(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2024-108075
(P2024-108075A)
(43)公開日　令和6年8月9日(2024.8.9)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
A63F 7/02 (2006.01)		A63F	7/02	333Z	2C088
		A63F	7/02	326Z	2C333
		A63F	7/02	320	

審査請求　未請求　請求項の数　1　ＯＬ　（全2437頁）

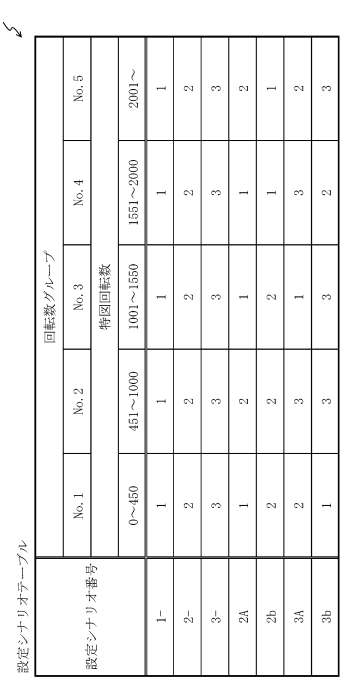
(21)出願番号　特願2023-12360(P2023-12360)
(22)出願日　令和5年1月30日(2023.1.30)

(71)出願人　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　100188086
弁理士　石原　五郎
(72)発明者　濱口　博史
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内
(72)発明者　冨岡　雅満
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内
(72)発明者　川島　哲
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供すること。
【解決手段】パチンコ機１０の電源立ち上げ時において設定シナリオ番号を設定することで、遊技者に遊技価値が付与される期待度の異なる複数の確率設定値から、１の確率設定値が設定可能となるように構成する。そして、電源立ち上げ後からの特別図柄の動的表示の実行回数が所定の値に到達した場合に、該実行回数と設定シナリオ番号とで設定シナリオテーブル２０２ｎを参照し、現在の確率設定値とは異なる確率設定値に設定可能に構成する。
【選択図】図９



【特許請求の範囲】
【請求項１】
始動条件の成立を検出可能な検出手段と、
前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、
前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、
前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、
少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段と、
設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、
操作可能な操作手段と、
前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、
前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、前記所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値に変更する第１変更手段と、
前記第１変更手段によって前記特定の設定値に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記特定の設定値から前記所定の設定値に変更する第２変更手段と、
少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、
前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、
前記遊技機は、
前記初期化手段による前記遊技機の初期化を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入された場合に、前記遊技機の電源が遮断される前に設定されていた前記設定値と異なる設定値が設定され得るように構成される
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ機等の遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある。
【０００３】
この遊技機では、少なくとも、所定の第１遊技状態と、該第１遊技状態より遊技者に有利な第２遊技状態とを発生可能に構成され、該第２遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第２遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１）。
【先行技術文献】
【特許文献】

【０００４】
【特許文献１】特開２００８－２９５６７２号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【０００６】
本発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
この目的を達成するために請求項１記載の遊技機は、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、前記所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値に変更する第１変更手段と、前記第１変更手段によって前記特定の設定値に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記特定の設定値から前記所定の設定値に変更する第２変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記遊技機は、前記初期化手段による前記遊技機の初期化を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入された場合に、前記遊技機の電源が遮断される前に設定されていた前記設定値と異なる設定値が設定され得るように構成される。
【発明の効果】
【０００８】
請求項１記載の遊技機によれば、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記

所定の遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、前記所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値に変更する第１変更手段と、前記第１変更手段によって前記特定の設定値に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記特定の設定値から前記所定の設定値に変更する第２変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記遊技機は、前記初期化手段による前記遊技機の初期化を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入された場合に、前記遊技機の電源が遮断される前に設定されていた前記設定値と異なる設定値が設定され得るように構成される。これにより、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】本発明の第１実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図２】第１実施形態におけるパチンコ機の背面図である。

【図３】第１実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

【図１９】（ａ）は、普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、普図変動時間テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、普通電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２０】第１実施形態における音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図２１】第１実施形態における第１保留情報格納エリア、第２保留情報格納エリア及び実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。
【図２２】第１実施形態における設定値変更示唆抽選テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２３】第１実施形態における設定示唆抽選テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２４】第１実施形態における音量テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２５】第１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図２６】第１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定シナリオ変更処理を示すフローチャートである。
【図２７】第１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定値確定処理を示すフローチャートである。
【図２８】第１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２９】第１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図３０】第１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図３１】第１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行されるゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図３２】第１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動処理を示すフローチャートである。
【図３３】第１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動開始処理を示すフローチャートである。
【図３４】第１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動停止処理を示すフローチャートである。
【図３５】第１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短計数処理を示すフローチャートである。
【図３６】第１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される救済到達計数処理を示すフローチャートである。
【図３７】第１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定シナリオカウンタ計数処理を示すフローチャートである。
【図３８】第１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり処理を示すフローチャートである。
【図３９】第１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図４０】第１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図４１】第１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図４２】第１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される普図変動処理を示すフローチャートである。
【図４３】第１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通電役制御処理を示すフローチャートである。

【図４４】第１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される異常検知処理を示すフローチャートである。
【図４５】第１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図４６】第１実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図４７】第１実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される音量光量初期化処理を示したフローチャートである。
【図４８】第１実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図４９】第１実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図５０】第１実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１コマンド処理を示したフローチャートである。
【図５１】第１実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２コマンド処理を示したフローチャートである。
【図５２】第１実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留球数コマンド処理を示したフローチャートである。
【図５３】第１実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される設定値コマンド処理を示したフローチャートである。
【図５４】第１実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態異常コマンド処理を示したフローチャートである。
【図５５】第１実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるデモ演出処理を示したフローチャートである。
【図５６】第１実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出処理を示したフローチャートである。
【図５７】第１実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される設定値示唆処理を示したフローチャートである。
【図５８】第１実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される音編集・出力処理を示したフローチャートである。
【図５９】第１実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される音量光量調整処理を示したフローチャートである。
【図６０】（ａ）は、「通常遊技状態」において第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。
【図６１】（ａ）は、図６０（ｄ）の状態から、さらに次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、特別図柄の変動演出の実行回数が特定の回転数に到達したことを示唆するメッセージ、及び、確率設定値が変移したことを示唆するメッセージが表示されている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、さらに次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示した図である。
【図６２】（ａ）は、「通常遊技状態」において第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、第１特別図柄の変動演出の実行中にパチン

コ機１０の電源が遮断された状態を示した図である。
【図６３】（ａ）は、図６２（ｄ）の状態から、パチンコ機１０の電源が投入された状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、パチンコ機１０の立ち上げ処理が完了し、図６２（ｃ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示した図である。
【図６４】第２実施形態における設定シナリオテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図６５】第２実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動処理を示すフローチャートである。
【図６６】第２実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される待機中設定変更処理を示すフローチャートである。
【図６７】（ａ）は、「通常遊技状態」において、第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、第１特別図柄の変動演出の実行が停止してから、いずれの特別図柄の変動演出も実行されないまま３時間以上が経過した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、遊技が再開されて第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示した図である。
【図６８】第３実施形態における大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図６９】第３実施形態における設定シナリオテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図７０】第４実施形態における音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図７１】第４実施形態における設定値４示唆開始時期抽選テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図７２】第４実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される設定値コマンド処理を示したフローチャートである。
【図７３】第４実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１コマンド処理を示したフローチャートである。
【図７４】第４実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２コマンド処理を示したフローチャートである。
【図７５】第４実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される設定値示唆処理を示したフローチャートである。
【図７６】（ａ）は、第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、確率設定値が「４」である旨の示唆演出が表示されている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、設定４報知演出が表示されたまま、第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。
【図７７】第５実施形態における主制御装置１１０内に設けられたＲＯＭ及びＲＡＭを示すブロック図である。
【図７８】第５実施形態における設定シナリオテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図７９】第５実施形態における音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図８０】第５実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定値確定処理を示すフローチャートである。
【図８１】第５実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処

理を示すフローチャートである。
【図８２】第５実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスイッチ読み込み処理を示すフローチャートである。
【図８３】第５実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される発射カウンタ更新処理を示すフローチャートである。
【図８４】第５実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動停止処理を示すフローチャートである。
【図８５】第５実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図８６】第５実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図８７】第５実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される設定値コマンド処理を示したフローチャートである。
【図８８】第５実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される賞球計数処理を示したフローチャートである。
【図８９】第５実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出処理を示したフローチャートである。
【図９０】（ａ）は、「通常遊技状態」において第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動演出が引き続き実行中となっている状態において、遊技者の発射した遊技球数が一定の値に到達した旨が報知されている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、第１特別図柄の変動演出が複数回実行されており、設定示唆演出が表示されている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出において大当たりに当選した状態を示した図である。
【図９１】（ａ）は、図９０（ｄ）の状態から、「連荘状態」が継続して２回目の大当たり状態となっており、該「連荘状態」における遊技者の獲得球数が２０００発を超えた旨が報知されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、「連荘状態」がしばらく継続した後に「時間短縮状態」に移行し、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、「時間短縮状態」における最後の特別図柄の変動演出が実行され、「連荘状態」が終了する旨が報知されている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、「通常遊技状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行中となっている状態を示した図である。
【図９２】（ａ）は、図９１（ｄ）の状態から、「通常遊技状態」における遊技が進行して、遊技球の発射球数が１００００発に到達した旨が報知されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、「通常遊技状態」における遊技がさらに進行して、遊技球の発射球数が１２０００発に到達した時点で設定示唆演出が表示されている状態を示した図である。
【図９３】第６実施形態における主制御装置１１０内に設けられたＲＯＭ及びＲＡＭを示すブロック図である。
【図９４】第６実施形態における設定シナリオテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図９５】第６実施形態における音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図９６】第６実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定値確定処理を示すフローチャートである。
【図９７】第６実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定シナリオカウンタ計数処理を示すフローチャートである。
【図９８】第６実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図９９】第６実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される設定

値コマンド処理を示したフローチャートである。
【図１００】第７実施形態における設定シナリオテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１０１】第７実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定シナリオカウンタ計数処理を示すフローチャートである。
【図１０２】本発明の第８実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図１０３】パチンコ機の背面図である。
【図１０４】パチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１０５】（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。
【図１０６】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図１０７】各種カウンタ、各保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。
【図１０８】大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１０９】（ａ）は、特図１大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１１０】各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。
【図１１１】各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。
【図１１２】特図１用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１１３】特図２用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１１４】（ａ）は、停止パターンテーブルのＡテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＢテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、停止パターンテーブルのＣテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｄ）は、停止パターンテーブルのＤテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１１５】（ａ）は、特図１ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図１大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１１６】（ａ）は、特図２ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１１７】大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１１８】（ａ）は、普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、普図変動時間テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、普通電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１１９】時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１２０】主に音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図１２１】第１保留情報格納エリア、第２保留情報格納エリア及び実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。
【図１２２】主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図１２３】主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定変更処理を示すフローチャートである。
【図１２４】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１２５】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図１２６】主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図１２７】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図１２８】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動処理を示すフローチャートである。
【図１２９】主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１３０】主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動停止処理を示すフローチャートである。
【図１３１】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＳＴ計数処理を示すフローチャートである。
【図１３２】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短計数処理を示すフローチャートである。
【図１３３】主制御装置内のＭＰＵにより実行される救済到達計数処理を示すフローチャートである。
【図１３４】主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり処理を示すフローチャートである。
【図１３５】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図１３６】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図１３７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図１３８】主制御装置内のＭＰＵにより実行される普図変動処理を示すフローチャートである。
【図１３９】主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通電役制御処理を示すフローチャートである。
【図１４０】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図１４１】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図１４２】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図１４３】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図１４４】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１コマンド処理を示したフローチャートである。
【図１４５】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２コマンド処理を示したフローチャートである。
【図１４６】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出処理を示したフローチャートである。
【図１４７】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される救済カウンタ表示処理を示したフローチャートである。
【図１４８】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり演出処理を示したフローチャートである。
【図１４９】「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」への移行時において第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行に基づいて行われる第３図柄表示装置での変動演出を示しており、図１４９（ａ）は、大当たり遊技が終了して「普図高確時間短縮状態」へ移行した状態を示した図であり、図１４９（ｂ）は、図１４９（ａ）の状態から、「

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

【図１５９】主に第９実施形態における音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１０実施形態における特図１大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１６９】（ａ）は、第１０実施形態における特図２ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１０実施形態における特図２大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１７０】第１０実施形態において音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される救済カウンタ表示処理を示したフローチャートである。
【図１７１】第１１実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１７２】第１１実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図１７３】第１１実施形態における各種カウンタ、各保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。
【図１７４】（ａ）は、第１１実施形態の特図１大当たり乱数テーブルを示した図であり、（ｂ）は、第１１実施形態の特図２大当たり乱数テーブルを示した図である。
【図１７５】（ａ）は、第１１実施形態の特図１大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１１実施形態の特図２大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１７６】第１１実施形態における特図２小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１７７】第１１実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。
【図１７８】第１１実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。
【図１７９】第１１実施形態における特図１用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１８０】第１１実施形態における特図２用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１８１】（ａ）は、第１１実施形態における特図２ハズレ・小当たりＡ用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１１実施形態における特図２大当たり・小当たりＢ用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１８２】第１１実施形態における大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１８３】第１１実施形態における小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１８４】第１１実施形態における時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１８５】主に第１１実施形態における音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図１８６】第１１実施形態における第１保留情報格納エリア、第２保留情報格納エリア及び実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。
【図１８７】第１１実施形態において主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図１８８】第１１実施形態において主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図１８９】第１１実施形態において主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動処理を示すフローチャートである。
【図１９０】第１１実施形態において主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１９１】第１１実施形態において主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動停止処

理を示すフローチャートである。
【図１９２】第１１実施形態において主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短計数処理を示すフローチャートである。
【図１９３】第１１実施形態において主制御装置内のＭＰＵにより実行される救済到達計数処理を示すフローチャートである。
【図１９４】第１１実施形態において主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり処理を示すフローチャートである。
【図１９５】第１１実施形態において主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図１９６】第１１実施形態において主制御装置内のＭＰＵにより実行される特定領域装置開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図１９７】第１１実施形態において主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり時大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図１９８】第１１実施形態において主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図１９９】第１１実施形態において主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図２００】第１１実施形態において音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図２０１】第１１実施形態において音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図２０２】第１１実施形態において音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される救済カウンタ表示処理を示したフローチャートである。
【図２０３】第１１実施形態において音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり演出処理を示したフローチャートである。
【図２０４】本発明の第１２実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図２０５】パチンコ機の背面図である。
【図２０６】パチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図２０７】（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。
【図２０８】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図２０９】各種カウンタ、各保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。
【図２１０】大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２１１】特図１大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２１２】特図２大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２１３】各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。
【図２１４】各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。
【図２１５】（ａ）は、特図１用保留数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２１６】（ａ）は、停止パターンテーブルのＡテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＢテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、停止パターンテーブルのＣテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｄ）は、停止パターンテーブルのＤテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２１７】（ａ）は、特図１ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図１大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であ

る。
【図２１８】（ａ）は、特図２ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２１９】大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２２０】確変領域開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２２１】特図１確変領域有効テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２２２】特図２確変領域有効テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２２３】大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド及び確変領域ソレノイドの作動タイミング、大入賞口スイッチ及び確変領域スイッチにおける球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタの値の加算タイミング、大入賞口開閉板が閉鎖されている期間、確変領域有効フラグ及び確変移行フラグの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図２２４】大当たり種別「確変Ｂ」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド及び確変領域ソレノイドの作動タイミング、大入賞口スイッチ及び確変領域スイッチにおける球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタの値の加算タイミング、大入賞口開閉板が閉鎖されている期間、確変領域有効フラグ及び確変移行フラグの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図２２５】大当たり種別「確変Ｃ」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド及び確変領域ソレノイドの作動タイミング、大入賞口スイッチ及び確変領域スイッチにおける球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタの値の加算タイミング、大入賞口開閉板が閉鎖されている期間、確変領域有効フラグ及び確変移行フラグの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図２２６】（ａ）は、普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、普図変動時間テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、普通電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２２７】時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２２８】主に音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図２２９】第１保留情報格納エリア、第２保留情報格納エリア及び実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。
【図２３０】主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図２３１】主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定変更処理を示すフローチャートである。
【図２３２】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２３３】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図２３４】主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図２３５】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図２３６】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動処理を示すフローチャートである。
【図２３７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２３８】主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動停止処理を示すフローチャートである。
【図２３９】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短計数処理を示すフローチャートである。

【図２４０】主制御装置内のＭＰＵにより実行される救済到達計数処理を示すフローチャートである。
【図２４１】主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり処理を示すフローチャートである。
【図２４２】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図２４３】主制御装置内のＭＰＵにより実行される確変領域制御処理を示すフローチャートである。
【図２４４】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図２４５】主制御装置内のＭＰＵにより実行される確変領域通過判定処理を示すフローチャートである。
【図２４６】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図２４７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される普図変動処理を示すフローチャートである。
【図２４８】主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通電役制御処理を示すフローチャートである。
【図２４９】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図２５０】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図２５１】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図２５２】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図２５３】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１コマンド処理を示したフローチャートである。
【図２５４】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２コマンド処理を示したフローチャートである。
【図２５５】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり中コマンド受信処理を示したフローチャートである。
【図２５６】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出処理を示したフローチャートである。
【図２５７】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり演出処理を示したフローチャートである。
【図２５８】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり中演出処理を示したフローチャートである。
【図２５９】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される投票演出処理を示したフローチャートである。
【図２６０】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される確変領域開放中演出処理を示したフローチャートである。
【図２６１】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される競争演出処理を示したフローチャートである。
【図２６２】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選し、大当たりオープニングが実行されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、大当たりオープニングが終了して１ラウンド目が開始された状態を示した図である。
【図２６３】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図２６２（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１ラウンド

目が実行されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、１ラウンド目が終了して２ラウンド目に進行した状態を示した図である。
【図２６４】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図２６３（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き２ラウンド目が実行されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、２ラウンド目が終了して３ラウンド目に進行した状態を示した図である。
【図２６５】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図２６４（ｂ）の状態から、３ラウンド目が終了して４ラウンド目に進行した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、引き続き４ラウンド目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させた状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、引き続き４ラウンド目が実行されており、確変領域６５ｄが閉鎖され、可変入賞装置６５が引き続き開放中となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、４ラウンド目が終了して５ラウンド目に進行した状態を示した図である。
【図２６６】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図２６５（ｄ）の状態から、５ラウンド目の確変領域６５ｄには球を通過させずに６ラウンド目に進行した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、６ラウンド目の確変領域６５ｄには球を通過させずに７ラウンド目に進行した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、７ラウンド目の確変領域６５ｄには球を通過させずに８ラウンド目に進行した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、８ラウンド目の確変領域６５ｄには球を通過させずに９ラウンド目に進行した状態を示した図である。
【図２６７】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図２６６（ｄ）の状態から、引き続き９ラウンド目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させた状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き９ラウンド目が実行されている状態を示した図である。
【図２６８】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図２６７（ｂ）の状態から、９ラウンド目が終了して１０ラウンド目に進行した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、引き続き１０ラウンド目が実行されている状態を示した図である。
【図２６９】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図２６８（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１０ラウンド目が実行されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１０ラウンド目が実行されている状態を示した図である。
【図２７０】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図２６９（ｂ）の状態から１０ラウンド目が終了して大当たりエンディングに進行した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されており、「競争演出」の成功となる結果が表示されている状態を示した図である。
【図２７１】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図２７０（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されており、「競争演出」の失敗となる結果が表示されている状態を示した図であり、（ｂ）は、図２７０（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されている状態を示した図である。
【図２７２】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、図２７１（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されている状態を示した図である。
【図２７３】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選し、大当たりオープニングが実

行されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、大当たりオープニングが終了して１ラウンド目が開始された状態を示した図である。
【図２７４】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図２７３（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１ラウンド目が実行されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１ラウンド目が実行されている状態を示した図である。
【図２７５】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図２７４（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１Ｒ目が実行されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１ラウンド目が実行されている状態を示した図である。
【図２７６】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図２７５（ｂ）の状態から、１ラウンド目が終了して２ラウンド目に進行した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、引き続き２ラウンド目が実行されており、確変領域６５ｄが閉鎖されたものの、可変入賞装置６５は引き続き開放中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、２ラウンド目が終了して３ラウンド目に進行した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、３ラウンド目の確変領域６５ｄには球を通過させずに４ラウンド目に進行した状態を示した図である。
【図２７７】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図２７６（ｄ）の状態から、引き続き４ラウンド目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させた状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、４ラウンド目が終了して５ラウンド目に進行した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、引き続き５ラウンド目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させた状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、５ラウンド目が終了して６ラウンド目に進行した状態を示した図である。
【図２７８】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図２７７（ｄ）の状態から、引き続き６ラウンド目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させた状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き６ラウンド目が実行されている状態を示した図である。
【図２７９】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図２７８（ｂ）の状態から、６ラウンド目が終了して７ラウンド目に進行した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、７ラウンド目が終了して８ラウンド目に進行した状態を示した図である。
【図２８０】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図２７９（ｂ）の状態から、引き続き８ラウンド目が実行されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、８ラウンド目が終了して９ラウンド目に進行した状態を示した図である。
【図２８１】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図２８０（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き９ラウンド目が実行されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、９ラウンド目が終了して１０ラウンド目に進行した状態を示した図である。
【図２８２】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図２８１（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１０ラウンド目が実行されており、「競争演出」の当たりとなる結果が表示されている状態を示した図であり、（ｂ）は、図２８１（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１０ラウンド目が実行されており、「競争演出」のハズレとなる結果が表示されている状態を示した図である。
【図２８３】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図２８２（ａ）の状態から１０ラウンド目が終了して大当たりエンディングに進

行した状態を示した図であり、（ｂ）は、図２８２（ｂ）の状態から１０ラウンド目が終了して大当たりエンディングに進行した状態を示した図である。
【図２８４】第１３実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図２８５】第１３実施形態における可変入賞装置の正面視を模式的に表した正面拡大図である。
【図２８６】（ａ）は、第１３実施形態において、第１確変領域開閉板６５ｅ１が開放状態（没入状態）であって、かつ、第２確変領域開閉板６５ｅ２～第６確変領域開閉板６５ｅ６の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置６５の模式的断面図であり、（ｂ）は、第１３実施形態において、第２確変領域開閉板６５ｅ２が開放状態（没入状態）であって、かつ、第１確変領域開閉板６５ｅ１及び第３確変領域開閉板６５ｅ３～第６確変領域開閉板６５ｅ６の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置６５の模式的断面図である。
【図２８７】（ａ）は、第１３実施形態において、第３確変領域開閉板６５ｅ３が開放状態（没入状態）であって、かつ、第１確変領域開閉板６５ｅ１、第２確変領域開閉板６５ｅ２及び第４確変領域開閉板６５ｅ４～第６確変領域開閉板６５ｅ６の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置６５の模式的断面図であり、（ｂ）は、第１３実施形態において、第４確変領域開閉板６５ｅ４が開放状態（没入状態）であって、かつ、第１確変領域開閉板６５ｅ１～第３確変領域開閉板６５ｅ３、第５確変領域開閉板６５ｅ５及び第６確変領域開閉板６５ｅ６の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置６５の模式的断面図である。
【図２８８】（ａ）は、第１３実施形態において、第５確変領域開閉板６５ｅ５が開放状態（没入状態）であって、かつ、第１確変領域開閉板６５ｅ１～第４確変領域開閉板６５ｅ４及び第６確変領域開閉板６５ｅ６の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置６５の模式的断面図であり、（ｂ）は、第１３実施形態において、第６確変領域開閉板６５ｅ６が開放状態（没入状態）であって、かつ、第１確変領域開閉板６５ｅ１～第５確変領域開閉板６５ｅ５の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置６５の模式的断面図である。
【図２８９】（ａ）は、第１３実施形態において、第１確変領域開閉板６５ｅ１～第６確変領域開閉板６５ｅ６の６の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置６５の模式的断面図である。
【図２９０】第１３実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図２９１】第１３実施形態における確変領域開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２９２】第１３実施形態における特図１確変領域有効テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２９３】第１３実施形態における特図２確変領域有効テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２９４】第１３実施形態において、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド及び確変領域ソレノイドの作動タイミング、大入賞口スイッチ及び確変領域スイッチにおける球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタの値の加算タイミング、大入賞口開閉板が閉鎖されている期間、確変領域有効フラグ及び確変移行フラグの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。

【図２９５】第１３実施形態において、大当たり種別「確変Ｂ」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド及び確変領域ソレノイドの作動タイミング、大入賞口スイッチ及び確変領域スイッチにおける球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタの値の加算タイミング、大入賞口開閉板が閉鎖されている期間、確変領域有効フラグ及び確変移行フラグの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図２９６】第１３実施形態において、大当たり種別「確変Ｃ」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド及び確変領域ソレノイドの作動タイミング、大入賞口スイッチ及び確変領域スイッチにおける球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタの値の加算タイミング、大入賞口開閉板が閉鎖されている期間、確変領域有効フラグ及び確変移行フラグの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図２９７】第１３実施形態において主制御装置内のＭＰＵにより実行される確変領域制御処理を示すフローチャートである。
【図２９８】第１３実施形態において主制御装置内のＭＰＵにより実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図２９９】本発明の第１４実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図３００】パチンコ機の背面図である。
【図３０１】パチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図３０２】（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。
【図３０３】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図３０４】各種カウンタ、各保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。
【図３０５】（ａ）は、特図１大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３０６】特図２大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３０７】（ａ）は、特図１小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３０８】各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。
【図３０９】各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。
【図３１０】（ａ）は、特図１用保留数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３１１】（ａ）は、停止パターンテーブルのＡテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＢテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３１２】（ａ）は、停止パターンテーブルのＣテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＤテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３１３】（ａ）は、停止パターンテーブルのＥテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＦテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３１４】（ａ）は、特図１ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図１小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３１５】（ａ）は、特図２ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３１６】大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３１７】小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３１８】第１特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又

は「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合における大入賞口ソレノイド及び特定領域ソレノイドの駆動パターンと、大入賞口スイッチ及び特定領域スイッチの検知態様と、大当たりフラグの設定態様とを示しており、特定領域に球を通過させた場合のタイミングチャートである。
【図３１９】第１特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合における大入賞口ソレノイド及び特定領域ソレノイドの駆動パターンと、大入賞口スイッチ及び特定領域スイッチの検知態様と、大当たりフラグの設定態様とを示しており、特定領域に球を通過させなかった場合のタイミングチャートである。
【図３２０】第２特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短Ｄ（小当たりＢ）」に当選した場合における大入賞口ソレノイド及び特定領域ソレノイドの駆動パターンと、大入賞口スイッチ及び特定領域スイッチの検知態様と、大当たりフラグの設定態様とを示しており、特定領域に球を通過させた場合のタイミングチャートである。
【図３２１】（ａ）は、普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、普図変動時間テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、普通電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３２２】時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３２３】主に音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図３２４】第１保留情報格納エリア、第２保留情報格納エリア及び実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。
【図３２５】「通常遊技状態Ａ」において小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合に、該小当たり当選時に右打ち遊技を行って大当たりを発生させた場合の平均獲得球数と、該小当たり当選時に右打ち遊技を行わず、「通常遊技状態Ａ」に戻って再び特別図柄の動的表示を実行させ、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行させた場合の平均獲得球数と、について、遊技状態別に２の平均獲得球数の差異をまとめた表である。
【図３２６】損益分岐回数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３２７】主に表示制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図３２８】電源投入時画像を説明する説明図である。
【図３２９】（ａ）は、背面Ａを説明する説明図であり、（ｂ）は、背面Ｂを説明する説明図である。
【図３３０】背面Ｃを説明する説明図である。
【図３３１】変動用表示データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３３２】追加データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３３３】転送データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３３４】描画リストの一例を模式的に示した図である。
【図３３５】主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図３３６】主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定変更処理を示すフローチャートである。
【図３３７】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３３８】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図３３９】主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図３４０】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図３４１】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動処理を示すフローチャートである。

【図３４２】主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動開始処理を示すフローチャートである。
【図３４３】主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動停止処理を示すフローチャートである。
【図３４４】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短計数処理を示すフローチャートである。
【図３４５】主制御装置内のＭＰＵにより実行される救済到達計数処理を示すフローチャートである。
【図３４６】主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり処理を示すフローチャートである。
【図３４７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図３４８】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特定領域装置開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図３４９】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり時大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図３５０】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図３５１】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図３５２】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図３５３】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図３５４】主制御装置内のＭＰＵにより実行される普図変動処理を示すフローチャートである。
【図３５５】主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通電役制御処理を示すフローチャートである。
【図３５６】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるベース値処理を示すフローチャートである。
【図３５７】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図３５８】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図３５９】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図３６０】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図３６１】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１コマンド処理を示したフローチャートである。
【図３６２】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２コマンド処理を示したフローチャートである。
【図３６３】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される救済関連コマンド受信処理を示したフローチャートである。
【図３６４】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出処理を示したフローチャートである。
【図３６５】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される表示用特図１変動パターンコマンド設定処理を示したフローチャートである。
【図３６６】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される表示用特図１停止種別コマンド設定処理を示したフローチャートである。

【図３６７】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり演出処理を示したフローチャートである。
【図３６８】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり当選時右打ち報知演出処理を示したフローチャートである。
【図３６９】表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図３７０】（ａ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド割込処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ割込処理を示したフローチャートである。
【図３７１】表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図３７２】（ａ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される保留球数コマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるデモコマンド処理を示したフローチャートである。
【図３７３】表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出系コマンド処理を示したフローチャートである。
【図３７４】（ａ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される確定コマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動パターンコマンド処理を示したフローチャートである。
【図３７５】表示制御装置内のＭＰＵにより実行される停止種別コマンド処理を示したフローチャートである。
【図３７６】表示制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり系コマンド処理を示したフローチャートである。
【図３７７】表示制御装置内のＭＰＵにより実行される文字系コマンド処理を示したフローチャートである。
【図３７８】（ａ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される背面画像系コマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるエラーコマンド処理を示したフローチャートである。
【図３７９】表示制御装置内のＭＰＵにより実行される表示設定処理を示したフローチャートである。
【図３８０】表示制御装置内のＭＰＵにより実行される表示設定処理を示したフローチャートである。
【図３８１】（ａ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される保留画像設定処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される警告画像設定処理を示したフローチャートである。
【図３８２】表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるポインタ更新処理を示したフローチャートである。
【図３８３】（ａ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される転送設定処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される常駐画像転送設定処理を示したフローチャートである。
【図３８４】表示制御装置内のＭＰＵにより実行される通常画像転送設定処理を示したフローチャートである。
【図３８５】表示制御装置内のＭＰＵにより実行される画像転送詳細処理を示したフローチャートである。
【図３８６】表示制御装置内のＭＰＵにより実行される描画処理を示したフローチャートである。
【図３８７】「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり（ｂ）は、

（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタが「６３７」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。
【図３８８】第１５実施形態における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。
【図３８９】第１５実施形態における損益分岐回数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３９０】第１５実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図３９１】第１５実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される表示用特図１停止種別コマンド設定処理を示したフローチャートである。
【図３９２】第１５実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり演出処理を示したフローチャートである。
【図３９３】第１５実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり当選時右打ち報知演出処理を示したフローチャートである。
【図３９４】第１５実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり系コマンド処理を示したフローチャートである。
【図３９５】第１５実施形態の「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示しており、（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「６３７」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。
【図３９６】第１５実施形態の「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示しており、（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５５１」（即ち、曖昧報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。
【図３９７】第１６実施形態の「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示しており、（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒの値が「５２４～５６３回転」の期間（即ち、曖昧報知期間）において特図１小当たりに当選し、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、（ａ）の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、（ｂ）の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、（ｃ）の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示した図である。
【図３９８】第１７実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される表示用特図１変動パターンコマンド設定処理を示したフローチャートである。
【図３９９】第１７実施形態の「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示しており、（ａ）は、「通常遊技状

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

である。
【図４１０】第２０実施形態の「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時に右打ち遊技を行って大当たりを発生させた場合の平均獲得球数と、該小当たり当選時に右打ち遊技を行わず、「通常遊技状態Ａ」に戻って再び特別図柄の動的表示を実行させ、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行させた場合の平均獲得球数と、について、遊技状態別に２の平均獲得球数の差異をまとめた表である。
【図４１１】第２０実施形態における損益分岐回数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４１２】第２０実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図４１３】第２０実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される救済条件成立回数抽選処理を示すフローチャートである。
【図４１４】第２０実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり処理を示すフローチャートである。
【図４１５】第２０実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図４１６】第２０実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行されるベース値処理を示すフローチャートである。
【図４１７】第２０実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図４１８】第２０実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される救済関連コマンド受信処理を示したフローチャートである。
【図４１９】第２０実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される表示用特図１停止種別コマンド設定処理を示したフローチャートである。
【図４２０】第２０実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり演出処理を示したフローチャートである。
【図４２１】第２０実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり当選時右打ち報知演出処理を示したフローチャートである。
【図４２２】第２１実施形態の「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示しており、（ａ）は、（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５５０」（即ち、曖昧報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、遊技者の右打ち遊技によって特定領域６５ｄを球が通過したことを報知している状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、大当たり状態に移行したことを示した図である。
【図４２３】第２２実施形態の「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示しており、（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「６３７」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。
【図４２４】第２３実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される表示用特図１変動パターンコマンド設定処理を示したフローチャートである。
【図４２５】第２３実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される

サブ救済カウンタ表示処理を示したフローチャートである。
【図４２６】第２３実施形態の「通常遊技状態Ａ」において特別図柄の変動表示が実行された場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示しており、（ａ）は、（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５４１」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において第１特別図柄の変動表示が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、次の第１特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、次の第１特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示した図である。
【図４２７】第２３実施形態の「通常遊技状態Ａ」において特別図柄の変動表示が実行された場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示しており、（ａ）は、図４２６（ｄ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、（ｂ）は、救済カウンタ２０３ｒが「７９１」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において第１特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示した図である。
【図４２８】第２４実施形態における遊技盤の正面図である。
【図４２９】本発明の第２５実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図４３０】パチンコ機の背面図である。
【図４３１】パチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図４３２】（ａ）は、第１非電動役物ユニットを正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｂ）は、第１非電動役物ユニットが閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、（ｃ）は、第１非電動役物ユニットが開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。
【図４３３】（ａ）は、第２非電動役物ユニットを正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｂ）は、第２非電動役物ユニットが閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、（ｃ）は、第２非電動役物ユニットが開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。
【図４３４】普通電役ユニットを正面視方向から見た場合における模式的断面図である。
【図４３５】（ａ）は、１球目の球Ａ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、（ｂ）は、図４３５（ａ）の状態から、普通電役ユニット内に入球した１球目の球Ａ１が普電内経路に進入した状態を示した図であり、（ｃ）は、図４３５（ｂ）の状態から、１球目の球Ａ１が切替弁落下点を通過して案内装置としての入球口切換弁上を転動しており、２球目の球Ａ２が普通電役ユニットに入球する状態を示した図であり、（ｄ）は、図４３５（ｃ）の状態から、１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチによって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁が切替装置によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ａ２が普電内経路に進入した状態を示した図である。
【図４３６】（ａ）は、図４３５（ｄ）の状態から、２球目の球Ａ２が切替弁落下点を通過して案内装置としての入球口切換弁上を転動している状態を示した図であり、（ｂ）は、図４３６（ａ）の状態から、２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチに入球検知されて案内装置としての入球口切換弁が切替装置によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。
【図４３７】（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。
【図４３８】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図４３９】主制御装置１１０内に設けられたＲＯＭ及びＲＡＭを示すブロック図である。
【図４４０】各種カウンタ、各保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。

【図４４１】（ａ）は、特図１大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４４２】（ａ）は、特図１大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４４３】特図２小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４４４】各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。
【図４４５】各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。
【図４４６】（ａ）は、特図１用保留数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４４７】（ａ）は、停止パターンテーブルのＡテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＢテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、停止パターンテーブルのＣテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４４８】（ａ）は、停止パターンテーブルのＤテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＥテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、停止パターンテーブルのＦテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４４９】（ａ）は、特図１ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図１大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４５０】（ａ）は、特図２ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４５１】大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４５２】小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４５３】「時間短縮状態」中の右打ち遊技におけるタイミングチャートであり、第１特別図柄の変動表示における大当たり種別「時短Ａ」当選後の「時間短縮状態」中を示すタイミングチャートである。
【図４５４】「時間短縮状態」中の右打ち遊技におけるタイミングチャートであり、図４５３に示す特別図柄２の変動表示の小当たり当選に基づく大当たり後の「時間短縮状態」中を示すタイミングチャートである。
【図４５５】「通常遊技状態Ｂ」中の右打ち遊技におけるタイミングチャートであり、特別図柄２の変動表示の残保留での大当たり遊技中に普通電役ユニット７２のエンディング時間が終了した場合のタイミングチャートである。
【図４５６】時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４５７】（ａ）は、普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、普図変動時間テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、普通電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４５８】主に音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図４５９】第１保留情報格納エリア、第２保留情報格納エリア及び実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。
【図４６０】主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図４６１】主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定変更処理を示すフローチャートである。
【図４６２】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図４６３】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図４６４】主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図４６５】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図４６６】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動処理を示すフローチャートである。
【図４６７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４６８】主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動停止処理を示すフローチャートである。
【図４６９】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短計数処理を示すフローチャートである。
【図４７０】主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり処理を示すフローチャートである。
【図４７１】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図４７２】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特定領域装置開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図４７３】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図４７４】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図４７５】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図４７６】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図４７７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図４７８】主制御装置内のＭＰＵにより実行される普図変動処理を示すフローチャートである。
【図４７９】主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通電役制御処理を示すフローチャートである。
【図４８０】主制御装置内のＭＰＵにより実行される入球口切換弁制御処理を示すフローチャートである。
【図４８１】主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通電役終了処理を示すフローチャートである。
【図４８２】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図４８３】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図４８４】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図４８５】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図４８６】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１コマンド処理を示したフローチャートである。
【図４８７】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２コマンド処理を示したフローチャートである。
【図４８８】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出処理を示したフローチャートである。

【図４８９】（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の動的表示が大当たりに当選し、大当たりラウンドの５Ｒ目において、「チャレンジバトル」演出が開始された状態を示した図であり、（ｂ）は、図４８９（ａ）の状態から、大当たりラウンドが６Ｒ目に進行し、「チャレンジバトル」演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、図４８９（ｂ）の状態から、大当たりラウンドが７Ｒ目に進行し、「チャレンジバトル」演出が引き続き実行中となっており、該「チャレンジバトル」演出中のルーレット演出が実行されている状態を示した図であり、（ｄ）は、図４８９（ｃ）の状態から、引き続き７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中であって、ルーレット演出におけるボタン押下により「×」の選択肢が選択された状態を示した図である。

【図４９０】（ａ）は、図４８９（ｄ）の状態から、大当たりラウンドが８Ｒ目に進行し、ルーレット演出において「×」の選択肢が選択されたことにより「チャレンジバトル」演出が失敗結果となった状態を示した図であり、（ｂ）は、図４８９（ｂ）の状態から、大当たりラウンドが７Ｒ目に進行し、「チャレンジバトル」演出が引き続き実行中となっており、該「チャレンジバトル」演出中のルーレット演出が実行されている状態を示した図であり、（ｃ）は、図４９０（ｂ）の状態から、引き続き７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中であって、ルーレット演出におけるボタン押下により「中技」の選択肢が選択された状態を示した図であり、（ｄ）は、図４９０（ｃ）の状態から、引き続き７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中であって、ボタン押下によって「チャレンジバトル」演出の結果表示が可能となっている状態を示した図である。

【図４９１】（ａ）は、図４９０（ｄ）の状態から、大当たりラウンドが８Ｒ目に進行し、可動役物が可動して「チャレンジバトル」演出が成功結果となった状態を示した図であり、（ｂ）は、図４９１（ａ）の状態から、大当たりラウンドが９Ｒ目に進行し、「チャレンジバトル」演出の成功を報知している状態を示した図であり、（ｃ）は、図４９１（ｂ）の状態から、大当たりラウンドが１０Ｒ目に進行し、「連荘」状態の継続示唆演出が実行されている状態を示した図であり、（ｄ）は、図４９１（ｃ）の状態から、大当たりラウンドが終了してエンディングが実行中となっている状態を示した図である。

【図４９２】（ａ）は、図４９１（ｄ）の状態から、大当たりエンディングが終了して「時間短縮状態」に移行し、第２特別図柄の動的表示が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、図４９２（ａ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の保留球の貯留が成功し、さらに、実行中となっていた第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示した図であり、（ｃ）は、図４９２（ｂ）の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域７３ｄを球が通過して第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たりへと移行する状態を示した図であり、（ｄ）は、図４９２（ｃ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たり状態へと移行して２Ｒ目が実行中となっている状態を示した図である。

【図４９３】（ａ）は、図４９２（ｄ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たりが１０Ｒ目に進行した状態を示した図であり、（ｂ）は、図４９３（ａ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たりが終了してエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、図４９３（ｂ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たりのエンディングが終了し、第２特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示した図であり、（ｄ）は、図４９３（ｃ）の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域を球が通過して第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たりへと移行する状態を示した図である。

【図４９４】（ａ）は、図４９３（ｄ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たり状態へと移行して２Ｒ目が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、図４９４（ａ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たりが１０Ｒ目に進行した状態を示した図であり、（ｃ）は、図４９４（ｂ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たりが終了してエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、図４９４（ｃ）の状態から、第２

特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たりのエンディングが終了し、第２特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示した図である。
【図４９５】（ａ）は、図４９４（ｄ）の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域を球が通過して第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たりへと移行する状態を示した図であり、（ｂ）は、図４９５（ａ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たり状態へと移行して２Ｒ目が実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、図４９５（ｂ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たりが１０Ｒ目に進行した状態を示した図であり、（ｄ）は、図４９５（ｃ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たりが終了してエンディングが実行中となっている状態を示した図である。
【図４９６】（ａ）は、図４９５（ｄ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たりのエンディングが終了し、第２特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示した図であり、（ｂ）は、図４９６（ａ）の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域を球が通過して第２特別図柄の小当たり当選に基づく４回目の大当たりへと移行する状態を示した図であり、（ｃ）は、図４９６（ｂ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく４回目の大当たり状態へと移行して２Ｒ目が実行中となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、図４９６（ｃ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく４回目の大当たりが１０Ｒ目に進行した状態を示した図である。
【図４９７】第２６実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図４９８】第２７実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図４９９】（ａ）は、第２７実施形態において、第１非電動役物ユニットを図４９８の拡大図Ａ（図４９８の下部）に示すとおり、ＬＸＸＩａの方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｂ）は、第２７実施形態において、第１非電動役物ユニットを図４９８の拡大図Ａ（図４９８の下部）に示すとおり、ＬＸＸＩａの方向から見た場合において、第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。
【図５００】（ａ）は、第２７実施形態において、第２非電動役物ユニットを正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｂ）は、第２７実施形態において、第２非電動役物ユニットが閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、（ｃ）は、第２７実施形態において、第２非電動役物ユニットが開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。
【図５０１】（ａ）は、第２７実施形態において、第２非電動役物ユニットを図４９８の拡大図Ａ（図４９８の下部）に示すとおり、ＬＸＸＩＩＩａの方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｂ）は、第２７実施形態において、第２非電動役物ユニットが開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。
【図５０２】第２８実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図５０３】（ａ）は、第２８実施形態において、第２非電動役物ユニットを図５０２の拡大図Ｂ（図５０２の下部）に示すとおり、ＬＸＸＶａの方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｂ）は、第２８実施形態において、第２非電動役物ユニットが閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、（ｃ）は、第２８実施形態において、第２非電動役物ユニットが開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。
【図５０４】第２９実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図５０５】第２９実施形態における普通電役ユニット７２を正面視方向から見た場合における模式的断面図である。
【図５０６】（ａ）は、第２９実施形態において、普通電役ユニット内に入球した１球目の球Ｂ１が作用口としての第１非電動役物始動口に入球し、２球目の球Ｂ２が切替弁落下点を通過して入球口切換弁側へ流下する状態を示した図であり、（ｂ）は、図５０６（ａ

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

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

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

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

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

【図５１１】第３０実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

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

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

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

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

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

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

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

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

【図５１９】第３１実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

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

【図５２１】第３３実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図５２２】本発明の第３４実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図５２３】パチンコ機の背面図である。

【図５２４】パチンコ機の遊技盤の正面図である。

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

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

出状態）である場合の球の挙動を説明するための普通電役ユニット５９の模式的斜視図である。
【図５２７】（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。
【図５２８】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図５２９】主制御装置１１０内に設けられたＲＯＭ及びＲＡＭを示すブロック図である。
【図５３０】各種カウンタ、各保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。
【図５３１】（ａ）は、特図１大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図５３２】（ａ）は、特図１大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図５３３】特図２小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図５３４】各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。
【図５３５】各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。
【図５３６】大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図５３７】小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図５３８】時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図５３９】「時間短縮状態」中の第２特別図柄の変動表示によって、時短終了条件が非成立となる小当たり種別に当選した場合における遊技状態の移行態様、小入賞口ソレノイド及び特定領域ソレノイドの駆動パターンと、小入賞口スイッチ及び特定領域スイッチの検出態様と、大当たりフラグの設定態様とを示したタイミングチャートであり、例えば、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｄ」に当選した場合のタイミングチャートである。
【図５４０】「時間短縮状態」中の第２特別図柄の変動表示によって、時短回数に基づく時短終了条件が成立する状態で小当たり種別に当選した場合における遊技状態の移行態様、小入賞口ソレノイド及び特定領域ソレノイドの駆動パターンと、小入賞口スイッチ及び特定領域スイッチの検出態様と、大当たりフラグの設定態様とを示したタイミングチャートであり、例えば、「第１時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ａ」に当選した場合のタイミングチャートである。
【図５４１】「時間短縮状態」中の第２特別図柄の変動表示によって、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立する状態で小当たり種別に当選した場合における遊技状態の移行態様、小入賞口ソレノイド及び特定領域ソレノイドの駆動パターンと、小入賞口スイッチ及び特定領域スイッチの検出態様と、大当たりフラグの設定態様とを示したタイミングチャートであり、例えば、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ａ」に当選した場合のタイミングチャートである。
【図５４２】「時間短縮状態」中の第２特別図柄の変動表示によって、時短回数に基づく時短終了条件が成立する状態でハズレとなる変動表示が実行された場合における遊技状態の移行態様、小入賞口ソレノイド及び特定領域ソレノイドの駆動パターンと、小入賞口スイッチ及び特定領域スイッチの検出態様と、大当たりフラグの設定態様とを示したタイミングチャートであり、例えば、「第１時間短縮状態」においてハズレとなる変動表示が実行された場合のタイミングチャートである。
【図５４３】特図１用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図５４４】特図２用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図５４５】（ａ）は、停止パターンテーブルのＡテーブルの一例を模式的に示した図で

あり、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＢテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、停止パターンテーブルのＣテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図５４６】（ａ）は、停止パターンテーブルのＤテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＥテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、停止パターンテーブルのＦテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図５４７】停止パターンテーブルのＧテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図５４８】（ａ）は、特図１ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図１大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図５４９】（ａ）は、特図２ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、特図２小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図５５０】（ａ）は、普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、普図変動時間テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、普通電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図５５１】主に音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図５５２】第１保留情報格納エリア、第２保留情報格納エリア及び実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。
【図５５３】主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図５５４】主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定変更処理を示すフローチャートである。
【図５５５】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図５５６】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図５５７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図５５８】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図５５９】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動処理を示すフローチャートである。
【図５６０】主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動開始処理を示すフローチャートである。
【図５６１】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり用時短終了条件判定処理を示すフローチャートである。
【図５６２】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短Ａ判定処理を示すフローチャートである。
【図５６３】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短Ｂ判定処理を示すフローチャートである。
【図５６４】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短Ｃ判定処理を示すフローチャートである。
【図５６５】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短Ｄ判定処理を示すフローチャートである。
【図５６６】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短Ｇ判定処理を示すフローチャートである。
【図５６７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短Ｅ判定処理を示すフローチャートである。
【図５６８】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短Ｆ判定処理を示すフローチャー

トである。
【図５６９】主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動停止処理を示すフローチャートである。
【図５７０】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短計数処理を示すフローチャートである。
【図５７１】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり用時短計数処理を示すフローチャートである。
【図５７２】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短Ａ計数処理を示すフローチャートである。
【図５７３】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短Ｂ計数処理を示すフローチャートである。
【図５７４】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短Ｃ計数処理を示すフローチャートである。
【図５７５】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短Ｄ計数処理を示すフローチャートである。
【図５７６】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短Ｇ計数処理を示すフローチャートである。
【図５７７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短Ｅ計数処理を示すフローチャートである。
【図５７８】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短Ｆ計数処理を示すフローチャートである。
【図５７９】主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり処理を示すフローチャートである。
【図５８０】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図５８１】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特定領域装置開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図５８２】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図５８３】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図５８４】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図５８５】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図５８６】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図５８７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される普図変動処理を示すフローチャートである。
【図５８８】主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通電役制御処理を示すフローチャートである。
【図５８９】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図５９０】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図５９１】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図５９２】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図５９３】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１コマンド処理を示し

たフローチャートである。
【図５９４】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２コマンド処理を示したフローチャートである。
【図５９５】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出処理を示したフローチャートである。
【図５９６】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される表示用特図２変動パターンコマンド設定処理を示したフローチャートである。
【図５９７】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり演出処理を示したフローチャートである。
【図５９８】（ａ）は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、「第１時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行が進行し、敵キャラクタのものと思われるシルエットが出現した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、敵キャラクタが出現してリーチ演出を開始した状態を示した図である。
【図５９９】（ａ）は、図５９８（ｄ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、メインキャラクタが勝利して特定領域通過可能な小当たりに当選した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ａ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、メインキャラクタが敗北してハズレとなる動的表示の結果が表示された状態を示した図である。
【図６００】（ａ）は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短弐」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、「第２時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行が進行し、敵キャラクタが出現してリーチ演出を開始した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示した図である。
【図６０１】（ａ）は、図６００（ｄ）の状態から、スーパーリーチの変動演出で成功結果となる演出を実行し、特定領域通過可能な小当たりに当選した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて右打ち報知演出が実行されている状態を示した図であり、（ｃ）は、図６００（ｄ）の状態から、スーパーリーチの変動演出で失敗結果となる演出を実行し、特定領域通過不可な小当たりに当選した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて特定領域通過不可時の演出が実行されている状態を示した図である。
【図６０２】（ａ）は、図６０１（ｂ）の状態から、小当たり種別「時短Ｂ」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、「第３時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行が進行し、敵キャラクタが出現してリーチ演出を開始した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示した図である。
【図６０３】（ａ）は、図６０２（ｄ）の状態から、スーパーリーチの変動演出で失敗結果となる演出を実行し、特定領域通過不可な小当たりに当選した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて特定領域通過不可時の演出が実行されている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、小当たり遊技が終了して次の第２特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示した図である。
【図６０４】（ａ）は、図６０３（ｃ）の状態から、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づく大当たりのエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、

（ａ）の状態から、「第４時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、小当たり種別「時短Ｇ」に当選した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｂ）の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示した図である。
【図６０５】第３５実施形態のパチンコ機１０の主制御装置内に設けられたＲＯＭ及びＲＡＭを示すブロック図である。
【図６０６】（ａ）は、第３５実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭに記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３５実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭに記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図６０７】第３５実施形態のＲＯＭに記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図６０８】第３５実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当たり種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。
【図６０９】各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。
【図６１０】第３５実施形態のＲＯＭに記憶される大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図６１１】第３５実施形態のＲＯＭに記憶される小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図６１２】第３５実施形態のＲＯＭに記憶される時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図６１３】（ａ）は、第３５実施形態の第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブルを模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３５実施形態の第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブルを模式的に示した図である。
【図６１４】第３５実施形態の停止パターンテーブルのＨテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図６１５】（ａ）は、ＲＯＭに記憶される特図２ハズレ用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、ＲＯＭに記憶される特図２大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、ＲＯＭに記憶される特図２小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図６１６】（ａ）は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、「第１時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、特定領域通過不可な小当たりに当選した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｂ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ａ」に当選した状態を示した図である。
【図６１７】（ａ）は、図６１６（ｄ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図であり、（ｂ）は、図６１６（ｂ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｂ」に当選した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図であり、（ｄ）は、図６１６（ｂ）の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示した図である。
【図６１８】（ａ）は、図６１７（ｄ）の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図であり、（ｂ）は、図６１７（ｃ）の状態から、小当たり種別「時短Ｂ」へ

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

に示した模式図である。
【図６３０】第３６実施形態のＲＯＭに記憶される時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図６３１】（ａ）は、第３６実施形態の第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブルを模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３６実施形態の第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブルを模式的に示した図である。
【図６３２】（ａ）は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、「第１時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ａ」に当選した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図である。
【図６３３】（ａ）は、図６３２（ｂ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｂ」に当選した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図であり、（ｃ）は、図６３２（ｂ）の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図である。
【図６３４】（ａ）は、図６３３（ｂ）の状態から、「第２時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｃ」に当選した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ａ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」に当選した状態を示した図である。
【図６３５】（ａ）は、図６３４（ｄ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図であり、（ｂ）は、図６３４（ａ）の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ａ）の状態から、「第３時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示した図である。
【図６３６】（ａ）は、図６３５（ｄ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」に当選した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ａ）の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図である。
【図６３７】第３７実施形態のパチンコ機１０の主制御装置内に設けられたＲＯＭ及びＲＡＭを示すブロック図である。
【図６３８】（ａ）は、第３７実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭに記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、同じく第３７実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭに記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図６３９】第３７実施形態のＲＯＭに記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図６４０】第３７実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当たり種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。
【図６４１】第３７実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。
【図６４２】第３７実施形態のＲＯＭに記憶される大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図６４３】第３７実施形態のＲＯＭに記憶される小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図６４４】第３７実施形態のＲＯＭに記憶される時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図６４５】第３７実施形態の小当たり用時短終了条件判定処理を示すフローチャートである。
【図６４６】第３７実施形態の時短Ｈ判定処理を示すフローチャートである。
【図６４７】第３７実施形態の時短Ｉ判定処理を示すフローチャートである。
【図６４８】第３７実施形態の時短Ｊ判定処理を示すフローチャートである。
【図６４９】第３７実施形態の時短Ｋ判定処理を示すフローチャートである。
【図６５０】第３７実施形態の小当たり用時短計数処理を示すフローチャートである。
【図６５１】第３７実施形態の時短Ｈ計数処理を示すフローチャートである。
【図６５２】第３７実施形態の時短Ｉ計数処理を示すフローチャートである。
【図６５３】第３７実施形態の時短Ｊ計数処理を示すフローチャートである。
【図６５４】第３７実施形態の時短Ｋ計数処理を示すフローチャートである。
【図６５５】第３８実施形態のパチンコ機１０の主制御装置内に設けられたＲＯＭ及びＲＡＭを示すブロック図である。
【図６５６】（ａ）は、第３８実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭに記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３８実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭに記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図６５７】第３８実施形態のＲＯＭに記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図６５８】第３８実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当たり種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。
【図６５９】第３８実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。
【図６６０】第３８実施形態のＲＯＭに記憶される大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図６６１】第３８実施形態のＲＯＭに記憶される小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図６６２】第３８実施形態のＲＯＭに記憶される時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図６６３】第３８実施形態の変動演出処理を示したフローチャートである。
【図６６４】第３８実施形態の表示用特図１停止種別コマンド設定処理を示したフローチャートである。
【図６６５】第３８実施形態の表示用特図２停止種別コマンド設定処理を示したフローチャートである。
【図６６６】（ａ）は、「通常遊技状態」において第１特別図柄の動的表示が大当たり種別「時短参」に当選した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、大当たり

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

【図６７９】第３９実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図６８０】第３９実施形態の始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図６８１】第３９実施形態の特図変動処理を示すフローチャートである。

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

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

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

び特定領域スイッチの検出態様と、大当たりフラグの設定態様とを示したタイミングチャートであり、例えば、「第４時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｄ」に当選した場合のタイミングチャートである。
【図６８５】第４０実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当たり種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。
【図６８６】第４０実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。
【図６８７】第４０実施形態のＲＯＭに記憶される時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図６８８】本発明の第４１実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図６８９】パチンコ機の背面図である。
【図６９０】パチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図６９１】（ａ）は、交互振分ユニットを正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｂ）は、交互振分ユニットを構成する左右振分装置周辺の拡大図であって、該左右振分装置が初期状態となっている場合の模式的断面図であり、（ｃ）は、交互振分ユニットを構成する左右振分装置周辺の拡大図であって、該左右振分装置が振分軸部を中心に時計回りに約９０度回転した場合の模式的断面図である。
【図６９２】（ａ）は、１球目の球Ｇ１が交互振分ユニットに入球する状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、交互振分ユニット内に入球した１球目の球Ｇ１が左右振分装置の球受入領域に進入した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、１球目の球Ｇ１が回転状態の左右振分装置から振分ユニット右側経路に進入する状態であり、２球目の球Ｇ２が交互振分ユニットに入球する状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、１球目の球Ｇ１が振分ユニット右側経路を通過して第１始動口に入球し、２球目の球Ｇ２が初期状態に戻った左右振分装置の球受入領域に進入した状態を示した図であり、（ｅ）は、（ｄ）の状態から、２球目の球Ｇ２が回転状態の左右振分装置から振分ユニット右側経路に進入する状態を示した図である。
【図６９３】図６９２の流下態様の場合における各球の到達地点及び左右振分装置の動作態様を示したタイミングチャートである。
【図６９４】（ａ）は、１球目の球Ｈ１が交互振分ユニットに入球する状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、交互振分ユニット内に入球した１球目の球Ｈ１が球受入領域に進入し、２球目の球Ｈ２が交互振分ユニットに入球する状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、１球目の球Ｈ１が回転状態の左右振分装置から振分ユニット右側経路に進入する状態であり、２球目の球Ｈ２が左右振分装置の円曲部上を転動して振分ユニット左側経路に進入する状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、１球目の球Ｈ１が振分ユニット右側経路を通過して第１始動口に入球し、２球目の球Ｈ２が振分ユニット左側経路を通過する状態を示した図である。
【図６９５】図６９４の流下態様の場合における各球の到達地点及び左右振分装置の動作態様を示したタイミングチャートである。
【図６９６】（ａ）は、１球目の球Ｉ１及び２球目の球Ｉ２が密接した状態で交互振分ユニットに入球する状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、交互振分ユニット内に入球した１球目の球Ｉ１及び２球目の球Ｉ２が密接した状態で球受入領域に進入する状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、１球目の球Ｉ１が回転状態の左右振分装置から振分ユニット右側経路に進入する状態であり、２球目の球Ｉ２が左右振分装置の円曲部上を転動して振分ユニット左側経路へと進入する状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、１球目の球Ｉ１が振分ユニット右側経路を通過して第１始動口に入球し、２球目の球Ｉ２が振分ユニット左側経路を通過する状態を示した図である。
【図６９７】図６９６の流下態様の場合における各球の到達地点及び左右振分装置５９の動作態様を示したタイミングチャートである。

【図６９８】（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。
【図６９９】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図７００】主制御装置１１０内に設けられたＲＯＭ及びＲＡＭを示すブロック図である。
【図７０１】各種カウンタ、各保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。
【図７０２】（ａ）は、特図１大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図７０３】（ａ）は、特図１大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図７０４】特図２小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図７０５】各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。
【図７０６】各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。
【図７０７】（ａ）は、特図１用保留数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図７０８】（ａ）は、停止パターンテーブルのＡテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＢテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、停止パターンテーブルのＣテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図７０９】（ａ）は、停止パターンテーブルのＤテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＥテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、停止パターンテーブルのＦテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図７１０】（ａ）は、特図１ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図１大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図７１１】（ａ）は、特図２ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図７１２】大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図７１３】小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図７１４】時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図７１５】（ａ）は、普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、普図変動時間テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、普通電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図７１６】主に音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図７１７】第１保留情報格納エリア、第２保留情報格納エリア及び実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。
【図７１８】主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図７１９】主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定変更処理を示すフローチャートである。
【図７２０】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図７２１】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図７２２】主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャート

である。
【図７２３】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図７２４】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動処理を示すフローチャートである。
【図７２５】主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動開始処理を示すフローチャートである。
【図７２６】主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動停止処理を示すフローチャートである。
【図７２７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短計数処理を示すフローチャートである。
【図７２８】主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり処理を示すフローチャートである。
【図７２９】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図７３０】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特定領域装置開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図７３１】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり時大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図７３２】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図７３３】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図７３４】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図７３５】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図７３６】主制御装置内のＭＰＵにより実行される普図変動処理を示すフローチャートである。
【図７３７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通電役制御処理を示すフローチャートである。
【図７３８】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図７３９】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図７４０】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図７４１】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図７４２】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１コマンド処理を示したフローチャートである。
【図７４３】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２コマンド処理を示したフローチャートである。
【図７４４】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出処理を示したフローチャートである。
【図７４５】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される表示用特図２変動パターンコマンド設定処理を示したフローチャートである。
【図７４６】（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の動的表示が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、引き続き第１特別図柄の動的表示が実行中となっている間に中央第２始動口に入賞した状態を示した図であり、

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

【発明を実施するための形態】

【００１０】

＜第１実施形態＞

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

【００１１】

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

【００１２】

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

【００１３】

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

【００１４】

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

【００１５】

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

【００１６】

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

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

【００１７】

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

【００１８】

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

【００１９】

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

【００２０】

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

【００２１】

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

【００２２】

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

【００２３】
　また、第１実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技者操作手段の操作に基づく遊技球の発射球数を計数可能な発射球数計数手段、を備え、前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、前記発射球数計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様を変更する。
【００２４】
　さらに、第１実施形態のパチンコ機１０は、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様を変更する。
【００２５】
　また、第１実施形態のパチンコ機１０は、所定の外枠と、前記外枠に対して前記遊技機正面視左側を軸として回動可能に構成される内枠と、を備え、前記操作手段は、前記内枠における前記遊技機の正面視右側に設けられる。
【００２６】
　さらに、第１実施形態のパチンコ機１０は、前記所定の設定値よりも前記出力態様が高い段階は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である。
【００２７】
　また、第１実施形態のパチンコ機１０は、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。
【００２８】
　さらに、第１実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる。
【００２９】
　また、第１実施形態のパチンコ機１０は、前記第１変更手段による前記出力態様が高い段階は、前記設定手段によって設定できない出力態様である。
【００３０】
　さらに、第１実施形態のパチンコ機１０は、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、前記所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値に変更する第１変更手段と、前記第１変更手段によって前記特定の設定値に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記特定の設定値から前記所定の設定値に変更する第２変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記遊技機は、前記初期化手段による前記遊技機の初期化を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入された場合に、前記遊技機の電源が遮断される前に設定されていた前記設定値と異なる設定値が設定され得るように構成される。
【００３１】
　また、第１実施形態のパチンコ機１０は、前記特定の設定値は、前記所定の設定値より

前記有利状態が発生し易い状態である。

【００３２】

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

【００３３】

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

【００３４】

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

【００３５】

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

【００３６】

さらに、第１実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技者操作手段の操作に基づく遊技球の発射球数を計数可能な発射球数計数手段、を備え、前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、前記発射球数計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様を変更する。

【００３７】

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

【００３８】

さらに、第１実施形態のパチンコ機１０は、所定の外枠と、前記外枠に対して前記遊技機正面視左側を軸として回動可能に構成される内枠と、を備え、前記操作手段は、前記内枠における前記遊技機の正面視右側に設けられる。

【００３９】

また、第１実施形態のパチンコ機１０は、前記所定の設定値よりも前記出力態様が高い段階は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である。

【００４０】
さらに、第１実施形態のパチンコ機１０は、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。
【００４１】
また、第１実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる。
【００４２】
さらに、第１実施形態のパチンコ機１０は、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる状態値を、少なくとも２以上設けられた状態値のうち１の状態値に設定可能な状態値設定手段と、設定された前記状態値を記憶可能な状態値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、少なくとも２以上設けられた前記状態値のうち所定の状態値に設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記状態値として第１の状態値が設定されている前記所定の遊技状態において、遊技者の遊技操作に起因する第１条件が成立したことに基づいて、前記第１の状態値よりも遊技者にとって遊技価値が高い第２の状態値に変更する第１変更手段と、前記第１変更手段によって前記第２の状態値に変更された後で第２条件が成立したことに基づいて、前記第１の状態値に変更する第２変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記遊技機は、前記第１変更手段により前記第２の状態値に変更されている状況において前記有利状態が発生した場合に、前記状態値記憶手段に記憶される前記状態値を、前記第１の状態値に設定する。
【００４３】
また、第１実施形態のパチンコ機１０は、前記有利状態が終了する場合に、前記変動表示の遊技結果に応じて前記状態値記憶手段に記憶される前記状態値を設定する終了時設定手段、を備えている。
【００４４】
さらに、第１実施形態のパチンコ機１０は、前記第２の状態値は、前記第１の状態値より前記有利状態が発生し易い。
【００４５】
また、第１実施形態のパチンコ機１０は、前記第１の状態値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。
【００４６】
さらに、第１実施形態のパチンコ機１０は、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、少なくとも、前記第２変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記第２の状態値から前記第１の状態値へ変更可能に構成される。
【００４７】
また、第１実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は困難となる。
【００４８】
本遊技機は、本発明の具体的な構成として、始動条件として開始条件を備え、検出手段として検知装置を備え、所定の抽選として結果抽出を備え、判定手段として抽出処理を備え、特定結果として特殊抽出結果を備え、複数の図柄として複数の識別情報を備え、変動表示として動的表示を備え、特定の図柄として特定識別情報を備え、表示手段として表示

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

【００４９】

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

【００５０】

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

【００５１】

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

【００５２】

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

【００５３】

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

もよく、例えば、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に設けられた小当たり確率値に関するシナリオデータを記憶するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に設けられた遊技状態を記憶するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、音声ランプ制御装置１１３若しくは表示制御装置１１４のＲＡＭ２２３等に設けられた液晶表示装置（例えば、第３図柄表示装置８１）における演出内容に関する情報を記憶するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、音声ランプ制御装置１１３若しくは表示制御装置１１４のＲＡＭ２２３等に設けられた液晶表示装置の輝度を示す光量値を記憶するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、音声ランプ制御装置１１３若しくは表示制御装置１１４のＲＡＭ２２３等に設けられたスピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値を記憶するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、主制御装置１１０、払出制御装置１１１若しくは発射制御装置１１２のＲＡＭ２０３等に設けられた発射間隔値若しくは発射力値を記憶するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域などが挙げられる。

【００５４】

また、例えば、操作可能な操作手段として、本実施形態ではＲＡＭ消去スイッチ５０３を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、操作によって遊技機に設定された内容を初期化可能な装置、操作によって遊技球を発射可能な装置、操作によって遊技球の流下態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に設定された設定値を変更可能な装置、操作によって遊技盤に配設された役物の動作態様を変更可能な装置、操作によって遊技盤に配設された電飾の点灯態様を変更可能な装置、操作によって遊技機から出力される音の出力態様を変更可能な装置、操作によって変動演出の演出態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を脱着可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を開放又は閉鎖可能な装置などが挙げられる。

【００５５】

さらに、例えば、表示手段として、本実施形態では液晶表示器である第３図柄表示装置８１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、ドラム式表示装置、ランプ式表示装置、機械式表示装置、ＬＥＤ式表示装置などが挙げられる。

【００５６】

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

【００５７】

さらに、例えば、有利状態発生手段として、本実施形態では主制御装置１１０内で行われる大当たり処理（Ｓ２０３）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、音声ランプ制御装置１１３内で行われる大当たりに関する処理、主制御装置１１０内で行われる普通図柄の当たりに関する処理、主制御装置１１０内で行われる小当たりに関する処理、主制御装置１１０内で行われる確率変動状態若しくは時間短縮状態等に関する処理、音声ランプ制御装置１１３内で行われる確率変動状態若しくは時間短縮状態等に関する処理などが挙げられる。

【００５８】

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

【００５９】

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

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

【００６０】

また、例えば、設定手段又は状態値設定手段として、本実施形態では特別図柄の大当たり確率値を設定するための設定キー５０１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり確率を設定するための設定キー、特別図柄の小当たり確率値を設定するための設定キー、特別図柄の遊技状態移行確率を設定するための設定キー、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値を設定するための設定キー、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率を設定するための入力装置（例えば、ボタン、レバー若しくはタッチパネル等。以下同様。）、遊技状態を設定するための設定処理、変動演出の内容を設定するための設定処理、液晶表示装置の輝度を示す光量値を設定するための入力装置、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値を設定するための入力装置、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値を調整するための操作装置、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値を調整するための操作装置などが挙げられる。

【００６１】

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

【００６２】

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

【００６３】

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

【００６４】

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

挙げられる。
【００６５】
さらに、例えば、特定結果として、本実施形態では特別図柄の大当たり当否結果を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり当否結果、特別図柄の小当たり当否結果、特別図柄の時短当選図柄当否結果、特別図柄の確率変動当選図柄当否結果などが挙げられる。
【００６６】
また、例えば、遊技機に対して行う特定の操作として、本実施形態ではＲＡＭ消去スイッチ５０３の押下を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機に設定された内容を初期化する操作、遊技球を発射する操作、遊技球の流下態様を変更可能とする操作、遊技機に設定された設定値を変更可能な操作、遊技盤に配設された役物の動作態様を変更可能な操作、遊技盤に配設された電飾の点灯態様を変更可能な操作、遊技機から出力される音の出力態様を変更可能な操作、変動演出の演出態様を変更可能な操作、遊技機に配設された一部を脱着可能な操作、遊技機に配設された一部を開放又は閉鎖可能な操作などが挙げられる。
【００６７】
また、例えば、遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件として、本実施形態では設定キー５０１がオンされている状態を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされること、確変フラグ等の特定のフラグがオンされること、確変フラグ等の特定のフラグがオフされること、所定制御に関する所定の判定値が特定値と等しいこと、所定制御に関する所定の判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、所定制御に関する所定の判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、所定制御に関する所定の判定値が特定値に達すること、所定制御に関する所定の判定値が０になること、確率変動状態等の特定の遊技状態になること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、始動口スイッチ等の特定の検知スイッチがオンされること、始動口スイッチ等の特定の検知スイッチがオフされること、初期化処理等の特定の処理が実行されること、初期化処理等の特定の処理が実行されないこと、変動表示や大当たり遊技に関する特定の期間が経過することなどが挙げられる。
【００６８】
さらに、例えば、所定の遊技状態として、本実施形態では通常遊技状態を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、通常遊技状態、時間短縮状態、確率変動状態、大当たり状態、特別図柄の動的表示が実行中の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、変動演出が実行されている状態、変動演出が実行されていない状態などが挙げられる。
【００６９】
また、例えば、複数の図柄として、本実施形態では第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に使用される変動図柄を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特図１用第４図柄表示領域８７で行われる第１特別図柄の動的表示に使用される主図柄、特図２用第４図柄表示領域８８で行われる第２特別図柄の動的表示に使用される主図柄、第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄又は第２特別図柄の補助図柄、普通図柄表示装置８３で行われる普通図柄の変動表示で使用される普通図柄、ドラム表示装置で行われる特別図柄若しくは普通図柄の変動表示に使用される変動図柄などが挙げられる。
【００７０】
さらに、所定設定値として、本実施形態では設定シナリオテーブルの値を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、電源立ち上げ時に設定される特別図柄の大当たり確率値としての所定値、設定シナリオテーブル

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

【００７１】

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

【００７２】

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

【００７３】

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

【００７４】

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

【００７５】

また、例えば、遊技状態設定手段として、本実施形態では、確変フラグ２０３ｎを例に

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

【００７６】

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

【００７７】

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

【００７８】

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

【００７９】

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

【００８０】

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

【００８１】

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

【００８２】

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

【００８３】

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

【００８４】

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

【００８５】

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

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

【００８６】

前面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図１参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が操作装置としての球発射ユニット１１２ａ（図１０参照）へと案内される。また、上皿１７の上面であって、正面視左手前側には枠ボタン２２が、該枠ボタン２２の奥側には、遊技者音量操作部４４及び遊技者光量操作部４５が、それぞれ設けられている。

【００８７】

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

【００８８】

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

【００８９】

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

【００９０】

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

【００９１】

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

【００９２】

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

【００９３】

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

【００９４】

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

【００９５】

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

【００９６】

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

【００９７】

遊技者音量操作部４４は、変動演出等が実行される場合に音声出力装置２２６（図５参照）から出力される音量値を調整するための操作部であり、遊技者が押下操作可能なボタンである。この遊技者音量操作部４４は、遊技者音量上昇部４４ａ及び遊技者音量下降部４４ｂによって構成されている。

【００９８】

詳細は後述するが、この遊技者音量操作部４４は、変動演出の実行有無にかかわらず、遊技者が操作可能であり、任意のタイミングで音量値を調整可能となるように構成されている。

【００９９】

なお、第１実施形態のパチンコ機１０から音声出力装置２２６によって出力される音量値は、後述するホール音量操作部１１７（図２参照）と、遊技者音量操作部４４と、の２の音量操作部の音量値によって調整可能に構成されている。

【０１００】

ホール音量操作部１１７はパチンコ機１０の背面部、音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）内に配設されており、主にホール関係者等によって、営業開始前にあらかじめ調整される操作部である。

【０１０１】

従って、例えば、変動演出の実行時等にパチンコ機１０より出力される実際の音量値（以下、変動演出の実行時に音声出力装置２２６から出力される音量値を「実音量値」と称する場合がある）は、ホール関係者等によって操作されるホール音量操作部１１７の音量値（以下、ホール音量操作部１１７によって設定される音量値を「ホール操作音量値」と称することがある）に基づいて、パチンコ機１０から出力され得る実音量値の幅が決定し、さらに、遊技者が操作可能な遊技者音量操作部４４の音量値（以下、遊技者音量操作部４４によって設定される音量値を「遊技者操作音量値」と称することがある）によって、

実際の実音量値が決定される（図２４参照）。
【０１０２】
例えば、ホール操作音量値が「１」であれば、実音量値の幅は「２～１０」となり、遊技者操作音量値が「２」であれば、実音量値は「４」に決定される（図２４参照）。
【０１０３】
遊技者光量操作部４５は、ランプ表示装置２２７によって電飾部２９～３３から出力される光量値（以下、ランプ表示装置２２７から出力される光量値を「実光量値」と称する場合がある）を調整するための操作部であり、遊技者が押下操作可能なボタンである。この遊技者光量操作部４５は、遊技者光量上昇部４５ａ及び遊技者光量上昇部４５ｂによって構成されている。この遊技者光量操作部４５は、変動演出の実行有無にかかわらず操作可能であり、遊技者が任意のタイミングで光量値を調整可能となるように構成されている。なお、遊技者光量操作部４５によって設定される光量値を「遊技者操作光量値」と称することがあるが、パチンコ機１０から出力される光量値は遊技者光量操作部４５の操作によってのみ調整可能に構成されているため、遊技者操作光量値と実光量値は同じ値であることを意味する。
【０１０４】
また、第１実施形態のパチンコ機１０から出力される光量値は、遊技者光量操作部４５のみによって調整可能に構成されている。
【０１０５】
前面枠１４には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定の「リーチ表示」時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部１４ｃの周縁には、発光ダイオード（ライト・エミッティング・ダイオード（Ｌｉｇｈｔ　Ｅｍｉｔｔｉｎｇ　Ｄｉｏｄｅ）。以下、「ＬＥＤ」と略す。）等の発光手段を内蔵した電飾部２９～３３が設けられている。
【０１０６】
パチンコ機１０においては、これら電飾部２９～３３が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時や「リーチ表示」時等には内蔵するＬＥＤの点灯や点滅によって各電飾部２９～３３が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前の「リーチ表示」中である旨が報知される。また、前面枠１４の正面視左上部には、ＬＥＤ等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ３４が設けられている。
【０１０７】
右側の電飾部３２下側には、前面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３前面の貼着スペースＫ１（図３参照）に貼付される証紙等はパチンコ機１０の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したアクリロニトリル・ブタジエン・スチレン（Ａｃｒｙｌｏｎｉｔｒｉｌｅ　Ｂｕｔａｄｉｅｎｅ　Ｓｔｙｒｅｎｅ。以下、「ＡＢＳ」と略す。）樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。
【０１０８】
窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット。図示せず。）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、所定作業として、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作さ

れる。
【０１０９】
なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。
【０１１０】
上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その中央部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を遊技盤１３の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設され、かかる操作ハンドル５１の内部には球発射ユニット１１２ａ（図１０参照）の駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。
【０１１１】
特定動作として、操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回転操作されると、タッチセンサ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が操作量に対応して変化し、操作ハンドル５１の回動操作量に応じて変化する可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤１３の前面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ５１ａおよび打ち止めスイッチ５１ｂがオフとなっている。
【０１１２】
下皿５０の正面下方部には、下皿５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー５２が設けられている。この球抜きレバー５２は、常時、右方向に付勢されており、特定動作として、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバー５２の操作は、通常、下皿５０の下方に下皿５０から排出された球を受け取る箱（一般に「ドル箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿５０の右方には、上述したように操作ハンドル５１が配設され、下皿５０の左方には灰皿５３が取り付けられている。
【０１１３】
次に、図２に示すように、パチンコ機１０の背面側には、制御基板ユニット９０，９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主制御装置１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）と表示制御基板（表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、払出制御基板（払出制御装置１１１）と発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。
【０１１４】
裏パックユニット９４は、保護カバー部を形成する裏パック９２と払出ユニット９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのマイクロ・プロセッシング・ユニット（Ｍｉｃｒｏ－Ｐｒｏｃｅｓｓｉｎｇ　Ｕｎｉｔ。以下、「ＭＰＵ」と略す）、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。
【０１１５】
なお、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４、払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２、電源装置１１５、カードユニット接続基板１１６は、それぞれ基板ボックス１００～１０４に収納されている。基板ボックス１００～１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており

、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

【０１１６】

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

【０１１７】

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

【０１１８】

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

【０１１９】

設定シナリオ番号とは、パチンコ機１０の電源立ち上げ時において、ホール関係者等によって設定可能な値である。また、パチンコ機１０において、設定内容としての確率設定値は、この設定シナリオ番号に基づいて設定されるように構成されている（図９にて詳細を後述）。

【０１２０】

ここで、第１実施形態のパチンコ機１０では、遊技者による遊技の進行、即ち、表示形態としての特別図柄の動的表示の実行に伴って、確率設定値が変移し得るように構成されている。具体的には、従来のパチンコ機では、遊技者による不正な設定変更を抑止するために、該パチンコ機の立ち上げ処理において、ホール関係者等のみが設定変更操作を行うことによって確率設定値の変更が可能となっており、この電源立ち上げ時に設定された確率設定値は、遊技中において変更不可又は変更し難く構成されている。これに対し、第１実施形態のパチンコ機１０では、電源立ち上げ時に設定シナリオ番号を設定することで、該設定シナリオ番号に応じた確率設定値が設定され、さらに、遊技者が遊技を行うことによって特別図柄の動的表示が実行されて、設定シナリオ番号に応じた所定の遊技結果となる（例えば、所定の回転数に到達する）ことで、立ち上げ時に設定した設定シナリオ番号に応じた確率設定値が変移可能となるように構成されている。

【０１２１】

このように構成することで、例えば、パチンコ機１０の現在までの遊技状況が大当たりに当選し難い状態が続いていた場合であっても、遊技者が遊技を継続して特別図柄の動的表示を実行させて設定シナリオ番号の設定内容に合致させることで、確率設定値が変移し得るように構成されているため、遊技を継続することでそれまでのパチンコ機１０で設定されていた確率設定値よりも遊技価値を獲得し易い確率設定値に変移する可能性があるた

め、遊技者がパチンコ機１０で継続して遊技する動機に繋がり、新たな遊技性の創出による興趣向上を図るとともに、遊技者の遊技意欲を向上させてパチンコ機１０の稼働を促進することが可能となる。なお、遊技中における確率設定値の変移の詳細については、図９にて後述する。

【０１２２】

払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図１０参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。

【０１２３】

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

【０１２４】

さらに、音声ランプ制御装置１１３にはホール音量操作部１１７が設けられている（図２参照）。上述したように、ホール音量操作部１１７はホール関係者等によって操作可能なホール操作音量値の操作部であり、裏パック９２に設けられた孔から工具等によって操作可能に構成されている。第１実施形態のパチンコ機１０では、所定作業としてのホール音量操作部１１７の操作によって、ホール操作音量値が８段階に調整可能に構成されている（図２４にて後述）。

【０１２５】

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

【０１２６】

一般入賞口６３、右側一般入賞口６３ａ、第１始動口６４、可変入賞装置６５、第２始動口７１、スルーゲート６７、普通電役７２、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図１参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図３を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【０１２７】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成

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

【０１２８】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図５参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図３の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図３の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第１実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４又は一般入賞口６３へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第２始動口７１、可変入賞装置６５、普通電役７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、第２始動口７１、可変入賞装置６５、普通電役７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａへ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４又は一般入賞口６３に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【０１２９】

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

【０１３０】

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

【０１３１】

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

【０１３２】

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

【０１３３】

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

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

【０１３４】

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

【０１３５】

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

【０１３６】

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

【０１３７】

本パチンコ機１０では、入球部としての第１始動口６４又は第２始動口７１への入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４又は７１に応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。

【０１３８】

第１実施形態において判定される大当たり種別としては、入球部としての第１始動口６４への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が５回開放する「５ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置６５が５回開放する「５ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図１０（ａ）参照）。また、入球部としての第２始動口７１への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｂ」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｂ」と称する場合がある）」が用意されている（図１４（ｂ）参照）。

【０１３９】

ここで、所定状態としての「通常遊技状態」とは、「時間短縮状態」及び「確率変動状態」でない遊技状態の時をいい、表示形態としての各特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率が通常の状態（即ち、低確率状態）かつ普通電役７２の開放が短時間である状態をいう。即ち、所定状態としての「通常遊技状態」は、「確率変動状態」の時より各特別図柄の大当たり確率が低く、また、「確率変動状態」および「普図高確時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態（「普図低確時間短縮状態」とは同等）であって普通電役７２の開放時間も短時間となるように構成されている。

【０１４０】

詳細は後述するが、所定状態としての「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役７２へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役７２へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も

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

【０１４１】

また、第１実施形態のパチンコ機１０では、表示形態としての特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数（第１実施形態では、「６００回」）連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能（所謂、天井機能）が搭載されている（以下、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において「６００回」連続して大当たりに当選せずに「普図低確時間短縮状態」に突入することを、「救済条件成立」と称し、また、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に「救済条件成立」となる回数を「救済条件成立回数」と称する場合がある）。

【０１４２】

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

【０１４３】

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

【０１４４】

第１実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」は、該「普図高確時間短縮状態」が開始されてから予め定められた規定回数（第１実施形態では、第１特別図柄の動的表示の実行回数が「１００回」、第２特別図柄の動的表示の実行回数が「１２０回」、又は、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示の合計実行回数が「１２０回」）の特別図柄の動的表示が実行されるまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後は、「普図高確時間短縮状態」から上記「通常遊技状態」に移行するように構成されている。

【０１４５】

なお、「普図高確時間短縮状態」、後述する「普図低確時間短縮状態」又は後述する「確率変動状態」において、特定遊技操作として左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、入球部としての第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表

示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「確率変動状態」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【０１４６】

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

【０１４７】

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

【０１４８】

この「普図低確時間短縮状態」は、大当たり終了後、特別図柄の低確率状態において連続して「６００回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態において「６００回」の動的表示が行われる間、ハズレが抽出し続けた場合に、該「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【０１４９】

また、「普図低確時間短縮状態」は、該「普図低確時間短縮状態」が開始されてから予め定められた規定回数（第１実施形態では、「７００回」）の特別図柄の動的表示が実行されるまでの間、普通図柄の可変表示時間が短縮し、普通電役７２の開放時間が長時間となる。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後は、「普図低確時間短縮状態」から上記「通常遊技状態」に移行するように構成されている。

【０１５０】

なお、「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合、再度「普図低確時間短縮状態」には移行し得ないように構成されている。一方、救済条件成立に基づいて「普図低確時間短縮状態」が発生し、該「普図低確時間短縮状態」において特別図柄の動的表示の実行回数に基づく時短終了条件が成立して所定状態としての「通常遊技状態」に移行した場合に、再度、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」に移行し得るように構成してもよい。

【０１５１】

次いで、「確率変動状態」では、大当たり終了後に付加価値としてその後の各特別図柄の大当たり確率がアップした高確率状態であるとともに、普通図柄の当たり確率がアップし、かつ、高確時短機能が作動した状態となる。

【０１５２】

即ち、「確率変動状態」は、表示形態としての特別図柄による大当たり結果が導出され易い状態であるとともに、普通図柄による当たり結果が導出され易く、さらに、普通電役７２の開放状態が長くなる状態となる。よって、「確率変動状態」では、特定遊技操作として右打ち遊技により発射された球が入球部としての第２始動口７１へと入賞し易いため、第２特別図柄の動的表示を連続的に実行できるとともに、該第２始動口７１への入賞に基づく賞球（例えば、１個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながら遊技を行うことがで

きる。よって、「確率変動状態」では、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たり遊技（特別遊技状態）が発生し易い状態で遊技を行うことが可能となる。

【０１５３】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から５ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「普図高確時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【０１５４】

次いで、大当たり種別「確変Ａ」とは、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から５ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【０１５５】

次いで、大当たり種別「時短Ｂ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ｂ」が選択され得て、該大当たり終了後に「普図高確時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【０１５６】

次いで、大当たり種別「確変Ｂ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｂ」が選択され得て、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【０１５７】

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

【０１５８】

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

【０１５９】

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

【０１６０】

遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより１個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａが配設されている。

【０１６１】

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

【０１６２】

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

【０１６３】

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

【０１６４】

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

【０１６５】

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

【０１６６】

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

【０１６７】

また、第１実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図５参

照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。例えば、所定状態としての「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合は、主に、「０」，「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「普図高確時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短Ａ」に対して、該「普図高確時間短縮状態」よりも有利な遊技状態である「確率変動状態」に移行することとなる大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

【０１６８】

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

【０１６９】

図４（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下方向に３分割され、下側の２／３が第３図柄を変動演出する主表示領域Ｄｍと保留球数などを表示するコクピット表示領域Ｄｂとで構成され、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。

【０１７０】

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

【０１７１】

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

【０１７２】

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

【０１７３】

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

【０１７４】

コクピット表示領域Ｄｂは、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する入球部としての第１始動口６４又は第２始動口７１に入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。

【０１７５】

副表示領域Ｄｓの左の小領域Ｄｓ１には、所定状態としての「通常遊技状態」において、救済条件成立回数、及び、前回の大当たり若しくは初期状態からの特別図柄の低確率状態における特別図柄の動的表示の実行回数を示す救済カウンタ表示９５が表示可能に構成されている。救済カウンタ表示９５は、救済条件成立回数（第１実施形態では「６００回」）を示す表示用救済カウンタ分母９５ａと、初期状態又は特別図柄の大当たり後から現在までに実行された特別図柄の低確率状態における実行回数（図４の例では「５８回」）を示す表示用救済カウンタ分子９５ｂと、で構成されている。

【０１７６】

図４に示す例では、救済条件成立回数が「６００回」となっており、初期状態又は特別図柄の大当たり後から現在までに実行された特別図柄の低確率状態における実行回数が「５８回」となっていることから、特別図柄の動的表示を残り「５４２回」実行させることにより、救済条件が成立して「普図低確時間短縮状態」へ移行する状態であることを示している。

【０１７７】

この救済カウンタ表示９５の表示により、遊技者は救済条件が成立するまでの特別図柄の残りの実行回数を把握することができるため、「通常遊技状態」において左打ち遊技を継続しているにもかかわらず、大当たりに当選しない状況（所謂、ハマり）が続いた場合でも、該救済カウンタ表示９５を確認することにより、安心して遊技を継続することができる。

【０１７８】

なお、第１実施形態のパチンコ機１０では、救済条件が成立して「普図低確時間短縮状態」に移行した後、規定回数（第１実施形態では、「７００回」）の特別図柄の動的表示の実行によって大当たりに当選することなく、再び「通常遊技状態」に移行した場合、その後の「通常遊技状態」からは再度「普図低確時間短縮状態」には移行し得ないように構成されている。このため、「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合は、救済カウンタ表示９５を表示しないように構成されている。

【０１７９】

副表示領域Ｄｓの右の小領域Ｄｓ３には、第１特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図１用第４図柄表示領域８７と、第２特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図２用第４図柄表示領域８８と、遊技者操作音量７８および遊技者操作光量７９とが表示可能に構成されている。

【０１８０】

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

【０１８１】

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

【０１８２】

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

【０１８３】

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

【０１８４】

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

【０１８５】

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

【０１８６】

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

【０１８７】

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

【０１８８】

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

【０１８９】

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

【０１９０】

また、副表示領域Ｄｓの右の小領域Ｄｓ３には、遊技者操作音量７８及び遊技者操作光量７９が表示可能に構成されている。遊技者操作音量７８及び遊技者操作光量７９は、上述した特定遊技操作としての遊技者音量操作部４４及び遊技者光量操作部４５（図１参照）の操作によって遊技者が変更可能な遊技者操作音量値及び遊技者操作光量値を示す表示部である。

【０１９１】

ここで、特図１用第４図柄表示領域８７及び特図２用第４図柄表示領域８８が、変動演出の実行中に常時表示可能に構成されるのに対し、遊技者操作音量７８及び遊技者操作光量７９は、変動演出の実行中であれば、遊技者音量操作部４４又は遊技者光量操作部４５が操作された場合にのみ表示され、その後、一定時間表示を継続した後に消去されるように構成されている。また、変動演出の実行中でなければ、パチンコ機１０が待機状態となってから一定時間が経過した場合に表示され、以降、変動演出が実行されるまで表示を継続するように構成されている。

【０１９２】

これは、特図１用第４図柄表示領域８７及び特図２用第４図柄表示領域８８は、遊技者が遊技状況を認識する上で非常に重要な情報であり、常に確認可能に構成する必要があるのに対し、遊技者操作音量７８及び遊技者操作光量７９は、遊技価値の付与には直接関与し得ない付加的な情報であり、音量値又は光量値を調整する場合や、パチンコ機１０の遊技を開始する場合に確認可能となっていれば十分であるからである。

【０１９３】

遊技者操作音量７８は、遊技者音量操作部４４の操作によって可変に表示され、変動演出中などにパチンコ機１０から出力される音量値を５段階に表示可能に構成されている。このため、遊技者操作音量７８は、５の長方形のブロック図形表示により構成されており、それぞれのブロック図形表示が黒又は白のブロック図形表示で表示可能に構成されている。

【０１９４】

そして、例えば、遊技者音量操作部４４の操作による音量値が、５段階のうちの１段階目、即ち、遊技者音量操作部４４によって調整可能な音量値のうち、最も小さな音量値に設定されている場合、遊技者操作音量７８は一番左のブロック図形表示のみが黒で表示され、残りの右側４つのブロック図形表示は白で表示される。

【０１９５】

また、例えば、遊技者音量操作部４４の操作による音量値が、５段階のうちの２段階目に設定されている場合、遊技者操作音量７８は左側２つのブロック図形表示が黒で表示され、残りの右側３つのブロック図形表示は白で表示される。

【０１９６】

さらに、例えば、遊技者音量操作部４４の操作による音量値が、５段階のうちの５段階目、即ち、遊技者音量操作部４４によって調整可能な音量値のうち、最も大きな音量値に設定されている場合、遊技者操作音量７８は、すべてのブロック図形表示が黒で表示される。

【０１９７】

同様に、遊技者操作光量７９は、遊技者光量操作部４５の操作によって可変に表示され、変動演出中などにパチンコ機１０から出力される光量値を５段階に表示可能に構成され

ている。このため、遊技者操作光量７９は、５の長方形のブロック図形表示により構成されており、それぞれのブロックが黒又は白のブロック図形表示で表示可能に構成されている。

【０１９８】

そして、例えば、遊技者光量操作部４５の操作による光量値が、５段階のうちの１段階目、即ち、遊技者光量操作部４５によって調整可能な光量値のうち、最も小さな光量値に設定されている場合、遊技者操作光量７９は一番左のブロック図形表示のみが黒で表示され、残りの右側４つのブロック図形表示は白で表示される。

【０１９９】

また、例えば、遊技者光量操作部４５の操作による光量値が、５段階のうちの２段階目に設定されている場合、遊技者操作光量７９は左側２つのブロック図形表示が黒で表示され、残りの右側３つのブロック図形表示は白で表示される。

【０２００】

さらに、例えば、遊技者光量操作部４５の操作による光量値が、５段階のうちの５段階目、即ち、遊技者光量操作部４５によって調整可能な光量値のうち、最も大きな光量値に設定されている場合、遊技者操作光量７９は、すべてのブロック図形表示が黒で表示される。

【０２０１】

なお、遊技者操作音量７８及び遊技者操作光量７９は、数値（例えば、最小値を「１」、最大値を「５」など）と具体的数値で表示してもよいし、横長又は縦長に形成されたゲージで表示してもよいし、その他、最小値及び最大値が認識可能な表示物で構成してもよい。

【０２０２】

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

【０２０３】

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

【０２０４】

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

【０２０５】

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

Ｄｂ１の第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいても示される。

【０２０６】

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

【０２０７】

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

【０２０８】

なお、第１実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の第２抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって、かつ、第２特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、これに代えて、例えば、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第１特別図柄の変動演出と第２特別図柄の変動演出とを第３図柄表示装置８１において同時に表示（実行）可能に構成してもよいし、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを同時に実行しつつ、第３図柄表示装置８１にはいずれか一方（例えば、遊技状態に応じて一方の特別図柄）に関する変動演出を実行するように構成してもよい。

【０２０９】

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

【０２１０】

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

動（シフト）して表示される。さらに、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃに表示されていた保留図柄が、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ｄに表示されていた保留図柄が、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。

【０２１１】

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

【０２１２】

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

【０２１３】

右側一般入賞口６３ａの正面視下側には、普通電役７２が配設されている。この普通電役７２は、主に、出没板７２ａと、該出没板７２ａを出没駆動する普通電役ソレノイド（図示せず）と、により構成されている。

【０２１４】

第１実施形態の主制御装置１１０（図５参照）は、通常時、普通電役７２の出没板７２ａを突出状態に維持して、第２始動口７１の正面視上方側を覆うことで、第２始動口７１への球の流入を防止している。そして、普通図柄の可変表示で当たりに当選した場合に、上記普通電役ソレノイド（図示せず）を所定時間駆動し、普通電役７２の出没板７２ａを所定時間の間、出没板７２ａを突出状態から遊技盤１３内に没入した没入状態に駆動させて、第２始動口７１への球の流入を可能に構成して、右打ち遊技されて可変表示装置ユニット８０の正面視右側を流下する球が第２始動口７１へ入賞し易い状態、即ち、入賞補助状態となるように構成されている。

【０２１５】

また、第１実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」及び「普図低確時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を低確率状態（例えば、７０／１００）とし、普通図柄の可変表示において「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」より当たりに当選し難くすることで、普通電役７２の出没板７２ａを没入状態（開放状態）とし難くして、「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」より第２始動口７１へ入賞し難いように構成する。一方、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９９／１００）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」及び「普図低確時間短縮状態」より当たりに当選し易くすることで、普通電役７２の出没板７２ａを没入状態（開放状態）とし易くし、第２始動

口７１へ容易に入賞し得るように構成する。
【０２１６】
第１実施形態のパチンコ機１０では、普通図柄の高確率状態では、可変表示が高確率（即ち、９９％）で当たりを導出するため、普通図柄が高確率状態である「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」では、特定遊技操作として右打ち遊技で発射された球の多くが第２始動口７１に入賞し得るように構成される。一方、普通図柄の低確率状態のうち、「通常遊技状態」では、可変表示が低確率（即ち、７０％）で当たりを導出し得るものの、普通電役７２の開放時間が短時間のため、右打ち遊技で発射された球が第２始動口７１に入賞し難いように構成される。また、普通図柄の低確率状態のうち、「普図低確時間短縮状態」では、可変表示が低確率（即ち、７０％）で当たりを導出し得る状態であり、普通電役７２の開放時間が「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」と同様に長時間となるため、右打ち遊技で発射された球が第２始動口７１に入賞し得るように構成される。
【０２１７】
これにより、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」では、特定遊技操作として右打ち遊技で発射された球を第２始動口７１へと入賞させながら遊技を行うことが可能となることで、第２始動口７１への入賞に基づく賞球の払い出しによって、遊技者は「通常遊技状態」より自身の持ち球の減少を抑えながら遊技を行うことができる。
【０２１８】
なお、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、普通電役７２の出没板７２ａが没入する（開放される）時間や、１回の当たりで普通電役７２の出没板７２ａが没入する（開放される）回数を変更するものとしても良い。具体的には、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、普通電役７２の出没板７２ａが没入する時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、１回の当たりで普通電役７２の出没板７２ａが没入する回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役７２の出没板７２ａの没入時間の長時間化と、普通電役７２の出没板７２ａの没入回数の多回数化との少なくとも２つを同時に行うようにしてもよい。
【０２１９】
普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第１実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に第２始動口７１正面視上方に設けられた普通電役７２が所定時間だけ作動状態となり、所定図柄以外（第１実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。
【０２２０】
スルーゲート６７の保留球数は最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第２図柄保留ランプ８４（以下、第２図柄保留ランプ８４に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ８４」と称する場合がある）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の下方に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ８４の点灯された数により、保留数を表示する。
【０２２１】
なお、普通図柄の可変表示は、第１実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は

、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【０２２２】

可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る入球部としての第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、特定遊技操作として左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図５参照）で表示形態としての第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【０２２３】

普通電役７２の球の流下方向下流側であって、該普通電役７２の正面視左側には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａが設けられている。

【０２２４】

大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、表示形態としての第１特別図柄又は第２特別図柄において大当たりに当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図５参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。

【０２２５】

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

【０２２６】

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

【０２２７】

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

【０２２８】

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

【０２２９】
さらに、羽根部が回転する場合、いずれの方向（即ち、時計回り又は反時計回り）にも回転可能に構成されているため、遊技球が羽根部と衝突した場合の流下方向は左右いずれの方向にも引導可能となる。
【０２３０】
遊技盤１３の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図１参照）を通じて視認することができる。
【０２３１】
さらに、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口（入球口）６３，６３ａ，６４，６５，７１にも入球しなかった球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口６３，６３ａ，６４，６５，７１に入賞した球も、アウト口６６を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機１０外へと排出される。
【０２３２】
次に、図５を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図５は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。
【０２３３】
主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したリード・オンリー・メモリー（Ｒｅａｄ　Ｏｎｌｙ　Ｍｅｍｏｒｙ。以下、「ＲＯＭ」と略す）２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるランダム・アクセス・メモリー（Ｒａｎｄｏｍ　Ａｃｃｅｓｓ　Ｍｅｍｏｒｙ。以下、「ＲＡＭ」と略す。）２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。
【０２３４】
なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。
【０２３５】
主制御装置１１０では、大当たり抽選や特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における各特別図柄の動的表示および変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示の表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ２０３ｃが設けられている。
【０２３６】
また、ＲＯＭ２０２は、大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、保留数テーブル２０２ｄ、停止パターンテーブル２０２ｅ、変動パターンテーブル２０２ｆ、大当たり開放テーブル２０２ｇ、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ、普通電役開放テーブル２０２ｋ、時短終了条件テーブル２０２ｍを少なくとも格納している（図６参照）。主制御装置１１０は、ＲＡＭ２０３に格納された各種カウンタと、ＲＯＭ２０２に格納された各種テーブルとによって、上記の主要な制御を実行する。
【０２３７】
ここで、図７を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や、特別図柄表示装置３７の動的表示の設定、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における

可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図８から図１９を参照して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納された各種テーブル、各種制御タイミング及び遊技状態の遷移等についても説明する。

【０２３８】

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

【０２３９】

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

【０２４０】

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

【０２４１】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図２９参照）の実行間隔である「２ミリ秒」間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図２８参照）の中で不定期に更新されて、設定内容としての更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ２０３ｃに適宜格納される。詳細については後述するが、ＲＡＭ２０３には、表示形態としての第１特別図柄に関する４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）からなる第１保留球格納エリア２０３ｄと、表示形態としての第２特別図柄に関する４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）からなる第２保留球格納エリア２０３ｅとが設けられており、これらの各エリアには、入球部としての第１始動口６４又は第２始動口７１への入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納される。

【０２４２】

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

【０２４３】

第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、大当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、大当たり乱数カウンタＣ１が「０～９９９９」の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、「０～９９９９」の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図２９参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図２８参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【０２４４】

大当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（第１実施形態では、タイマ割込処理（図２９参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したタイミングで、第１始動口６４（表示形態としての第１特別図柄）に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したタイミングで、第２始動口７１（表示形態としての第２特

別図柄）に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納される。

【０２４５】

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

【０２４６】

ここで、図８を参照して、各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。図８は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄及び第２特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａの一例を模式的に示した模式図である。

【０２４７】

第１実施形態の大当たり乱数テーブル２０２ａは、設定内容としての確率設定値毎にそれぞれ、遊技状態が特別図柄の低確率状態の場合に使用される低確率状態用と、遊技状態が特別図柄の低確率状態より大当たりとなる確率の高い特別図柄の高確率状態の場合に使用される高確率状態用との２種類ずつに分けられる。

【０２４８】

そして、各確率設定値毎に、低確率状態用と高確率状態用とのそれぞれに含まれる大当たり乱数値の個数が異なって設定されている。また、低確率状態から高確率状態に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。即ち、低確率状態から高確率状態に変位させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合、ハズレ乱数値の個数を減少させ、その減少分を大当たり乱数値の個数として割り当てるように構成する。このように、遊技状態に応じて大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、低確率状態と高確率状態とで、大当たりとなる確率が変更される。

【０２４９】

ここで、上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、遊技者による遊技の進行、即ち、特別図柄の動的表示の実行に伴って、設定内容としての確率設定値が変移し得るように構成されている。具体的には、従来のパチンコ機では、該パチンコ機の電源立ち上げ時においてのみ、ホール関係者等の設定変更操作によって確率設定値の変更が可能となっており、ここで設定された確率設定値は、遊技中において変更不可又は変更し難く構成されていた。これに対し、第１実施形態のパチンコ機１０では、電源立ち上げ時に基準値としての設定シナリオ番号を設定することで、該設定シナリオ番号に応じた確率設定値が設定され、さらに、特別図柄の動的表示が実行されることで、電源立ち上げ時に設定した設定シナリオ番号と遊技の進行具合に応じて確率設定値が変移可能となるように構成されている。

【０２５０】

このように構成することで、例えば、パチンコ機１０の現在までの遊技状況が大当たりに当選し難い状態（例えば、確率設定値の３倍ハマり等）が続いていた場合であっても、遊技者が遊技を継続して特別図柄の動的表示を実行させて設定シナリオ番号の設定内容に合致させることで、確率設定値が変移し得るように構成されているため、遊技を継続することでそれまでのパチンコ機１０で設定されていた確率設定値よりも遊技価値を獲得し易い確率設定値に変移する可能性があるため、遊技者がパチンコ機１０を継続して遊技する動機につながり、新たな遊技性の創出による興趣向上を図るとともに、遊技者の遊技意欲

を向上させてパチンコ機１０の稼働を促進することが可能となる。なお、遊技中における確率設定値の変移の詳細については、図９にて後述する。

【０２５１】

図８で示すように、第１実施形態の大当たり乱数テーブル２０２ａでは、設定内容としての確率設定値が「１」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３３個で、その値「０～３２」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「１」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、３３／１００００＝０．３３／１００（即ち、０．３３％）となるように設定されている。

【０２５２】

一方で、確率設定値が「１」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は１６５個で、その値「０～１６４」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「１」の各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、１６５／１００００＝１．６５／１００（即ち、１．６５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約５倍大当たりし易いように設定されている。

【０２５３】

従って、確率設定値が「１」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９６７個で、その値「３３～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９８３５個で、その値「１６５～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「１」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９９６７／１００００＝９９．６７／１００（即ち、９９．６７％）となるように設定され、各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９８３５／１００００＝９８．３５／１００（即ち、９８．３５％）となるように設定されている。

【０２５４】

即ち、確率設定値「１」において、各特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９９６７個以下）となるように構成されている。

【０２５５】

次いで、設定内容としての確率設定値が「２」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は４０個で、その値「０～３９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「２」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、４０／１００００＝０．４０／１００（即ち、０．４０％）となるように設定されている。

【０２５６】

一方で、確率設定値が「２」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は２００個で、その値「０～１９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「２」の各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、２００／１００００＝２．００／１００（即ち、２．００％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約５倍大当たりし易いように設定されている。

【０２５７】
従って、確率設定値が「２」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９６０個で、その値「４０～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９８００個で、その値「２００～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「２」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９９６０／１００００＝９９．６０／１００（即ち、９９．６０％）となるように設定され、各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９８００／１００００＝９８．００／１００（即ち、９８．００％）となるように設定されている。
【０２５８】
即ち、確率設定値「２」において、各特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、確率設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９９６０個以下）となるように構成されている。
【０２５９】
よって、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける確率設定値「２」は、確率設定値「１」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．３３％→０．４０％、高確率状態：１．６５％→２．００％）、確率設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【０２６０】
次いで、設定内容としての確率設定値が「３」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は５０個で、その値「０～５０」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「３」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、５０／１００００＝０．５０／１００（即ち、０．５０％）となるように設定されている。
【０２６１】
一方で、確率設定値が「３」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は２５０個で、その値「０～２４９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「３」の各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、２５０／１００００＝２．５０／１００（即ち、２．５０％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約５倍大当たりし易いように設定されている。
【０２６２】
従って、確率設定値が「３」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９５０個で、その値「５０～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９７５０個で、その値「２５０～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「３」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９９５０／１００００＝９９．５０／１００（即ち、９９．５０％）となるように設定され、各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９７５０／１００００＝９７．５

０／１００（即ち、９７．５０％）となるように設定されている。
【０２６３】
即ち、確率設定値「３」において、各特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、確率設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９９５０個以下）となるように構成されている。
【０２６４】
よって、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける確率設定値「３」は、確率設定値「２」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．４０％→０．５０％、高確率状態：２．００％→２．５０％）、確率設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【０２６５】
なお、大当たり乱数テーブル２０２ａに、大当たり状態を経由せずに「普図低確時間短縮状態」に移行することとなる時短図柄に当選する乱数値を設けてもよい。この場合、救済条件が成立することによる「普図低確時間短縮状態」への移行と、時短図柄への当選による「普図低確時間短縮状態」への移行とが、同時に発生し得ることになるが、このような場合には、遊技者にとってより有利な状態となり得る方を優先するように構成する。例えば、時短図柄への当選による「普図低確時間短縮状態」への移行により、「３００回」の時短回数が付与され得る場合、天井到達して「普図低確時間短縮状態」へ移行する場合に付与され得る時短回数（「７００回」）の方が多くなるため、救済条件が成立することによる「普図低確時間短縮状態」への移行を優先させるように構成する。
【０２６６】
次に、図９を参照して、第１実施形態における設定シナリオテーブル２０２ｎについて説明する。上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の動的表示の実行に伴って設定内容としての確率設定値が変移し得るように構成されている。設定シナリオテーブル２０２ｎは、パチンコ機１０の電源立ち上げ時に設定された設定シナリオ番号と、パチンコ機１０の電源立ち上げ後からの特別図柄の動的表示の実行回数と、によって、確率設定値が設定されるテーブルである。
【０２６７】
ここで、基準値としての設定シナリオ番号は、ホール関係者等によってパチンコ機１０の電源立ち上げ時にのみ設定可能な値である。よって、電源立ち上げ時にホール関係者等が設定シナリオ番号設定操作を行う場合、ベース表示装置４０１（図２参照）には、確率設定値ではなく設定シナリオ番号が表示され、所定作業として設定シナリオ番号変更スイッチ５０２（図２参照）を押下することで、設定シナリオ番号が更新されるように構成されている。
【０２６８】
また、従来のパチンコ機では、該パチンコ機の電源立ち上げ時においてホール関係者等が所定（例えば、確率設定値「１」）の確率設定値を設定した場合、該確率設定値は遊技中において変化することはなく、再度、ホール関係者等がパチンコ機の電源立ち上げ時の設定変更操作を行うまで、その確率設定値は変化し得ないように構成されていた。従って、表示形態としての特別図柄の低確率状態及び高確率状態における大当たり確率は、電源立ち上げ時に設定された確率設定値に基づいて決定されるため、遊技中において、それぞれの確率が変化し得ないように構成されている。
【０２６９】
これに対し、第１実施形態のパチンコ機１０では、該パチンコ機１０に電源立ち上げ時においてホール関係者等が１の設定シナリオ番号を設定した場合、該設定シナリオ番号と、パチンコ機１０の電源立ち上げ後からの特別図柄の動的表示の実行回数（以降、パチンコ機１０の電源立ち上げ後からの特別図柄の動的表示の実行回数を「特図回転数」と称す

る場合がある）と、によってそれ以前の確率設定値が別の確率設定値に変移され得るように構成されている。従って、特別図柄の低確率状態及び高確率状態における大当たり確率は、特図回転数によって確率設定値が変移し得ることに基づいて、それぞれの大当たり確率も変化し得るように構成されている。

【０２７０】

また、図９に示すように、第１実施形態のパチンコ機１０では、確率設定値が変移し得る特図回転数のグループが５つに分かれており、それぞれのグループが回転数グループＮｏ．１～Ｎｏ．５に分類されている。よって、例えば、特図回転数が０回転である場合、回転数グループはＮｏ．１の状態となり、特図回転数が４５１回転となった場合、回転数グループは、Ｎｏ．１からＮｏ．２に移行するように構成されている。

【０２７１】

そして、回転数グループがＮｏ．１からＮｏ．２に移行することによって参照する確率設定値も移行するため、現在の設定シナリオ番号と回転数グループとによって次の確率設定値が設定される。

【０２７２】

より具体的には、基準値としての設定シナリオ番号が「１－」である場合、回転数グループがＮｏ．１（特図回転数が０～４５０回転）の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．２（特図回転数が４５１～１０００回転）の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．３（特図回転数が１００１～１５５０回転）の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．４（特図回転数が１５５１～２００回転）の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．５（特図回転数が２００１～）の間は確率設定値「１」が設定される。

【０２７３】

即ち、設定シナリオ番号が「１－」に設定されている場合、特図回転数によらず確率設定値は「１」に固定される。従って、設定シナリオ番号が「１－」に設定されている場合は、従来のパチンコ機の電源立ち上げ時において確率設定値「１」を設定した場合と同様の確率設定値の設定状況となる。

【０２７４】

次いで、基準値としての設定シナリオ番号が「２－」である場合、回転数グループがＮｏ．１（特図回転数が０～４５０回転）の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．２（特図回転数が４５１～１０００回転）の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．３（特図回転数が１００１～１５５０回転）の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．４（特図回転数が１５５１～２０００回転）の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．５（特図回転数が２００１～）の間は確率設定値「２」が設定される。

【０２７５】

即ち、設定シナリオ番号が「２－」に設定されている場合、特図回転数によらず確率設定値は「２」に固定される。従って、設定シナリオ番号が「２－」に設定されている場合は、従来のパチンコ機の電源立ち上げ時において確率設定値「２」を設定した場合と同様の確率設定値の設定状況となる。

【０２７６】

次いで、基準値としての設定シナリオ番号が「３－」である場合、回転数グループがＮｏ．１（特図回転数が０～４５０回転）の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．２（特図回転数が４５１～１０００回転）の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．３（特図回転数が１００１～１５５０回転）の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．４（特図回転数が１５５１～２０００回転）の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．５（特図回転数が２００１～）の間は確率設定値「３」が設定される。

【０２７７】

即ち、設定シナリオ番号が「３－」に設定されている場合、特図回転数によらず確率設

定値は「３」に固定される。従って、設定シナリオ番号が「３－」に設定されている場合は、従来のパチンコ機の電源立ち上げ時において確率設定値「３」を設定した場合と同様の確率設定値の設定状況となる。

【０２７８】

次いで、基準値としての設定シナリオ番号が「２Ａ」である場合、回転数グループがＮｏ．１（特図回転数が０～４５０回転）の間は特定設定内容として確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．２（特図回転数が４５１～１０００回転）の間は特別設定内容として確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．３（特図回転数が１００１～１５５０回転）の間は特定設定内容として確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．４（特図回転数が１５５１～２０００回転）の間は特定設定内容として確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．５（特図回転数が２００１～）の間は特別設定内容として確率設定値「２」が設定される。

【０２７９】

次いで、設定シナリオ番号が「２ｂ」である場合、回転数グループがＮｏ．１（特図回転数が０～４５０回転）の間は特別設定内容として確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．２（特図回転数が４５１～１０００回転）の間は特別設定内容として確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．３（特図回転数が１００１～１５５０回転）の間は特別設定内容として確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．４（特図回転数が１５５１～２０００回転）の間は特定設定内容として確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．５（特図回転数が２００１～）の間は特定設定内容として確率設定値「１」が設定される。

【０２８０】

即ち、設定シナリオ番号が「２Ａ」又は「２ｂ」に設定されている場合、特図回転数によって確率設定値が変移し得るように構成され、変移し得る確率設定値の最大値が「２」となるように構成されている。

【０２８１】

次いで、基準値としての設定シナリオ番号が「３Ａ」である場合、回転数グループがＮｏ．１（特図回転数が０～４５０回転）の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．２（特図回転数が４５１～１０００回転）の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．３（特図回転数が１００１～１５５０回転）の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．４（特図回転数が１５５１～２０００回転）の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．５（特図回転数が２００１～）の間は確率設定値「２」が設定される。

【０２８２】

次いで、基準値としての設定シナリオ番号が「３ｂ」である場合、回転数グループがＮｏ．１（特図回転数が０～４５０回転）の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．２（特図回転数が４５１～１０００回転）の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．３（特図回転数が１００１～１５５０回転）の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．４（特図回転数が１５５１～２０００回転）の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．５（特図回転数が２００１～）の間は確率設定値「３」が設定される。

【０２８３】

即ち、設定シナリオ番号が「３Ａ」又は「３ｂ」に設定されている場合、特図回転数によって確率設定値が変移し得るように構成され、変移し得る確率設定値の最大値が「３」となるように構成されている。

【０２８４】

このように、第１実施形態のパチンコ機１０では、設定シナリオ番号が「２Ａ」、「２ｂ」、「３Ａ」又は「３ｂ」のいずれかに設定された場合、特図回転数によって確率設定値が変移し得るように構成されている。

【０２８５】

また、設定シナリオテーブル２０２ｎを第１実施形態のように構成することで、従来のパチンコ機における設定変更作業から、違和感なく設定シナリオ番号変更操作を実行することができる。

【０２８６】

具体的には、電源立ち上げ時における設定シナリオ番号確認モード又は設定シナリオ番号変更モードにおいて、ベース表示装置４０１に表示される設定シナリオ番号の２桁のうち、１桁目の文字は、該設定シナリオ番号に設定した場合に変移し得る最高の確率設定値を示している。

【０２８７】

よって、設定シナリオ番号の１桁目が「１」であれば、特別図柄の動的表示の実行によって変移し得る確率設定値の範囲は「１」のみとなり、設定シナリオ番号の１桁目が「２」であれば、特別図柄の動的表示の実行によって変移し得る確率設定値の範囲は「１」～「２」となり、設定シナリオ番号の１桁目が「３」であれば、特別図柄の動的表示の実行によって変移し得る確率設定値の範囲は「１」～「３」となるように構成されている。

【０２８８】

また、設定シナリオ番号の２桁目の文字が「－」であれば、特別図柄の動的表示の実行によって確率設定値が変移し得ない設定となる。よって、設定シナリオ番号が「１－」であれば、確率設定値は「１」固定となり、設定シナリオ番号が「２－」であれば、確率設定値は「２」固定となり、設定シナリオ番号が「３－」であれば、確率設定値は「３」固定となる。

【０２８９】

さらに、設定シナリオ番号の２桁目の文字が「Ａ」又は「ｂ」であれば、特別図柄の動的表示の実行によって確率設定値が変移し得る設定となる。よって、設定シナリオ番号が「２Ａ」又は「２ｂ」であれば、特図回転数によって確率設定値が変移し得るように構成され、変移し得る確率設定値の最大値が「２」となるように構成され、設定シナリオ番号が「３Ａ」又は「３ｂ」であれば、特図回転数によって確率設定値が変移し得るように構成され、変移し得る確率設定値の最大値が「３」となるように構成されている。

【０２９０】

従って、例えば、パチンコ機１０の電源立ち上げ時において、設定シナリオ番号を「２Ａ」に設定した場合、特図回転数は「０」の状態となり、特定設定内容として確率設定値「１」が設定される。そして、遊技が実行されて、所定要件として特図回転数が「４５０回転」に到達すると、次の「４５１回転目」からは回転数グループＮｏ．２に変移するため、特別設定内容として確率設定値は「２」に変移する。そして、さらに遊技が実行されて、特定要件として特図回転数が「１０００回転」に到達すると、次の「１００１回転目」からは回転数グループＮｏ．３に変移するため、特殊設定内容として確率設定値は「１」に変移する。

【０２９１】

このように構成することで、例えば、遊技者がホールに設置されたデータ機等によってパチンコ機１０の遊技状況を確認し、該パチンコ機１０が大当たりに当選し難い状態が続いていた場合であっても、遊技を継続することで確率設定値が変移し得ることで、それまでのパチンコ機１０に設定されていた確率設定値よりも遊技価値を獲得し易い確率設定値に変移する可能性があるため、遊技者がパチンコ機１０を継続して遊技する動機につながり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となる。

【０２９２】

また、第１実施形態のパチンコ機１０では、回転数グループが移行するタイミング、即ち、確率設定値が変移し得るタイミングで、第３図柄表示装置８１において、確率設定値が変移したことを示唆する予告演出を実行可能に構成されている（図５３のＳ１４０５～Ｓ１４０９、図６１（ｂ）参照）。

【０２９３】

さらに、第１実施形態のパチンコ機１０の設定シナリオテーブル２０２ｎでは、上述し

たように、各回転数グループにおける回転数（滞在回転数）が異なるように構成されている。例えば、回転数グループＮｏ．１における滞在回転数は４５０回転であり、回転数グループＮｏ．２における滞在回転数は５５０回転であり、回転数グループＮｏ．３における滞在回転数は５５０回転であり、回転数グループＮｏ．４における滞在回転数は４５０回転となるように構成されている。

【０２９４】

ここで、仮に、各回転数グループの回転数（滞在回転数）が一律同様となるように構成されている場合（例えば、５００回転毎に回転数グループが移行するなど）、回転数グループの移行タイミング、即ち、確率設定値が移行し得る特図回転数が遊技者に認識し易くなり、遊技者が該特図回転数付近のみに注目し、それ以外の回転数における変動演出への注目度が低下し、興趣の低下に伴って稼働が低下してしまうおそれがある。

【０２９５】

このため、第１実施形態のパチンコ機１０のように、各回転数グループにおける回転数（滞在回転数）が異なるように構成することで、設定内容としての確率設定値が移行し得る特図回転数を遊技者が認識し難くなり、その結果、各変動演出における予告演出への注目度を向上させることができ、興趣を向上して稼働を促進することができる。

【０２９６】

なお、第１実施形態のパチンコ機１０における設定シナリオテーブル２０２ｎでは、すべての遊技状態（即ち、「通常遊技状態」、「時間短縮状態」又は「確率変動状態」）において、特図回転数をカウントするように構成されているが、特定の遊技状態において特図回転数をカウントするように構成してもよい。

【０２９７】

また、第１実施形態のパチンコ機１０における設定シナリオテーブル２０２ｎでは、表示形態としての第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示の実行に基づいて、特図回転数をカウントするように構成されているが、第１特別図柄の動的表示の回転数のみをカウントするように構成してもよいし、第２特別図柄の動的表示の回転数のみをカウントするように構成してもよいし、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示のそれぞれを別のカウンタでカウントし、いずれかの回転数が特定の回転数に到達した場合に、確率設定値を変移可能に構成してもよい。

【０２９８】

さらに、第１実施形態のパチンコ機１０における設定シナリオテーブル２０２ｎでは、いずれの設定シナリオ番号に設定した場合であっても、確率設定値が変移し得る回転数が同一となるように構成されているが、設定シナリオ番号毎に、確率設定値が変移し得る回転数が異なるように構成してもよい。

【０２９９】

また、第１実施形態のパチンコ機１０における設定シナリオテーブル２０２ｎでは、確率設定値が変移し得る要素として特図回転数を構成しているが、電源投入後または特定の遊技条件成立後から遊技者の発射した発射球数によって変移可能に構成してもよいし、遊技領域内に配置された１又は複数の特定の入賞口への入賞球数等によって変移可能に構成してもよいし、遊技者が操作ハンドル５１を把持した時間や球発射継続時間等の遊技時間によって変移可能に構成してもよいし、特定のリーチの現出回数や特定の停止図柄の現出回数等の各特別図柄の抽選結果で変移可能に構成してもよいし、各特別図柄の大当たり回数や小当たり回数や賞球数等の遊技価値の付与具合によって変移可能に構成してもよいし、「通常遊技状態」、「確率変動状態」又は／及び「時間短縮状態」等の遊技状態の移行回数で変移可能に構成してもよいし、パチンコ機１０の設置期間によって変移可能に構成してもよいし、電源の投入回数やＲＡＭクリア回数等によって変移可能に構成してもよいし、電源投入時又は／及び遊技中にランダムで変移可能に構成してもよいし、上記それぞれの組み合わせによって変移可能に構成してもよい。

【０３００】

図７に戻って、説明を続ける。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たりとなった場合の

大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９」）に達した後に「０」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（第１実施形態では、タイマ割込処理（図２９参照）毎に１回）更新される。

【０３０１】

そして、球が入球部としての第１始動口６４に入賞したタイミングで、第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアと同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納される。また、球が入球部としての第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアと同じ第２保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納される。

【０３０２】

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

【０３０３】

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

【０３０４】

ここで、図１０を参照して、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２について説明する。図１０（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の一例を模式的に示した図であり、図１０（ｂ）は、同じくＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の一例を模式的に示した図である。

【０３０５】

図１０（ａ）及び図１０（ｂ）に示すように、大当たり種別テーブル２０２ｂは、第１特別図柄用と第２特別図柄用とで分けられ、その中でさらに、大当たり種別カウンタＣ２の値とが対応付けられたテーブルである。

【０３０６】

第１実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たりであって、特別図柄が規定回数（第１実施形態では、第１特別図柄の動的表示が「１００回」、第２特別図柄の動的表示が「１２０回」、又は、第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計回数が「１２０回」）行われるまで間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短Ａ」と、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たりであって、該大当たり後に「確率変動状態」に移行する大当たり種別「確変Ａ」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、特別図柄が規定回数（第１実施形態では、第１特別

図柄の動的表示が「１００回」、第２特別図柄の動的表示が「１２０回」、又は、第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計回数が「１２０回」）行われるまで間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短Ｂ」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、該大当たり後に「確率変動状態」に移行する大当たり種別「確変Ｂ」と、がある。

【０３０７】

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

【０３０８】

図１０（ａ）で示す特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～２９」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「３０～９９」が対応付けられている。

【０３０９】

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

【０３１０】

従って、すべての遊技状態において第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短Ａ」が３０％、大当たり種別「確変Ａ」が７０％、の割合で当選することとなる。

【０３１１】

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

【０３１２】

次いで、図１０（ｂ）で示す特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短Ｂ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～２９」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｂ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「３０～９９」が対応付けられている。

【０３１３】

よって、表示形態としての第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第２保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「時短Ｂ」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９５」であれば、大当たり種別「確変Ｂ」が選定され得る。

【０３１４】

従って、すべての遊技状態において第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合

に、大当たり種別「時短Ｂ」が３０％、大当たり種別「確変Ｂ」が７０％、の割合で当選することとなる。

【０３１５】

ここで、図１１及び図１２を参照して、第１実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図１１は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図１２は、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図１１及び図１２に記載した電サポ回数は、右打ち遊技によって主に実行され得る第２特別図柄の動的表示の実行回数となっており、時短終了条件については図１８において詳細を後述する。

【０３１６】

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

【０３１７】

また、図１１で示すように、「通常遊技状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に入球部としての第１始動口６４に入賞する。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～１９０秒」の範囲で行われ、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間は「５秒～１９０秒」で行われる（後述する図１３～図１６参照）。なお、この「通常遊技状態」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート６７等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、所定通知制御としての音声出力装置２２６（図５参照）等によって所定通知内容としての右打ち禁止報知を実行するように構成されている。

【０３１８】

次いで、「普図高確時間短縮状態」への移行契機は、大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に当選した場合、となる（図１２参照）。

【０３１９】

この「普図高確時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態である一方、普通図柄の当たり確率は高確率状態である。さらに、「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、高確時短機能が作動することに基づいて開放され得る普通電役７２内の入球部としての第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１秒又は１９０秒」で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～１９０秒」で行われる（後述する図１３～図１６参照）。なお、この「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【０３２０】

次いで、「確率変動状態」への移行契機は、大当たり種別「確変Ａ」又は大当たり種別「確変Ｂ」に当選した場合、となる（図１２参照）。

【０３２１】

この「確率変動状態」では、上述したように、表示形態としての特別図柄の大当たり確率が高確率状態であり、普通図柄の当たり確率も高確率状態である。さらに、「確率変動状態」では、右打ち遊技が奨励され（左打ち遊技した場合には、「右打ちしてください」等の右打ち促進報知を実施等）、該右打ち遊技で発射された球が、高確時短機能が作動することに基づいて開放され得る普通電役７２内の第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１秒又は１９０秒」で行われる一方、第１特

別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～１９０秒」で行われる（後述する図１３～図１６参照）。なお、この「確率変動状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【０３２２】

次いで、「普図低確時間短縮状態」への移行契機は、大当たり終了後、特別図柄の低確率状態において連続して「６００回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態において「６００回」の動的表示が行われる間、ハズレが抽出し続けた場合、となる（図１２参照）。

【０３２３】

また、「普図低確時間短縮状態」では、上述したように、表示形態としての特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態であるものの、普通電役７２の開放時間は長時間となる（図１９参照）。さらに、「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、低確時短機能が作動することに基づいて開放され得る普通電役７２内の第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図１３～図１６参照）。なお、この「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、スルーゲート６７を球が通過した場合でも上記右打ち禁止報知は実行されない。

【０３２４】

図７に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタＣ３は、例えば「０～９９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。

【０３２５】

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

【０３２６】

具体的には、「リーチ表示」が発生しない「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」又は「非リーチ（ショート）」演出態様と、「リーチ表示」として「ノーマルリーチ」の変動要素のみが実行される「ノーマルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「スーパーリーチ」演出態様と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「スペシャルリーチ」演出態様と、の６個の演出態様のいずれかが選択され得る。

【０３２７】

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

【０３２８】

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

【０３２９】

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

【０３３０】

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

【０３３１】

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

【０３３２】

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

【０３３３】

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

【０３３４】

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

【０３３５】

停止パターン選択カウンタＣ３の値は、例えば定期的に（第１実施形態では、タイマ割込処理（図２９参照）毎に１回）更新される。そして、球が入球部としての第１始動口６４に入賞したタイミングで、第１始動口６４に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１

保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３に格納される。また、球が入球部としての第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３に格納される。

【０３３６】

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

【０３３７】

また、第１実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、ＲＯＭ２０２に備えられた所定一覧としての保留数テーブル２０２ｄに基づいて、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）とに対応したいずれかの停止パターンテーブル２０２ｅが選択される。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｅと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな態様である演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタＣＳ１の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。

【０３３８】

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

【０３３９】

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

【０３４０】

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

【０３４１】

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

テーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。これにより、変動演出において第３図柄の抽選結果を遊技者に報知する場合に、大当たりし易い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し易く、大当たりし難い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し難くし、演出態様（停止パターン）ごとに大当たり期待値に差を設けることで、その変動演出の実行中に遊技の興趣を高めることができる。

【０３４２】

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

【０３４３】

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

【０３４４】

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

【０３４５】

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

【０３４６】

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

【０３４７】

ここで、図１３を参照して、保留数テーブル２０２ｄの詳細について説明する。図１３（ａ）は、第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を模式的に示した図であり、図１３（ｂ）は、第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブル２０２ｄ２

を模式的に示した図である。

【０３４８】

上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、入球部としての第１始動口６４に球が入球したことに基づいて第１特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第１特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ４を選択するように構成されている。また、入球部としての第２始動口７１に球が入球したことに基づいて第２特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第２特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ４を選択するように構成されている。そして、選択された設定内容としての停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ４のいずれかと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。

【０３４９】

具体的には、図１３（ａ）の特図１用保留数テーブル２０２ｄ１で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「１個～３個」の場合には、特定設定内容としての停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図１４（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が所定累計値として「４個」の場合には、特別設定内容としての停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２（図１４（ｂ）参照）が選択される。一方、「通常遊技状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図１４（ｃ）参照）が選択される。

【０３５０】

次いで、「時間短縮状態」又は「確率変動状態」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図１４（ａ）参照）が選択される。また、「時間短縮状態」又は「確率変動状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図１４（ｃ）参照）が選択される。

【０３５１】

次に、図１３（ｂ）の特図２用保留数テーブル２０２ｄ２で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「１個～３個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図１４（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２（図１４（ｂ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図１４（ｃ）参照）が選択される。

【０３５２】

次いで、「時間短縮状態」又は「確率変動状態」における第２特別図柄の動的表示のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「１個」の場合には、所定設定内容としての停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図１４（ａ）参照）が選択される。また、「時間短縮状態」又は「確率変動状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が所定合計値又は特定累計値として「２個～４個」の場合には、特殊設定内容としての停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４（図１４（ｄ）参照）が選択される。さらに、「時間短縮状態」又は「確率変動状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図１４（ｃ）参照）が選択される。

【０３５３】

なお、「通常遊技状態」における各特別図柄のハズレ抽出時及び「時間短縮状態」にお

ける第２特別図柄のハズレ抽出時以外においても、保留球数に応じて停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成してもよい。例えば、大当たりに当選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル２０２ｅを選択し得るように構成してもよい。

【０３５４】

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

【０３５５】

次に、図１４を参照して、各停止パターンテーブル２０２ｅについて説明する。図１４（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１の一例を模式的に示した図であり、図１４（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２の一例を模式的に示した図であり、図１４（ｃ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３の一例を模式的に示した図である。また、図１４（ｄ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４の一例を模式的に示した図である。

【０３５６】

図１４（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８」，「９９」に設定されている。

【０３５７】

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

【０３５８】

次に、図１４（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ミドル）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８，９９」に設定されている。

【０３５９】

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

【０３６０】

即ち、Ａテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が７５％、「ノー

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

【０３６１】

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

【０３６２】

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

【０３６３】

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

【０３６４】

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

【０３６５】

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

【０３６６】

具体的には、例えば、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、Ａテーブル２０２ｅ１又はＢテーブル２０２ｅ２のいずれか一方が選択されるように構成されているが、Ａテーブル２０２ｅ１とＢテーブル２０２ｅ２とでは、「非リーチ（ロング）」演出態様若しくは「非リーチ（ミドル）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様に割り振られた停止パターン選択カウンタＣ３の値がそれぞれ同一に設定されている。

【０３６７】

即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ」演出態様における「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されるか「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるかが異なるのみであり、「高速変動」の変動要素の時間が異なるだけで、実質的同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出

態様とは、遊技状態が遷移（例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一（同種）の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて「保留変化予告」等の先読み予告を行った場合であっても、実行される変動演出の内容が実質的に同一（同種）となり、先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。

【０３６８】

次に、図１４（ｃ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「５」～「３９」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「４０」～「９９」に設定されている。

【０３６９】

なお、Ｃテーブル２０２ｅ３は、すべての遊技状態における各特別図柄の動的表示の大当たり時に選択される停止パターンテーブル２０２ｅであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、「非リーチ」演出態様は選択されないように設定されている。

【０３７０】

次に、図１４（ｄ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４では、「非リーチ（ショート）」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「リーチ表示」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「時間短縮状態」における各特別図柄のハズレ抽出時は、必ず「非リーチ（ショート）」演出態様となるように設定されている。

【０３７１】

なお、「時間短縮状態」では、上述したように、第１特別図柄の動的表示より優先的に実行される第２特別図柄の動的表示を早期に実行させて遊技の間延びを抑制するため、第１特別図柄の動的表示の１の変動時間を固定的、かつ、短い変動秒数が選択されるように、ハズレ抽出時には「非リーチ（ショート）」演出態様がもれなく選択されるＤテーブル２０２ｅ４を選択するように構成されている。

【０３７２】

次に、図１４（ｄ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４では、特定通知内容としての「非リーチ（ショート）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８，９９」に設定されている。

【０３７３】

なお、Ｄテーブル２０２ｅ４では、「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ミドル）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ミドル）」演出態様も選択されないように設定されている。

【０３７４】

よって、Ｃテーブル２０２ｅ３で示すように、「通常遊技状態」における大当たり当選時の変動演出において、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順で選択割合が高く、Ａテーブル２０２ｅ１及びＢテーブル２０２ｅ２で示すように、「通常遊技状態」におけるハズレ時の変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「スペシャルリーチ」演出態様の順で選択割合が高くなるように設定されている。従って、各「リーチ表示」の現出時における大当たり期待度は、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順に大当たりの表示結果が現出する可能性が高くなる

ように構成される。これにより、変動演出の演出態様によって遊技者に大当たりへの期待度を示すことができ、遊技者は実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。

【０３７５】

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

【０３７６】

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

【０３７７】

図７に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば「０～９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するタイマ割込処理（図２９参照）が１回実行される毎に１回更新され、メイン処理（図２８参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が入球部としての第１始動口６４に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に格納される。また、球が入球部としての第２始動口７１に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、第２始動口７１に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４に格納される。

【０３７８】

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

【０３７９】

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

り、主制御装置１１０のＲＯＭ容量を削減することができる。
【０３８０】
　また、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４において、主制御装置１１０で決定された変動時間（大まかな変動パターン）に基づいて、変動演出における詳細な変動パターンを決定することで、変動演出を選択する自由度を高めるができる。さらに、遊技状態が刻々と変化するパチンコ機１０において、該変化に対応して随時、変動演出の演出内容の選択又は変更することが可能となり、遊技状態に応じて適切な演出を実行することができる。
【０３８１】
　ここで、図１５及び図１６を参照して、変動パターンテーブル２０２ｆの詳細について説明する。本パチンコ機１０は、変動パターンテーブル２０２ｆとして、第１特別図柄のハズレ時に用いられる特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１と、第１特別図柄の大当たり時に用いられる特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２と、第２特別図柄のハズレ時に用いられる特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３と、第２特別図柄の大当たり時に用いられる特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４と、が用意されている。
【０３８２】
　図１５（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１の一例を模式的に示した図であり、図１５（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２の一例を模式的に示した図である。また、図１６（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３の一例を模式的に示した図であり、図１６（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４の一例を模式的に示した図である。図１５及び図１６に示すように、各変動パターンテーブル２０２ｆ１～２０２ｆ４は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。
【０３８３】
　具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ０：非リーチ・ロング」用と、「非リーチ（ミドル）」演出態様が決定された場合に参照される特定設定内容としての「Ｅ１：非リーチ・ミドル」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ２：非リーチ・ショート」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される特別設定内容としての「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリーチ」用と、に区分けされている。
【０３８４】
　また、大当たり時の演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される所定設定内容としての「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される特殊設定内容としての「Ｅ５：スペシャルリーチ」用と、に区分けされている。
【０３８５】
　そして、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けされている。
【０３８６】
　第１実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そし

て、選択された演出態様に基づいて特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【０３８７】

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

【０３８８】

図１５（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【０３８９】

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

【０３９０】

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

【０３９１】

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

【０３９２】

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

【０３９３】

即ち、「非リーチ（ミドル）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後、第３図柄表示装置８１の各図柄列が「低速変動」

の変動要素を経由せずに急速に停止（所謂、ビタ止まり）するように構成されている。なお、この「低速変動」の変動要素が終了した場合は、そのまま変動演出が終了する場合がある。

【０３９４】

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

【０３９５】

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

【０３９６】

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

【０３９７】

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

【０３９８】

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

【０３９９】

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

【０４００】

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

【０４０１】

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

リーチ」の変動要素が行われるように構成してもよい。
【０４０２】
「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」において一旦「ハズレ表示」が現出した後に発展して実行され、「大当たり表示」を現出する変動要素である。この「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」後に「１０秒」行われる。
【０４０３】
第１実施形態のパチンコ機１０では、「再変動」の変動要素の実行後は、「大当たり表示」が現出するパターンが用意されている。
【０４０４】
また、この「再変動」の変動要素は、大当たり遊技に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「ハズレ表示」の場合には、「再変動」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「再変動」の変動要素は、仮に停止表示された「ハズレ表示」をいずれかの「大当たり表示」に変更する変動要素であるため、大当たりに当選していない「ハズレ表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。よって、この「再変動」の変動要素は、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２及び特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４（図１５（ｂ）及び図１６（ｂ）参照）でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１，２０２ｆ３（図１５（ａ）及び図１６（ａ）参照）では選定されないように構成されている。
【０４０５】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「５秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。
【０４０６】
図１５（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。
【０４０７】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が選択される。
【０４０８】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ２：非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「２秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。
【０４０９】
図１５（ａ）で示す例では、「Ｅ２：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。
【０４１０】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。

【０４１１】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【０４１２】
図１５（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【０４１３】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。
【０４１４】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【０４１５】
図１５（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【０４１６】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。
【０４１７】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【０４１８】
図１５（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動

要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【０４１９】

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

【０４２０】

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

【０４２１】

次に、図１５（ｂ）を参照して、第１特別図柄の大当たり時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２について説明する。第１実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値である場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【０４２２】

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

【０４２３】

図１５（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【０４２４】

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

【０４２５】

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

【０４２６】

次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【０４２７】

図１５（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【０４２８】

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

【０４２９】

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

【０４３０】

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

【０４３１】

図１５（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマ

ルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【０４３２】

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

【０４３３】

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

【０４３４】

次に、図１６（ａ）を参照して、第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３について説明する。第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【０４３５】

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

【０４３６】

図１６（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【０４３７】

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

【０４３８】

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

【０４３９】

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

【０４４０】

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

【０４４１】

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

【０４４２】

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

【０４４３】

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

【０４４４】

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

【０４４５】

図１６（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【０４４６】

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

【０４４７】
次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【０４４８】
図１６（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【０４４９】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スーパーリー」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。
【０４５０】
次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【０４５１】
図１６（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【０４５２】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。
【０４５３】
次に、図１６（ｂ）を参照して、第２特別図柄の大当たり時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４について説明する。第１実施形態では、第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値である場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、

選択された演出態様に基づいて特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【０４５４】

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

【０４５５】

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

【０４５６】

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

【０４５７】

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

【０４５８】

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

【０４５９】

図１６（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【０４６０】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動

（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。

【０４６１】

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

【０４６２】

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

【０４６３】

図１６（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【０４６４】

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

【０４６５】

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

【０４６６】

図７に戻って、説明を続ける。普図当たりカウンタＣ４は、例えば「０～９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込まれる。

【０４６７】
なお、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、普図当たりカウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝「０～９９」）、タイマ割込処理（図２９参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図２８参照）の残余時間内で繰り返し更新される。
【０４６８】
普図当たりカウンタＣ４の値は、例えば定期的（第１実施形態では、タイマ割込処理（図２９参照）毎に１回）更新され、球がスルーゲート６７を通過したことが検知されたタイミングで、ＲＡＭ２０３の普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納された順に順次普図保留球実行エリア２０３ｉにデータをシフトし、該普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値に対して当たり判定を行う。
【０４６９】
普通図柄の当たりとなる乱数の値は、遊技状態毎に主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定（例えば、低確率状態でで７０／１００、高確率状態で９９／１００等）されており、ＲＡＭ２０３の普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、当たりと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｊが参照されて、普通図柄の可変表示時間が設定（例えば、時短機能非作動時は１５秒、時短機能作動時は０．１秒等）され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「○」の図柄が点灯表示される。その後、遊技状態に応じて普通電役開放テーブル２０２ｋが参照されて、普通電役７２の開放時間が設定（例えば、時短機能非作動時は０．１秒×１回、時短機能作動時は１．０秒×５回等）され、該開放時間の間、普通電役７２の開閉板７２ａが開放作動し、その間、普通電役７２へ球が入賞可能に構成される。
【０４７０】
一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｊが参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「×」の図柄が点灯表示される。なお、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ及び普通電役開放テーブル２０２ｋについては、図１９において後述する。
【０４７１】
図６に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図７に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。
【０４７２】
停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図２８参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図２９参照）において実行される

。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図４５参照）が即座に実行される。

【０４７３】

ＲＡＭ２０３は、さらに、第１保留球数カウンタ２０３ａ、第２保留球数カウンタ２０３ｂ、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、保留球実行エリア２０３ｆ、普図保留球数カウンタ２０３ｇ、普図保留球格納エリア２０３ｈ、普図保留球実行エリア２０３ｉ、設定値格納エリア２０３ｊ、回転数グループカウンタ２０３ｋ、設定シナリオカウンタ２０３ｍ、確変フラグ２０３ｎ、時短低確フラグ２０３ｏ、時短高確フラグ２０３ｐ、特図１時短カウンタ２０３ｑ、特図２時短カウンタ２０３ｒ、合計時短カウンタ２０３ｓ、救済カウンタ２０３ｔ、救済設定済みフラグ２０３ｕ及び状態異常フラグ２０３ｖを少なくとも有している（図１１参照）。

【０４７４】

第１保留球数カウンタ２０３ａは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図２９参照）の中で検出される第１始動口６４への入球に基づいて、特別図柄表示装置３７で行われる第１特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【０４７５】

この第１保留球数カウンタ２０３ａは、回復制御として、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図２５のＳ１１５参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図３０のＳ３０５参照）。一方、第１保留球数カウンタ２０３ａは、第１特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図３２のＳ５０８参照）。

【０４７６】

第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図２９参照）の中で検出される第２始動口７１への始動入賞に基づいて、特別図柄表示装置３７で行われる第２特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【０４７７】

この第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、回復制御として、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図２５のＳ１１５参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、第２始動口７１への始動入賞が検出されて第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図３０のＳ３０９参照）。一方、第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第２特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図３８のＳ５０５参照）。

【０４７８】

この第１保留球数カウンタ２０３ａの値（即ち、第１特別図柄の保留球数）又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（即ち、第２特別図柄の保留球数）は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図３０のＳ３１２参照）。第１保留球数コマンドは、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１保留球数カウンタ２０３ａが１加算される毎に、第２保留球数コマンドは、第２始動口７１への第２保留球数カウンタ２０３ｂが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。

【０４７９】

音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによっ

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

【０４８０】

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

【０４８１】

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

【０４８２】

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

【０４８３】

なお、変動演出の保留球数を示す第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドと、大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとを別々に送信するように構成してもよい。第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドとは別の大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとしては、入球部としての第１始動口６４、第２始動口７１への球の入球タイミングで第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを生成すると共に、該入球に基づく変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに類するコマンド（事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンド）を生成し、音声ランプ制御装置１１３へ送信するように構成してもよい。この場合に、事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンドの生成のプログラムに関し、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドのプログラムを流用することで、プログラムの作成を容易にすることができる。

【０４８４】

第１保留球格納エリア２０３ｄは、上述したように、第１始動口６４への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図２９参照）の中で、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納する。第１保留球格納エリア２０３ｄは、第１特別図柄の一の始動入賞に対

応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）を有している（図７参照）。

【０４８５】

第２保留球格納エリア２０３ｅは、上述したように、第２始動口７１への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図２９参照）の中で、球が第２始動口７１へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する。第２保留球格納エリア２０３ｅは、第２特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）を有している（図７参照）。

【０４８６】

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

【０４８７】

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

【０４８８】

ここで、再び図７を参照して、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、および保留球実行エリア２０３ｆの詳細について説明する。第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅおよび保留球実行エリア２０３ｆは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。

【０４８９】

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

【０４９０】

第１保留球格納エリア２０３ｄは、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１と、大当

たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４とが設けられている。

【０４９１】

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

【０４９２】

なお、第１実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１，２０３ｅ１と、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２，２０３ｅ２と、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３，２０３ｅ３と、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４，２０３ｅ４とを１つの保留球格納エリア２０３ｄ，２０３ｅの中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。

【０４９３】

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

【０４９４】

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

【０４９５】

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

【０４９６】

ＭＰＵ２０１は、特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が記憶されている場合は、該第２保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ４にそれぞれシフトする。一方、ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなった場合に、第２保

留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが記憶されておらず、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが記憶されているとき、該第１保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ４にそれぞれシフトする。

【０４９７】

そして、保留球実行エリア２０３ｆにシフトされたデータを、決定制御としての変動開始処理（図３３参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置３７では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

【０４９８】

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

【０４９９】

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

【０５００】

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

【０５０１】

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

【０５０２】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、第２保留第２エリアのデータのみを、第２保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第１実施形態では、データが記憶（保留）されていない第２保留エリア（第３～第４）については、データの

シフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【０５０３】

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

【０５０４】

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

【０５０５】

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

【０５０６】

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

【０５０７】

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

【０５０８】

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

【０５０９】

このように、実行される第１特別図柄の動的表示に関するデータと、実行される第２特

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

【０５１０】

図６に戻って、説明を続ける。普図保留球数カウンタ２０３ｇは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図２９参照）の中で検出されるスルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄表示装置８３で行われる算出値としての普通図柄の可変表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するためのカウンタである。

【０５１１】

この普図保留球数カウンタ２０３ｇは、保留球数カウンタ２０３ａ，２０３ｂと同様、回復制御として、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図２５のＳ１１５参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、スルーゲート６７への球の通過が検出されて普通図柄に関する可変表示の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図３１のＳ４０５参照）。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇは、普通図柄の可変表示が実行される毎に１減算される（図４２のＳ７０５参照）。

【０５１２】

普図保留球格納エリア２０３ｈは、スルーゲート６７への球の通過の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した普図当たりカウンタＣ４を記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図２９参照）の中で、球がスルーゲート６７を通過したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから普図当たりカウンタＣ４の値を取得し、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する。普図保留球格納エリア２０３ｈは、普通図柄の一の保留球に対応するデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）を有している（図７参照）。

【０５１３】

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

【０５１４】

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

【０５１５】

ここで、再び図７を参照して、普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実行エリア２０３ｉの詳細について説明する。普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実行エリア２０３ｉは、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。

【０５１６】

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

【０５１７】

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

【０５１８】

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

【０５１９】

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

【０５２０】

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

【０５２１】

そして、普図保留球実行エリア２０３ｉにシフトされたデータを、計数制御としての普図変動処理（図４２参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて、当たり抽選を行うと共に、可変表示の内容を決定する。普通図柄表示装置８３では、主制御装置１１０の制御により、この決定された内容に基づいて、可変表示が行われる。

【０５２２】

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

【０５２３】

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

【０５２４】

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

【０５２５】

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

【０５２６】

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

【０５２７】

図６に戻り、説明を続ける。設定値格納エリア２０３ｊは、パチンコ機１０の現在の確率設定値を格納するためのメモリである。上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、遊技者による遊技の進行、即ち、特別図柄の動的表示の実行に伴って確率設定値が変移し得るように構成されている。設定値格納エリア２０３ｊは、パチンコ機１０の電源投入時の設定値確定処理において設定シナリオテーブル２０２ｎ（図９参照）を参照し、現在の設定シナリオ番号と後述する設定シナリオカウンタ２０３ｍとによって確率設定値を読み込んで格納される（図２７のＳ１３３参照）。

【０５２８】

また、特別図柄の動的表示の実行終了時に行われる更新制御としての設定シナリオカウンタ計数処理において、設定シナリオカウンタ２０３ｍの値が現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの値が属する回転数グループの最大回転数（例えば、回転数グループＮｏ．１の場合の最大回転数は「４５０」。図９参照）よりも大きい場合に、設定シナリオテーブル２０２ｎを参照し、設定シナリオ番号と設定シナリオカウンタ２０３ｍとによって確率設定値を読み込み、設定値格納エリア２０３ｊに格納される（図３７のＳ５６０４参照）。

【０５２９】

設定値確定処理及び設定シナリオカウンタ計数処理において設定値格納エリア２０３ｊの値が格納されると、特別図柄の動的表示の実行開始時において格納された確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル２０２ａが設定され、特別図柄の動的表示の低確率状態及び高確率状態の大当たり確率がそれぞれ更新される（図２７のＳ１３４及び図３７のＳ５６０５参照）。

【０５３０】

次いで、回転数グループカウンタ２０３ｋは、現在の回転数グループを格納するためのメモリであり、特別図柄の動的表示が実行された場合に確率設定値の変移の有無を判別するためのカウンタである。回転数グループカウンタ２０３ｋは、パチンコ機１０の電源投入時の設定値確定処理において、初期値として「１」が設定される（図２７のＳ１３２参照）。そして、変動停止処理内の設定シナリオカウンタ計数処理において、設定シナリオカウンタ２０３ｍの値が現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの値が属する回転数グループの最大回転数よりも小さい値でない、即ち、現在の回転数グループの最大回転数に到達した場合に「１」加算される（図３７のＳ５６０３参照）。

【０５３１】

第１実施形態のパチンコ機１０では、回転数グループカウンタ２０３ｋの値が更新されたタイミングで設定値格納エリア２０３ｊの値も更新され得るように構成されており、該更新された確率設定値に応じて大当たり確率が更新され得る。

【０５３２】

次いで、設定シナリオカウンタ２０３ｍは、パチンコ機１０の電源投入時から現在までの特図回転数をカウントするためのカウンタである。設定シナリオカウンタ２０３ｍは、パチンコ機１０の電源投入時の設定値確定処理において、初期値として「０」が設定され

る（図２７のＳ１３１参照）。そして、変動停止処理内の設定シナリオカウンタ計数処理において「１」加算される（図３７のＳ５６０１参照）。

【０５３３】

第１実施形態のパチンコ機１０では、更新制御としての設定シナリオカウンタ計数処理において更新された設定シナリオカウンタ２０３ｍの値が、現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの値が属する回転数グループの最大回転数よりも小さい値でない、即ち、現在の回転数グループの最大回転数に到達した場合に、設定シナリオテーブル２０２ｎを参照し、設定シナリオ番号と設定シナリオカウンタ２０３ｍとによって確率設定値を読み込み、設定値格納エリア２０３ｊに格納する（図３７のＳ５６０４参照）。

【０５３４】

このように構成することで、遊技者の遊技に伴って特別図柄の動的表示が実行されることにより、確率設定値が変移し得るようにすることができる。そして、それまでのパチンコ機１０の大当たりの当選状態が良好とは言い難い状況であっても、遊技の進行に伴って確率設定値が変移し得るため、遊技者は大当たりに当選しなくても、パチンコ機１０が遊技価値を得やすい状態に変移し得ることを意識しながら遊技することができる。その結果、遊技者がパチンコ機１０の遊技を継続し得るようになり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となる。

【０５３５】

なお、設定シナリオカウンタ２０３ｍは、パチンコ機１０の電源立ち上げ時に特定動作としてＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされている場合にのみ「０」を設定し、電源立ち上げ時にＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていない場合には、電源遮断前の値を保持するように構成してもよい。

【０５３６】

状態設定制御としての確変フラグ２０３ｎは、特別図柄が高確率状態か否かを判別するためのフラグである。この確変フラグ２０３ｎは、パチンコ機１０の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、大当たりの終了時において、大当たり種別「確変Ａ」又は「確変Ｂ」の場合に、確変フラグ２０３ｎがオンに設定される（図４１のＳ６１０２参照）。また、大当たりに当選した場合にオフに設定される（図３８のＳ６０２参照）。第１実施形態のパチンコ機１０では、状態設定制御としての確変フラグ２０３ｎがオンされている場合に、特別図柄の高確率状態として、大当たり乱数テーブル２０２ａの高確率状態用が参照されて特別図柄の大当たり抽選が行われる。

【０５３７】

時短低確フラグ２０３ｏは、オン状態で「普図低確時間短縮状態」であって、普通図柄の低確率状態である一方、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役７２の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短低確フラグ２０３ｏは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図２５のＳ１１４参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第１実施形態では、特別図柄の動的表示が該特別図柄の低確率状態において計「６００回」より多く（即ち、「６００回」以上）実行されて、特別要件として、救済条件成立回数に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」に移行させるために該時短低確フラグ２０３ｏがオンに設定される（図３６のＳ５５０８参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時に実行される変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する特図１時短カウンタ２０３ｑ、特図２時短カウンタ２０３ｒ若しくは合計時短カウンタ２０３ｓのいずれかの値が「０」より大きい値でなくなったとき、かつ、該時短低確フラグ２０３ｏがオンに設定されている場合（図３５のＳ５４１０：Ｎｏ参照）、又は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図３８のＳ６０４参照）。

【０５３８】

第１実施形態のパチンコ機１０では、時短低確フラグ２０３ｏがオンされている場合に、特別図柄は低確率状態であり、かつ、普通図柄も低確率状態として普図当たり乱数テーブル２０２ｉが参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるものの、普通図柄の短縮状態

として普図変動テーブル２０２ｊが参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役７２の開放長期化状態として普通電役開放テーブル２０２ｋが参照されて普通電役７２の開放駆動が行われる。

【０５３９】

時短高確フラグ２０３ｐは、オン状態で「普図高確時間短縮状態」又は「確率変動状態」であって、普通図柄の高確率状態であり、かつ、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役７２の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短高確フラグ２０３ｐは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図２５のＳ１１４参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第１実施形態では、大当たりの終了時において、大当たり種別にかかわらず、時短高確フラグ２０３ｐがオンに設定される（図４１のＳ６１０３又はＳ６１０４参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時の処理である変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する特図１時短カウンタ２０３ｑ、特図２時短カウンタ２０３ｒ若しくは合計時短カウンタ２０３ｓのいずれかの値が「０」より大きい値でなくなったとき、かつ、該時短高確フラグ２０３ｐがオンに設定されている場合（図３５のＳ５４１０：Ｙｅｓ参照）、又は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図３８のＳ６０４参照）。

【０５４０】

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

【０５４１】

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

【０５４２】

この特図１時短カウンタ２０３ｑは、回復制御としての電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図２５のＳ１１５参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図１時短カウンタ２０３ｑの値が「０」クリアされる（図３８のＳ６０５参照）。そして、大当たり終了処理において、当選した大当たりが大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」である場合に、時短終了条件テーブル２０２ｍを参照して特図１時短カウンタ２０３ｑの値が設定される（図４１のＳ６１０５参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が救済条件成立回数（第１実施形態では、「６００回」）に達した場合であって、かつ、後述する救済設定済みフラグ２０３ｕがオンに設定されていない場合に、特図１時短カウンタ２０３ｑの値に「７００」が設定される（図３６のＳ５５０５参照）。一方、特図１時短カウンタ２０３ｑの値は、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、第１特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図３５のＳ５４０２参照）。

【０５４３】

そして、特図１時短カウンタ２０３ｑの値が「０」となった場合に（図３５のＳ５４０３：Ｎｏ）、第１特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短高確フラグ２０３ｐ又は時短低確フラグ２０３ｏをオフに設定し（図３５のＳ５４１１又はＳ５４１２参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【０５４４】

なお、特図１時短カウンタ２０３ｑの値は、第１特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１加算されるように構成してもよい。このように構成する場合、特図１時短カウンタ２０３ｑの値が所定の値（例えば、「１００」又は「７００」）に達した場合に時短終了条件が成立したと判断する。

【０５４５】

次いで、特図２時短カウンタ２０３ｒは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後及び救済条件成立時に第２特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第１実施形態のパチンコ機１０では、大当たり時と救済条件成立時とで、特別図柄の実行回数による時短終了条件が異なるように設定されており、該設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【０５４６】

この特図２時短カウンタ２０３ｒは、回復制御としての電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図２５のＳ１１５参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図２時短カウンタ２０３ｒの値が「０」クリアされる（図３８のＳ６０５参照）。そして、大当たり終了処理において、当選した大当たりが大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」である場合に、時短終了条件テーブル２０２ｍを参照して特図２時短カウンタ２０３ｒの値が設定される（図４１のＳ６１０５参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が救済条件成立回数（第１実施形態では、「６００回」）に達した場合であって、かつ、後述する救済設定済みフラグ２０３ｕがオンに設定されていない場合に、特図２時短カウンタ２０３ｒの値に「７００」が設定される（図３６のＳ５５０５参照）。一方、特図２時短カウンタ２０３ｒの値は、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図３５のＳ５４０６参照）。

【０５４７】

そして、特図２時短カウンタ２０３ｒの値が「０」となった場合に（図３５のＳ５４０７：Ｎｏ）、第２特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短高確フラグ２０３ｐ又は時短低確フラグ２０３ｏをオフに設定し（図３５のＳ５４１１又はＳ５４１２参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【０５４８】

なお、特図２時短カウンタ２０３ｒの値は、第２特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１加算されるように構成してもよい。このように構成する場合、特図２時短カウンタ２０３ｒの値が所定の値（例えば、「１２０」又は「７００」）に達した場合に時短終了条件が成立したと判断する。

【０５４９】

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

【０５５０】

この合計時短カウンタ２０３ｓは、回復制御としての電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図２５のＳ１１５参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、合計時短カウンタ２０３ｓの値が「０」クリアされる（図３８のＳ６０５参照）。そして、大当たり終了処理において、当選した大当たりが大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」である場合に、時短終了条件テ

ーブル２０２ｍを参照して合計時短カウンタ２０３ｓの値が設定される（図４１のＳ６１０５参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が救済条件成立回数（第１実施形態では、「６００回」）に達した場合であって、かつ、後述する救済設定済みフラグ２０３ｕがオンに設定されていない場合に、合計時短カウンタ２０３ｓの値に「７００」が設定される（図３６のＳ５５０５参照）。一方、合計時短カウンタ２０３ｓの値は、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、いずれかの特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図３５のＳ５４０４又はＳ５４０８参照）。

【０５５１】

そして、合計時短カウンタ２０３ｓの値が「０」となった場合に（図３５のＳ５４０５：Ｎｏ又はＳ５４０９：Ｎｏ）、各特別図柄の実行の合計回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短高確フラグ２０３ｐ又は時短低確フラグ２０３ｏをオフに設定し（図３５のＳ５４１１又はＳ５４１２参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【０５５２】

なお、合計時短カウンタ２０３ｓの値は、各特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１加算されるように構成してもよい。このように構成する場合、合計時短カウンタ２０３ｓの値が所定の値（例えば、「１２０」又は「７００」）に達した場合に時短終了条件が成立したと判断する。

【０５５３】

救済カウンタ２０３ｔは、特別図柄の動的表示の実行回数に基づいて「普図低確時間短縮状態」に移行するか否かを計数するためのカウンタである。第１実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が所定回数（即ち、「６００回」）実行された場合に、遊技状態を「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【０５５４】

この救済カウンタ２０３ｔは、パチンコ機１０の立ち上げ処理において、基準値としての初期値として「０」が設定される（図２５のＳ１１５参照）。そして、特別図柄の低確率状態、即ち、「通常遊技状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、変動停止処理（Ｓ５１３）内の更新処理としての救済到達計数処理において１加算される（図３６のＳ５５０２参照）。第１実施形態のパチンコ機１０では、この救済カウンタ２０３ｔの値が所定回数（即ち、「６００回」）に達した場合に、特図１時短カウンタ２０３ｑ、特図２時短カウンタ２０３ｒ及び合計時短カウンタ２０３ｓの値に「７００」を設定するとともに、時短低確フラグ２０３ｏをオンに設定して（図３６のＳ５５０８参照）、「普図低確時間短縮状態」へ移行する。

【０５５５】

一方、「通常遊技状態」であっても、後述する救済設定済みフラグ２０３ｕがオンの場合、即ち、大当たり遊技後、１度でも天井機能が発動している遊技状態であれば、特別図柄の動的表示が実行されたタイミングにおいて救済カウンタ２０３ｔは更新されないように構成されている（図３６のＳ５５０１：Ｙｅｓ参照）。

【０５５６】

従って、救済カウンタ２０３ｔは、救済設定済みフラグ２０３ｕがオフの場合における「通常遊技状態」においてのみ更新可能に構成されている。

【０５５７】

なお、この救済カウンタ２０３ｔは、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭で「０」クリアされる（図３８のＳ６０７参照）。これにより、大当たりが発生するごとに、救済条件成立回数を再設定し、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示において大当たりに当選しない期間が所定期間に達した場合に、遊技者への救済措置として「普図低確時間短縮状態」を発生させることが可能となる。

【０５５８】

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

【０５５９】

さらに、救済カウンタ２０３ｔの値の更新タイミングは、特別図柄の動的表示の停止時でなくてもよく、特別図柄の動的表示の実行開始時（図３３参照）や、図柄確定時間の終了時（図３２のＳ５０３参照）に更新するように構成してもよい。

【０５６０】

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

【０５６１】

救済設定済みフラグ２０３ｕは、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示が救済条件成立回数に１度達したか否かを判別するためのフラグである。この救済設定済みフラグ２０３ｕは、パチンコ機１０の立ち上げ処理において、初期値としてオフに設定される（図２５のＳ１１５参照）。そして、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が連続して所定回数（即ち、「６００回」）大当たり状態に移行しなかった場合に、大当たり遊技後、天井機能が１回発動したとして、オンに設定される（図３６のＳ５５０６参照）。一方、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図３８のＳ６０６参照）。

【０５６２】

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

【０５６３】

状態異常フラグ２０３ｖは、オン状態で、パチンコ機１０において何らかの異常が検知されている状態であることを示すためのフラグである。この状態異常フラグ２０３ｖは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図２５のＳ１１４参照）に初期値としてオフに設定される。そして、電源投入以降において、パチンコ機１０において何らかの異常が検知（例えば、枠開放検知、振動検知、磁気検知、払い出しエラー検知など）された場合にオンに設定される（図４４のＳ２３３参照）。その後、パチンコ機１０において異常が検知されなくなったタイミングにおいて、状態異常フラグ２０３ｖがオフに設定される。

【０５６４】

第１実施形態のパチンコ機１０では、状態異常フラグ２０３ｖがオンである場合、検知した異常内容に応じた異常報知コマンドを設定する。音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信された異常報知コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１及び音声出力装置２２６において、受信コマンド内容に応じたエラー報知を実行する（図４９参照）。

【０５６５】

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

【０５６６】

ここで、図１７を参照して、大当たり開放テーブル２０２ｇについて説明する。図１７

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

【０５６７】

まず、大当たり開放テーブル２０２ｇは、遊技状態と、遊技状態毎に入賞し易い入球部としての第１始動口６４又は第２始動口７１（以下、第１始動口６４と第２始動口７１とを総称して、「始動口６４，７１」と称する場合がある）に基づいて選択される大当たりに当選した大当たり種別に基づいて開放態様等が区分けされている。

【０５６８】

具体的には、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短Ａ」又は「確変Ａ」に当選した場合に参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」又は「確率変動状態」において、大当たり種別「時短Ｂ」又は「確変Ｂ」に当選した場合に参照される「時間短縮状態・確率変動状態」用とで、大入賞口開閉板６５ａの開放態様等が規定されている。

【０５６９】

図１７で示すように、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短Ａ」又は「確変Ａ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａ（以下、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａを、「大入賞口」と称する場合がある）が、５ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「ＯＰ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「ＩＴ時間」と称する場合がある）が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ＥＤ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。

【０５７０】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態・確率変動状態」用において、大当たり種別「時短Ｂ」又は「確変Ｂ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、１０ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「５秒 」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。

【０５７１】

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

【０５７２】

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

【０５７３】

さらに、「通常遊技状態」における初回大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時

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

【０５７４】

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

【０５７５】

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

【０５７６】

次に、図１８を参照して、時短終了条件テーブル２０２ｍについて説明する。図１８は、ＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｍの一例を模式的に示した模式図である。時短終了条件テーブル２０２ｍは、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示において当選した大当たり遊技の終了時（遊技状態移行時）に参照され、大当たり種別ごとに「時短機能」の終了条件がそれぞれ規定されている。

【０５７７】

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

【０５７８】

図１８で示すように、すべての遊技状態において、大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」が実行された場合、「特図１時短回数」は「１００回」、「特図２時短回数」は「１２０回」、「合計時短回数」は「１２０回」に設定され、該大当たり後に「普図高確時間短縮状態」に移行する。

【０５７９】

次いで、すべての遊技状態において、大当たり種別「確変Ａ」又は「確変Ｂ」が実行された場合、「特図１時短回数」、「特図２時短回数」及び「合計時短回数」が「次回大当たりまで」に設定される。また、特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）において救済条件成立回数（第１実施形態では「６００回」）に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」として、低確時短機能が「７００回」まで有効となるように設定される。

【０５８０】
次に、図１９を参照して、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ及び普通電役開放テーブル２０２ｋの詳細について説明する。まず、図１９（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図当たり乱数テーブル２０２ｉの一例を模式的に示した模式図である。
【０５８１】
上述したように、普図当たり乱数テーブル２０２ｉは、パチンコ機１０の遊技状態が、「通常遊技状態」又は「普図低確時間短縮状態」である普通図柄の低確率状態（「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」ではない期間（特別図柄の大当たり中を含む））の場合に使用される「普通図柄低確率状態」用と、パチンコ機１０の遊技状態が、「普通図柄低確率状態」より普通図柄が当たりとなる確率の高い状態である「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」の場合に使用される「普通図柄高確率状態」用との２種類に分けられる。そして、「普通図柄低確率状態」用と「普通図柄高確率状態」用とのそれぞれに含まれる当たりとなる乱数の数が異なって設定されている。このように、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで当たりとなる乱数の数を異ならせることにより、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで、普通図柄の可変表示において当たりとなる確率が変更される。
【０５８２】
図１７（ａ）で示すように、第１実施形態のパチンコ機１０では、「普通図柄低確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタＣ４の値の数は「７０個」で、その値「３０～９９」が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉに規定（設定）されている。つまり、「普通図柄低確率状態」（即ち、「通常遊技状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、７０／１００となり、普通図柄の可変表示において当たりが導出され易いように設定されている。
【０５８３】
一方で、「普通図柄高確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタＣ４の値の数は９９個で、その値「１～９９」が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉに規定（設定）されている。つまり、「普通図柄高確率状態」（即ち、「普図高確時間短縮状態」又は「確率変動状態」）における普通図柄の当たり確率は、９９／１００となり、普通図柄の可変表示においてほぼ当たりが導出されるように設定されている。
【０５８４】
これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、普通電役７２が開放し易い状況か、該開放し易い状況より開放し難い状況か否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放し易い状況であることによって第２始動口７１へ入賞し得る状況か、普通電役７２が開放し易い状況より開放難い状況であることで球が第２始動口７１へ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を創出することができる。
【０５８５】
特に、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」では、「普通図柄低確率状態」となり、普通図柄の可変表示時間も長く、また、普通電役７２が開放し得ず、普通電役７２が開放し得ないため、仮に右打ち遊技で球が発射された場合でも普通電役７２へ入賞し得ないように構成されている。また、第１始動口６４には普通電役７２のような入賞を補助する装置が備え付けられておらず、さらに、左打ち遊技で発射された球の流下領域にスルーゲート６７が配置されていないため、左打ち遊技により発射された球が時短機能によって第１始動口６４へ入賞し易くなる構成ではない。よって、換言すれば、「通常遊技状態」では、右打ち遊技されたとしても、その右打ちされた球は、普通電役７２へ入賞し難く、また、左打ち遊技で発射された球も、時短機能を使わずに第１始動口６４へ入賞させなければならず、第１特別図柄の動的表示を実行させるために自力で第１始動口６４へ入賞させるように構成されている。また、「通常遊技状態」において、右打ち遊技された場合に、スルーゲート６７への球の通過を起因してエラー報知するように構成することで、遊技者

および遊技場の従業員に対して奨励されていない遊技態様であることを示唆することで、遊技者に右打ち遊技での遊技を抑制させてもよい。

【０５８６】

なお、普通電役７２の開放は、普通図柄の抽選を行わずに必ず開放するように構成してもよい。この場合、普図当たり乱数テーブル２０２ｉによる普通図柄の抽選は行わず、スルーゲート６７を球が通過した場合に、必ず普通電役７２が開放するように構成する。また、このように構成する場合であっても、遊技状態に応じて普通電役７２の開放回数及び開放時間を設定することで、例えば、「通常遊技状態」においては、開放時間を短く設定することで、普通電役７２に入賞し難くすることができる。さらに、このように普通図柄の抽選を行わない場合、普通電役７２のオープニング時間を設けるように構成してもよい。このように構成することで、普通図柄の可変表示が行われない場合であっても、スルーゲート６７を球が通過してから、所定のオープニング時間経過後に普通電役７２が開放されるように構成することができる。

【０５８７】

次いで、図１９（ｂ）を参照して、普通図柄の可変表示時間を決定するための普図変動テーブル２０２ｊの詳細について説明する。図１９（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図変動テーブル２０２ｊの一例を模式的に示した模式図である。

【０５８８】

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

【０５８９】

図２９（ｂ）で示すように、第１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「１５秒」となるように普図変動テーブル２０２ｊで規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「１５秒」となるように設定されている。

【０５９０】

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

【０５９１】

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

【０５９２】

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

【０５９３】

次いで、図１９（ｃ）を参照して、普通電役開放テーブル２０２ｋについて説明する。図１９（ｃ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普通電役開放テーブル２０２ｋの一例を模式的に示した模式図である。普通電役開放テーブル２０２ｋは、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役７２の開放（没入）時間、開放回数、インターバル時間及び最大入賞個数が規定されている。

【０５９４】

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

【０５９５】

図１９（ｃ）で示すように、第１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役７２の開放回数は１回であり、その開放時間は「０．１秒」となるように普通電役開放テーブル２０２ｋで規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役７２は、「０．１秒」×１回＝「０．１秒」の間、開放されるように設定されている。

【０５９６】

また、「時間短縮状態」又は「確率変動状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役７２の開放時間は「１秒」、かつ、開放回数が５回（インターバル時間は「１秒」）となるように普通電役開放テーブル２０２ｋで規定されている。つまり「時間短縮状態」又は「確率変動状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役７２は、「１秒」×５回＝「５．０秒」の間、開放されるように構成される。さらに、普通電役７２は、１の開放動作に対する最大入賞個数が「１０個」に設定されている。

【０５９７】

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

【０５９８】

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

【０５９９】

よって、「普図高確時間短縮状態」又は「確率変動状態」で右打ちされた球は、普通電役７２へ入賞し易く、第２特別図柄の動的表示の保留球数が溜まり易いため、変動短縮機能が作動し易く、第２特別図柄の動的表示が効率良く実行され易いように構成されている。

【０６００】

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

る普通図柄の可変表示時間を「３０秒」以上の長い時間（例えば、「１００秒」）としてもよいし、「１０秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。

【０６０１】

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

【０６０２】

図５に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図７に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃ等のほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【０６０３】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図２８参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図２９参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図４５参照）が即座に実行される。

【０６０４】

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

【０６０５】

また、入出力ポート２０５の出力側には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、特別図柄表示装置３７、普通図柄表示装置８３、普通図柄保留ランプ８４、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド６５ｂや、普通電役７２の開閉板７２ａを駆動するための普通電役ソレノイ

ド、その他ソレノイド２０９が接続されている。ＭＰＵ２０１は、各種スイッチ２０８，５０２，５０３から出力される信号や、設定キー５０１の状態に基づいて各種処理を実行するとともに、各種処理の実行結果の１つとしてベース表示装置４０１の表示内容等を設定する。

【０６０６】

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

【０６０７】

払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図４５参照）が即座に実行される。

【０６０８】

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

【０６０９】

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

【０６１０】

音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、変動演出や、後述する設定値変更示唆演出、設定値示唆演出又は「保留変化予告」といった第３図柄表示装置８１にて行われる演出の表示態様の設定などを制御するものである。また、主制御装置１１０からパチンコ機１０の状態異常関連のコマンドを受信した場合には、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７及び第３図柄表示装置８１においてエラー報知を行う。

【０６１１】

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

【０６１２】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成さ

れるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、枠ボタン２２、遊技者音量操作部４４、遊技者光量操作部４５及びホール音量操作部１１７などがそれぞれ接続されている。第１実施形態では、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成され、音声ランプ制御装置１１３から主制御装置１１０へコマンド送信ができないように構成されている。一方、音声ランプ制御装置１１３と表示制御装置１１４とは、互いにコマンドの送受信が可能に構成されている。

【０６１３】

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

【０６１４】

さらに、音声ランプ制御装置１１３は、遊技者音量操作部４４、遊技者光量操作部４５及びホール音量操作部１１７からの入力の監視も行う。上述したように、ホール音量操作部１１７は、パチンコ機１０の背面部であって、音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）内に配設されており、ホール関係者等によって営業開始前にあらかじめ調整される操作部である。また、遊技者音量操作部４４は、変動演出の実行有無にかかわらず遊技者によって操作可能であり、任意のタイミングで音量値を調整可能となるように構成されている。

【０６１５】

従って、音声ランプ制御装置１１３は、ホール音量操作部１１７と、遊技者音量操作部４４と、の２の音量操作部の音量値を読み込み、音声出力装置２２６（図５参照）によって出力する実音量値を決定する。よって、遊技前若しくは遊技中における遊技者の適宜操作により、遊技者所望の音量を出力することができるので、パチンコ機１０における演出時に出力される音量が大きい若しくは小さいことによる煩わしさを解消可能となってパチンコ機１０での遊技を堪能することができ、快適な遊技環境を整え、遊技者の遊技意欲の増進を図ることができる。

【０６１６】

また、ランプ表示装置２２７によって電飾部２９～３３から出力される光量値は、遊技者光量操作部４５によって遊技者が調整可能に構成されており、遊技者が任意のタイミングで光量値を調整可能となるように構成されている。

【０６１７】

従って、音声ランプ制御装置１１３は、遊技者光量操作部４５によって設定された光量値を読み込み、ランプ表示装置２２７によって電飾部２９～３３から出力する実光量値を決定する。よって、遊技前若しくは遊技中における遊技者の適宜操作により、遊技者所望の光量で第３図柄表示装置８１やその他ランプ装置を発光することができるので、パチンコ機１０における演出時に出力される光量が眩しい若しくは暗いことによる煩わしさを解消可能となってパチンコ機１０での遊技を堪能することができ、快適な遊技環境を整え、遊技者の遊技意欲の増進を図ることができる。

【０６１８】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出や後述する設定値変更示唆演出、設定値示唆演出又は「保留変化予告」等の表示制御を実行するものである。なお、設定値変更示唆演出、設定値示唆演出の詳細については図５３、図５７、図６０～図６３を参照して後述する。

【０６１９】

電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停

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

【０６２０】

停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１のＮＭＩ端子へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理（図４５参照）を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理を正常に実行し完了することができる。

【０６２１】

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

【０６２２】

基準値としてのベース値とは、大当たり状態、時間短縮状態を除く通常時において、１００発の球の発射に対して払い出される（賞球される）球の数（割合）である。第１実施形態のパチンコ機１０では、遊技領域から球排出路へ案内されたアウト球の数（即ち、遊技領域に打ち出された球の数、換言すれば、遊技で使用された球の数。以下「総アウト個数」と称す。）が６００００個となる毎に、その６００００個の球に対するベース値を計測し、保存する。

【０６２３】

そして、ベース表示装置４０１には、総アウト個数が６００００個に到達するまでの期間中リアルタイムに計測しているベース値（以下「リアルタイムベース値」と称す）と、前回（直近で）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値とに加え、前回よりも１つ前に（前々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値と、前々回よりも１つ前に（前々々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値とが、所定期間（本実施形態では５秒）毎に切り替えて表示される。リアルタイムベース値以外に過去複数回分のベース値も表示することで、不正行為があったか否かの判断をより正確に行えるようになり、また、その不正行為があった時期もある程度予測可能とすることができる。

【０６２４】

なお、ベース表示装置４０１には、設定シナリオ番号変更モード及び設定シナリオ番号確認モードのときには設定シナリオ番号が表示されるように構成されている。また、ベース表示装置４０１には、エラー履歴も表示可能に構成される。設定シナリオ番号変更モード及び設定シナリオ番号確認モードについては図２５～図２７において詳細を後述する。

【０６２５】

ここで、図２０を参照して、音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図２０は、主に音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である

。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、ＭＰＵ２２１にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、停止パターンテーブル２２２ｄ、変動パターンテーブル２２２ｅ、設定値変更示唆抽選テーブル２２２ｆ、設定示唆抽選テーブル２２２ｇ、音量テーブル２２２ｈが少なくとも格納されている。これらのテーブルのうち、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、停止パターンテーブル２２２ｄ、変動パターンテーブル２２２ｅは、いずれも主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に設けられた大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、停止パターンテーブル２０２ｅ、変動パターンテーブル２０２ｆと同じものである。

【０６２６】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳ１の各値と、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、停止パターンテーブル２２２ｄおよび変動パターンテーブル２２２ｅとに基づいて、先読み処理を実行可能に構成されている。

【０６２７】

そして、この先読み処理によって、その先読み処理の対象となった保留中の変動演出が、結果としてどのような演出となるか（大当たりとなるか否か、「リーチ表示」となるか否か等）をその変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、コクピット表示領域Ｄｂ（図４参照）に表示される保留図柄の表示態様を変化させる「保留変化予告」の演出内容（及び実行時期（タイミング））を決定したりする制御を実行する。

【０６２８】

設定値変更示唆抽選テーブル２２２ｆは、遊技中における確率設定値の変更を第３図柄表示装置８１において示唆するための抽選テーブルである。上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、遊技者が遊技を実行することで確率設定値が変移可能となるように構成されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より設定値コマンドを受信した場合、即ち、パチンコ機１０の確率設定値が変移し得る場合において、この設定値変更示唆抽選テーブル２２２ｆを参照して抽選処理を行い（図５３のＳ１４０６参照）、第３図柄表示装置８１で実行する確率設定値の変更示唆演出の内容を決定する。設定値変更示唆抽選テーブル２２２ｆについては、図２２において詳細を後述する。

【０６２９】

設定示唆抽選テーブル２２２ｇは、現在のパチンコ機１０の確率設定値を第３図柄表示装置８１において示唆するための抽選テーブルである。音声ランプ制御装置１１３は、変動演出処理（図５６参照）の実行時において、この設定示唆抽選テーブル２２２ｇを参照して抽選処理を行い（図５７のＳ１３３１参照）、第３図柄表示装置８１で実行する確率設定値の示唆演出の内容を決定する。この設定示唆抽選テーブル２２２ｇについては、図２３において詳細を後述する。

【０６３０】

音量テーブル２２２ｈは、パチンコ機１０の音声出力装置２２６から出力される実音量値を決定するためのテーブルである。音声ランプ制御装置１１３は、ホール音量操作部１１７（図２参照）の調整態様に基づくホール操作音量値と、遊技者音量操作部４４（図１参照）の調整態様に基づく遊技者操作音量値と、によって、実音量値を決定する。この音量テーブル２２２ｈについては、図２４において詳細を後述する。

【０６３１】

ＲＡＭ２２３には、特図１変動開始フラグ２２３ａ、特図２変動開始フラグ２２３ｂ、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄ、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ、実行情報格納エリア２２３ｇ、サブ設定値格納エリア２２３ｈ、サブ回転数グループカウンタ２２３ｉ、サブ設定シナリオカウンタ２２３ｊ、変更示唆抽選カウンタ２２３ｋ、設定示唆抽選カウンタ２２３ｍ、

ホール操作音量値格納エリア２２３ｎ、遊技者操作音量値格納エリア２２３ｏが少なくとも設けられている。

【０６３２】

特図１変動開始フラグ２２３ａは、オン状態で第１特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図１変動開始フラグ２２３ａは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図１停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図５０のＳ１２２５参照）。そして、第１特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図５６のＳ１３０２参照）。

【０６３３】

そして、第１実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図１変動開始フラグ２２３ａがオンされたことを契機として、待機中の第１特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第１特別図柄の変動演出を実行させるための第１特別図柄の変動演出の設定処理（図５６のＳ１３０６～Ｓ１３０８参照）を行う。

【０６３４】

特図２変動開始フラグ２２３ｂは、オン状態で第２特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図２変動開始フラグ２２３ｂは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図２停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図５１のＳ１２４５参照）。そして、第２特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図５６のＳ１３１０参照）。

【０６３５】

そして、第１実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンされたことを契機として、待機中の第２特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第２特別図柄の変動演出を実行させるための第２特別図柄の変動演出の設定処理（図５６のＳ１３１４～Ｓ１３１６参照）を行う。

【０６３６】

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

【０６３７】

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

【０６３８】

具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、第１始動口６４への入球によって第１特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第１保留球数コマンドを受信すると、その第１保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（図５２のＳ１２６２参照）。

【０６３９】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第１特別図柄の変動演出に対応する特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第１特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第１保留球数カウ

ンタ２２３ｃの値を１減算（更新）する（図５６のＳ１３０５参照）。このように、第１保留球数カウンタ２０３ａの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新するので、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期させながら、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新することができる。

【０６４０】

サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄは、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同様に、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）で実行され得る第２特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【０６４１】

上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている第２保留球数カウンタ２０３ｂの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信されるコマンドに基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄにて、その保留球数を管理するようになっている。

【０６４２】

具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、第２始動口７１への入球によって第２特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第２保留球数コマンドを受信すると、その第２保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第２特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納する（図５２のＳ１２６６参照）。

【０６４３】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第２特別図柄の変動演出に対応する特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第２特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を１減算（更新）する（図５６のＳ１３１３参照）。このように、第２保留球数カウンタ２０３ｂの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新するので、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同期させながら、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新することができる。

【０６４４】

サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値は、各特別図柄の変動演出が奨励される遊技状態において、第３図柄表示装置８１における保留図柄及び実行図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドの受信に応じてそのコマンドにより示される保留球数をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納したり（図５２のＳ１２６２又はＳ１２６６参照）、特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドの受信に応じて、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新したりするタイミングで（図５６のＳ１３０５又はＳ１３１３参照）、遊技状態に応じて奨励される特別図柄に対応する格納後もしくは更新後のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用第１保留球数コマンド又は表示用第２保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。

【０６４５】

表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンド又は表示用第２保留球数コ

マンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値分の保留図柄と、実行中の変動演出を示す実行図柄とを第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図４（ｂ）参照）に表示するように、画像の描画を制御する。

【０６４６】

上述したように、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期しながら、その値が変更され、また、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄは、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図４（ｂ）参照）に表示される保留図柄の数も、奨励される特別図柄に関する主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【０６４７】

第１保留情報格納エリア２２３ｅは、保留されている第１特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第１保留球数コマンドによって送信された第１特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。

【０６４８】

音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値と、ＲＯＭ２２２に格納された各テーブル２２２ａ～２２２ｅとを用いて、第１特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【０６４９】

第２保留情報格納エリア２２３ｆは、保留されている第２特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第２保留球数コマンドによって送信された第２別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。

【０６５０】

音声ランプ制御装置１１３は、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値と、ＲＯＭ２２２に格納された各テーブル２２２ａ～２２２ｅとを用いて、第２特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【０６５１】

実行情報格納エリア２２３ｇは、少なくとも特別図柄表示装置３７で実行され、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１で実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。

【０６５２】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の設定等を実行するために、上述した第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１エリア又は第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１エリアに記憶されている変動演出を行うための情報（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１等の各値）を、この実行情報格納エリア２２３ｇへシフトする。

【０６５３】

ここで、図２１を参照して、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリ

ア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの詳細について説明する。図２１は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの構成を模式的に示す模式図である。

【０６５４】

第１保留情報格納エリア２２３ｅは、第１保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４とが少なくとも設けられている。

【０６５５】

また、第２保留情報格納エリア２２３ｆは、第１保留情報格納エリア２２３ｅと同様、第２保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第２保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４とが少なくとも設けられている。

【０６５６】

さらに、実行情報格納エリア２２３ｇには、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｇ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｇ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｇ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｇ４とが少なくとも設けられている。

【０６５７】

具体的には、実行情報格納エリア２２３ｇが、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に対応するエリアである。さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第２エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に２番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第３エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に３番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第４エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に４番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

【０６５８】

また、第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第２エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に２番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第３エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に３番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第４エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に４番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

【０６５９】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、第１保留球数コマンドより抽出する。そして、

音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値をそれぞれ、対応する第１保留情報格納第１～第４エリアのうち該第１保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４に格納する。

【０６６０】

具体的には、第１保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｘ≦４）であれば、その時点で保留されている第１特別図柄の変動演出の数はＸであり、その第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的にＸ番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第１保留情報格納第Ｘエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に対応するカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、第１保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第Ｘエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の第１保留第Ｘエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が、第１保留情報格納第Ｘエリアに格納されることになる。

【０６６１】

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

【０６６２】

具体的には、第２保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｙ≦４）であれば、その時点で保留されている第２特別図柄の変動演出の数はＹであり、その第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的にＹ番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第１保留情報格納第Ｙエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に対応するカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、第２保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第Ｙエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の第２保留第Ｙエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が、第２留情報格納第Ｙエリアに格納されることになる。

【０６６３】

一方、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１特別図柄の変動演出の開始を意味する特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信すると、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第１特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応する第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、現在実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させる。

【０６６４】

そして、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させた場合は、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア

２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させる。

【０６６５】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２特別図柄の変動演出の開始を意味する特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドを受信すると、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第２特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された第２特別図柄の変動演出に対応する第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、現在実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させる。

【０６６６】

そして、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させた場合は、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させ、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させ、第２保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させる。

【０６６７】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。さらに、第１保留情報格納第１～第４エリア及び第２保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリア、及び、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。つまり、音声ランプ制御装置１１３には、主制御装置１１０にて実行中および保留中の第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１が、実行情報格納エリア２２３ｇ並びに第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納される。

【０６６８】

音声ランプ制御装置１１３では、先読み処理（図示せず）を行う場合に、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄから保留されている第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の数（保留球数）を把握する。そして、その保留球数に基づき、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアのうち、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出が保留されているエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を先読みし、その変動演出において大当たりとなるか否かや、変動時間等が判定される。例えば、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「１」であって、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が「０」であれば、第１特別図柄の変動演出の保留球数が１回であって第２特別図柄の変動演出の保留球数が０回であるので、第１保留情報格納第１エリアについて、格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値

を先読みし、判定を行う。また、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「０」であって、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が「４」であれば、第１特別図柄の変動演出の保留球数が０回であって第２特別図柄の変動演出の保留球数が４回であるので、第２保留情報格納第４エリアについて、格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を先読みし、判定を行う。

【０６６９】

パチンコ機１０は、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成されており、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３等にアクセスすることはできない。これに対し、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆを設けて、主制御装置１１０にて保留された第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１を音声ランプ制御装置１１３にも格納するので、この第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１を参照することで、先読み処理を音声ランプ制御装置１１３にて実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄又は／及び第２特別図柄の変動演出が実行された場合に、その変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【０６７０】

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

【０６７１】

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

【０６７２】

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

【０６７３】

なお、データの有無に関わらず、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアの各データを、エリア番号が１小さいエリア（実行情報格納エリア２２３ｇ又は第１保留情報格納第１～第３エリア若しくは第２保留情報格納第１～第３エリア）にそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアの各々のエリアについて、データが

記憶（保留）されているか否かの判定を不用とするので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【０６７４】

図２０に戻って説明を続ける。サブ設定値格納エリア２２３ｈは、パチンコ機１０の現在の確率設定値を格納するためのメモリである。第１実施形態のパチンコ機１０では、電源立ち上げ時、又は、特別図柄の動的表示の実行回数が特定の値に到達した場合に、主制御装置１１０より設定値コマンドが送信される（図２７のＳ１３５及び図３７のＳ５６０６参照）。そして、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より設定値コマンドを受信すると、該コマンドに含まれる確率設定値をサブ設定値格納エリア２２３ｈに格納する（図５３のＳ１４０９参照）。

【０６７５】

第１実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３が設定値コマンドを受信した場合に、パチンコ機１０の確率設定値が変更し得るタイミングであると判断し、その時点においてサブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値と、受信した設定値コマンドの確率設定値とを比較して確率設定値の変移状況を判別し、確率設定値の変更示唆演出を行う（図５３のＳ１４０６及び図２２参照）。また、変動演出の実行時において、サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値を参照し、確率設定値を示唆する予告演出を行う。

【０６７６】

ここで、従来のパチンコ機では、該パチンコ機の電源立ち上げ時においてのみ、ホール関係者等の操作によって確率設定値の変更が可能に構成されている。このため、表示機等で確率設定値の示唆演出を行う場合、該立ち上げ時に設定された確率設定値を示唆する演出のみを行っている。よって、電源投入時に設定された確率設定値によって演出の選択肢が狭められ、演出のバリエーションに乏しく、演出の抽選結果によっては固定化された演出が続いてしまうおそれがある。一方で、各確率設定値ごとの演出のバリエーションを増やそうとした場合、演出の開発工数やＲＯＭ容量が嵩んでしまい、開発コストは開発工数が膨大になってしまうおそれがある。

【０６７７】

これに対し、第１実施形態のパチンコ機１０では、端的に表現すれば、遊技者が遊技を実行することで確率設定値が変移可能となるように構成されている。このため、第１実施形態のパチンコ機１０では、従来のパチンコ機で行われている確率設定値自体の示唆演出に加え、遊技中に確率設定値が変移したことを示唆する演出を実行可能に構成されている。

【０６７８】

このように構成することで、例えば、パチンコ機１０の現在までの遊技状況が大当たりに当選し難い状態が続いていた場合であっても、遊技者が遊技を継続して特別図柄の動的表示を実行させて設定シナリオ番号の設定内容に合致させることで、確率設定値が変移し得るように構成されているため、遊技を継続することでそれまでのパチンコ機１０で設定されていた確率設定値よりも遊技価値を獲得し易い確率設定値に変移する可能性があるため、遊技者がパチンコ機１０で継続して遊技する動機に繋がり、新たな遊技性の創出による興趣向上を図るとともに、遊技者の遊技意欲を向上させてパチンコ機１０の稼働を促進することが可能となる。また、各確率設定値ごとの演出の選択肢を膨大に用意しなくても、遊技の移行態様に応じて演出の内容を変化させることが可能となることで、演出の開発コストや開発工数を効果的に削減することができる。

【０６７９】

次いで、サブ回転数グループカウンタ２２３ｉは、現在の回転数グループを格納するためのメモリであり、特別図柄の動的表示の実行回数が、確率設定値が変移し得る回転数に到達したか否かを判別するためのカウンタである。第１実施形態のパチンコ機１０では、電源立ち上げ時、又は、特別図柄の動的表示の実行回数が、確率設定値が変移し得る回転数に到達した場合に、該主制御装置１１０より回転数グループコマンドが送信される（図

２７のＳ１３５及び図３７のＳ５６０６参照）。そして、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より回転数グループコマンドを受信すると、該回転数グループをサブ回転数グループカウンタ２２３ｉに格納する（図５３のＳ１４１１参照）。

【０６８０】

第１実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３が確率設定値に関するコマンドを受信した場合に、後述するサブ設定シナリオカウンタ２２３ｊの値がサブ回転数グループカウンタ２２３ｉに格納されている回転数グループの最大値（例えば、回転数グループＮｏ．１の場合の最大回転数は「４５０」。図９参照）よりも小さい値であるか否かを判別し、判別結果によって、特別図柄の動的表示の実行回数が特定の値に到達したことを第３図柄表示装置８１において報知する（図５３のＳ１４０４、図６１（ｂ）の回転数到達メッセージ８１ｄ参照）。

【０６８１】

このように構成することで、特別図柄の動的表示の実行回数が特定の値に到達したことを定期的に遊技者に対して報知することができる。その結果、遊技の進行に伴って、確率設定値が如何様に変移し得るのか、について、遊技者が推測しながら遊技することができ、遊技者の興趣向上に資することができる。

【０６８２】

次いで、サブ設定シナリオカウンタ２２３ｊは、パチンコ機１０の電源投入時から現在までの特図回転数を格納するためのカウンタである。第１実施形態のパチンコ機１０では、電源立ち上げ時、又は、特別図柄の動的表示の実行時において、主制御装置１１０より設定シナリオカウンタコマンドが送信される（図２７のＳ１３５及び図３７のＳ５６０７参照）。そして、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より設定シナリオカウンタコマンドを受信すると、該カウンタをサブ設定シナリオカウンタ２２３ｊに格納する（図４６のＳ１０１８及び図５３のＳ１４０２参照）。

【０６８３】

第１実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３が確率設定値に関するコマンドを受信した場合に、サブ設定シナリオカウンタ２２３ｊの値がサブ回転数グループカウンタ２２３ｉに格納されている回転数グループの最大値（例えば、回転数グループＮｏ．１の場合の最大回転数は「４５０」。図９参照）よりも小さい値であるか否かを判別し、判別結果によって、特別図柄の動的表示の実行回数が特定の値に到達したことを第３図柄表示装置８１において報知する（図５３のＳ１４０４、図６１（ｂ）の回転数到達メッセージ８１ｄ参照）。

【０６８４】

次いで、変更示唆抽選カウンタ２２３ｋは、設定値変更示唆抽選テーブル２２２ｆ（図２２参照）を抽選するための乱数カウンタである。変更示唆抽選カウンタ２２３ｋは、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後「０」に戻るように構成されている。そして、音声ランプ制御装置１１３が設定値コマンドを受信した場合に、変更示唆抽選カウンタ２２３ｋの乱数値と設定値変更示唆抽選テーブル２２２ｆと、を参照して抽選処理が行われ、該抽選結果によって第３図柄表示装置８１において予告演出が実行される（図６１（ｂ）の設定変更示唆メッセージ８１ｅ参照）。

【０６８５】

ここで、図２２を参照して、設定値変更示唆抽選テーブル２２２ｆについて説明する。上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、遊技者が遊技を実行することで確率設定値が変移可能となるように構成されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より設定値コマンドを受信した場合、即ち、パチンコ機１０の確率設定値が変移し得る場合において、この設定値変更示唆抽選テーブル２２２ｆを参照して抽選処理を行い（図５３のＳ１４０６参照）、第３図柄表示装置８１で実行する確率設定値の変更示唆演出の内容を決定する。

【０６８６】

図２２に示すように、設定値変更示唆抽選テーブル２２２ｆは、現在サブ設定値格納エ

リア２２３ｈに格納されている確率設定値と、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値（即ち、次変動から設定される確率設定値）と、によって、予告演出を抽選するテーブルである。

【０６８７】

具体的には、第１実施形態の設定値変更示唆抽選テーブル２２２ｆでは、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「１」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「１」の場合、即ち、次回の特別図柄の変動演出の実行時に確率設定値が「１」から変移しない場合には、変更示唆抽選カウンタ２２３ｋの値が「０～４９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．１の「予告なし」が抽選され、「５０～７９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．２の「設定値変更なし！？」が抽選され、「８０～９９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．３の「設定値変更あり！？」が抽選される。

【０６８８】

なお、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「１」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「１」の場合には、予告演出内容のうち、Ｎｏ．４の「設定値変更！！」が選択され得ないように構成されている。

【０６８９】

従って、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「１」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「１」の場合、Ｎｏ．１の予告演出内容が５０％、Ｎｏ．２の予告演出内容が３０％、Ｎｏ．３の予告演出内容が２０％、Ｎｏ．４の予告演出内容が０％、の割合で選択され得る。

【０６９０】

次いで、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「１」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「２」の場合、即ち、次回の特別図柄の変動演出の実行時に確率設定値が「１」から「２」に変移する場合には、変更示唆抽選カウンタ２２３ｋの値が「０～３９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．１の「予告なし」が抽選され、「４０～４９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．２の「設定値変更なし！？」が抽選され、「５０～７９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．３の「設定値変更あり！？」が抽選され、「８０～９９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．４の「設定値変更！！」が抽選される。

【０６９１】

従って、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「１」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「２」の場合、Ｎｏ．１の予告演出内容が４０％、Ｎｏ．２の予告演出内容が１０％、Ｎｏ．３の予告演出内容が３０％、Ｎｏ．４の予告演出内容が２０％、の割合で選択され得る。

【０６９２】

即ち、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「１」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「２」の場合、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「１」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「１」の場合よりも、Ｎｏ．３及びＮｏ．４の予告演出、即ち、確率設定値が変移したことを示唆する予告演出が選択され易いように構成されている。

【０６９３】

次いで、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「１」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「３」の場合、即ち、次回の特別図柄の変動演出の実行時に確率設定値が「１」から「３」に変移する場合には、変更示唆抽選カウンタ２２３ｋの値が「０～１９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．１の「予告なし」が抽選され、「２０～２９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．２の「設定値変更なし！？」が抽選され、「３０～６９」の範囲におい

て、予告演出内容として、Ｎｏ．３の「設定値変更あり！？」が抽選され、「７０～９９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．４の「設定値変更！！」が抽選される。

【０６９４】

従って、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「１」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「３」の場合、Ｎｏ．１の予告演出内容が２０％、Ｎｏ．２の予告演出内容が１０％、Ｎｏ．３の予告演出内容が４０％、Ｎｏ．４の予告演出内容が３０％、の割合で選択され得る。

【０６９５】

即ち、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「１」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「３」の場合、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「１」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「２」の場合よりも、Ｎｏ．３及びＮｏ．４の予告演出、即ち、確率設定値が変移したことを示唆する予告演出が選択され易いように構成されている。

【０６９６】

次いで、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「２」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「１」の場合、即ち、次回の特別図柄の変動演出の実行時に確率設定値が「２」から「１」に変移する場合には、変更示唆抽選カウンタ２２３ｋの値が「０～３９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．１の「予告なし」が抽選され、「４０～４９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．２の「設定値変更なし！？」が抽選され、「５０～７９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．３の「設定値変更あり！？」が抽選され、「８０～９９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．４の「設定値変更！！」が抽選される。

【０６９７】

従って、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「２」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「１」の場合、Ｎｏ．１の予告演出内容が４０％、Ｎｏ．２の予告演出内容が１０％、Ｎｏ．３の予告演出内容が３０％、Ｎｏ．４の予告演出内容が２０％、の割合で選択され得る。

【０６９８】

次いで、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「２」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「２」の場合、即ち、次回の特別図柄の変動演出の実行時に確率設定値が「２」から変移しない場合には、変更示唆抽選カウンタ２２３ｋの値が「０～４９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．１の「予告なし」が抽選され、「５０～７９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．２の「設定値変更なし！？」が抽選され、「８０～９９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．３の「設定値変更あり！？」が抽選される。

【０６９９】

なお、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「２」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「２」の場合には、予告演出内容のうち、Ｎｏ．４の「設定値変更！！」が選択され得ないように構成されている。

【０７００】

従って、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「２」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「２」の場合、Ｎｏ．１の予告演出内容が５０％、Ｎｏ．２の予告演出内容が３０％、Ｎｏ．３の予告演出内容が２０％、Ｎｏ．４の予告演出内容が０％、の割合で選択され得る。

【０７０１】

次いで、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「２」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「３」の場合、即ち、次回の特別図柄の変動演出の実行時に確率設定値が「２」から「３」に変移する場合に

は、変更示唆抽選カウンタ２２３ｋの値が「０～３９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．１の「予告なし」が抽選され、「４０～４９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．２の「設定値変更なし！？」が抽選され、「５０～７９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．３の「設定値変更あり！？」が抽選され、「８０～９９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．４の「設定値変更！！」が抽選される。

【０７０２】

従って、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「２」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「３」の場合、Ｎｏ．１の予告演出内容が４０％、Ｎｏ．２の予告演出内容が１０％、Ｎｏ．３の予告演出内容が３０％、Ｎｏ．４の予告演出内容が２０％、の割合で選択され得る。

【０７０３】

即ち、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「２」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「３」の場合、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「２」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「２」の場合よりも、Ｎｏ．３及びＮｏ．４の予告演出、即ち、確率設定値が変移したことを示唆する予告演出が選択され易いように構成されている。

【０７０４】

次いで、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「３」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「１」の場合、即ち、次回の特別図柄の変動演出の実行時に確率設定値が「３」から「１」に変移する場合には、変更示唆抽選カウンタ２２３ｋの値が「０～１９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．１の「予告なし」が抽選され、「２０～２９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．２の「設定値変更なし！？」が抽選され、「３０～６９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．３の「設定値変更あり！？」が抽選され、「７０～９９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．４の「設定値変更！！」が抽選される。

【０７０５】

従って、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「３」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「１」の場合、Ｎｏ．１の予告演出内容が２０％、Ｎｏ．２の予告演出内容が１０％、Ｎｏ．３の予告演出内容が４０％、Ｎｏ．４の予告演出内容が３０％、の割合で選択され得る。

【０７０６】

次いで、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「３」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「２」の場合、即ち、次回の特別図柄の変動演出の実行時に確率設定値が「３」から「２」に変移する場合には、変更示唆抽選カウンタ２２３ｋの値が「０～３９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．１の「予告なし」が抽選され、「４０～４９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．２の「設定値変更なし！？」が抽選され、「５０～７９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．３の「設定値変更あり！？」が抽選され、「８０～９９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．４の「設定値変更！！」が抽選される。

【０７０７】

従って、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「３」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「２」の場合、Ｎｏ．１の予告演出内容が４０％、Ｎｏ．２の予告演出内容が１０％、Ｎｏ．３の予告演出内容が３０％、Ｎｏ．４の予告演出内容が２０％、の割合で選択され得る。

【０７０８】

即ち、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「３」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「２」の場合、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「３」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「１」の場合よりも、Ｎｏ．１の予告

演出、即ち、予告演出自体を実行しない選択肢の割合が高くなるように構成されている。
【０７０９】
次いで、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「３」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「３」の場合、即ち、次回の特別図柄の変動演出の実行時に確率設定値が「３」から変移しない場合には、変更示唆抽選カウンタ２２３ｋの値が「０～４９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．１の「予告なし」が抽選され、「５０～７９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．２の「設定値変更なし！？」が抽選され、「８０～９９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．３の「設定値変更あり！？」が抽選される。
【０７１０】
なお、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「３」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「３」の場合には、予告演出内容のうち、Ｎｏ．４の「設定値変更！！」が選択され得ないように構成されている。
【０７１１】
従って、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「３」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「３」の場合、Ｎｏ．１の予告演出内容が５０％、Ｎｏ．２の予告演出内容が３０％、Ｎｏ．３の予告演出内容が２０％、Ｎｏ．４の予告演出内容が０％、の割合で選択され得る。
【０７１２】
このように第１実施形態の設定値変更示唆抽選テーブル２２２ｆでは、現在の確率設定値と異なる確率設定値に変移する場合に、Ｎｏ．３及びＮｏ．４の予告演出、即ち、確率設定値が変移したことを示唆する予告演出が選択され易いように構成されている。また、現在の確率設定値よりも高い確率設定値に変移する場合において、Ｎｏ．３及びＮｏ．４の予告演出がより選択され易くなるように構成されている。
【０７１３】
このように構成することで、Ｎｏ．３及びＮｏ．４の予告演出、即ち、確率設定値が変移したことを示唆する予告演出が実行された場合に、確率設定値が高い値に変移した可能性が高くなるため、遊技者は、第３図柄表示装置８１において現出する予告演出の内容を注視することで、確率設定値の変移態様を推測することが可能となり、遊技の興趣を向上することができる。
【０７１４】
図２０に戻って説明を続ける。設定示唆抽選カウンタ２２３ｍは、設定示唆抽選テーブル２２２ｇ（図２３参照）を抽選するための乱数カウンタである。設定示唆抽選カウンタ２２３ｍは、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後「０」に戻るように構成されている。そして、音声ランプ制御装置１１３において変動演出処理（図５６参照）が実行される場合に、設定示唆抽選カウンタ２２３ｍの乱数値と設定示唆抽選テーブル２２２ｇと、によって抽選処理が行われ、該抽選結果によって第３図柄表示装置８１において予告演出が実行される（図６０（ｃ）の設定値示唆メッセージ８１ｃ参照）。
【０７１５】
ここで、図２３を参照して、設定示唆抽選テーブル２２２ｇについて説明する。音声ランプ制御装置１１３は、変動演出処理（図５６参照）の実行時において、この設定示唆抽選テーブル２２２ｇを参照して抽選処理を行い（図５７のＳ１３３１参照）、第３図柄表示装置８１で実行する確率設定値の示唆演出の内容を決定する。
【０７１６】
図２３に示すように、設定示唆抽選テーブル２２２ｇは、サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値に基づいて予告演出を抽選するテーブルである。具体的には、第１実施形態の設定示唆抽選テーブル２２２ｇでは、サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「１」である場合、設定示唆抽選カウンタ２２３ｍの値が

「０～８２」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．１の「予告なし」が抽選され、「８３～９２」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．２の「奇数設定！？」が抽選され、「９３～９６」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．３の「偶数設定！？」が抽選され、「９７，９８」の場合に、予告演出内容として、Ｎｏ．４の「中間設定以上！？」が抽選され、「９９」の場合に、予告演出内容として、Ｎｏ．５の「高設定！？」が抽選される。

【０７１７】

なお、サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「１」である場合、Ｎｏ．６の「高設定確定！！」の予告演出は選択され得ないように構成されている。

【０７１８】

よって、サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「１」である場合、Ｎｏ．１の予告演出が８３％、Ｎｏ．２の予告演出が１０％、Ｎｏ．３の予告演出が４％、Ｎｏ．４の予告演出が２％、Ｎｏ．５の予告演出が１％、Ｎｏ．６の予告演出が０％、の割合で選択され得るように構成されている。

【０７１９】

従って、サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「１」である場合、Ｎｏ．１の「予告なし」及びＮｏ．２の「奇数設定！？」の予告演出が選択され易いように構成されている。

【０７２０】

次いで、サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「２」である場合、設定示唆抽選カウンタ２２３ｍの値が「０～８１」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．１の「予告なし」が抽選され、「８２～８５」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．２の「奇数設定！？」が抽選され、「８６～９３」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．３の「偶数設定！？」が抽選され、「９４～９７」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．４の「中間設定以上！？」が抽選され、「９８，９９」の場合に、予告演出内容として、Ｎｏ．５の「高設定！？」が抽選される。

【０７２１】

なお、サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「２」である場合、Ｎｏ．６の「高設定確定！！」の予告演出は選択され得ないように構成されている。

【０７２２】

よって、サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「２」である場合、Ｎｏ．１の予告演出が８２％、Ｎｏ．２の予告演出が４％、Ｎｏ．３の予告演出が８％、Ｎｏ．４の予告演出が４％、Ｎｏ．５の予告演出が２％、Ｎｏ．６の予告演出が０％、の割合で選択され得るように構成されている。

【０７２３】

従って、サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「２」である場合、確率設定値が「１」の場合と比較して、Ｎｏ．３の「偶数設定！？」及びＮｏ．４の「中間設定以上！？」の予告演出が選択され易いように構成されている。

【０７２４】

次いで、サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「３」である場合、設定示唆抽選カウンタ２２３ｍの値が「０～８０」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．１の「予告なし」が抽選され、「８１～８８」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．２の「奇数設定！？」が抽選され、「８９～９２」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．３の「偶数設定！？」が抽選され、「９３，９４」の場合に、予告演出内容として、Ｎｏ．４の「中間設定以上！？」が抽選され、「９５～９８」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．５の「高設定！？」が抽選され、「９９」の場合に、予告演出内容として、Ｎｏ．６の「高設定確定！！」が抽選される。

【０７２５】

よって、サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「３」である場合、Ｎｏ．１の予告演出が８１％、Ｎｏ．２の予告演出が８％、Ｎｏ．３の予告演出が４

％、Ｎｏ．４の予告演出が２％、Ｎｏ．５の予告演出が４％、Ｎｏ．６の予告演出が１％、の割合で選択され得るように構成されている。

【０７２６】

従って、サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「３」である場合、確率設定値が「２」の場合と比較して、Ｎｏ．４の「中間設定以上！？」、Ｎｏ．５の「高設定！？」及びＮｏ．６の「高設定確定！！」の予告演出が選択され易いように構成されている。

【０７２７】

このように構成することで、遊技者は、変動演出の実行中に現出し得る設定示唆演出の内容を注視することで、現在の確率設定値を推測しながら遊技することができる。また、上述した設定値変更示唆演出の内容と合わせて推測することにより、確率設定値が如何様に変移し得るのかを推測しながら遊技することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【０７２８】

図２０に戻って説明を続ける。ホール操作音量値格納エリア２２３ｎは、パチンコ機１０の背面部、音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）内に配設されているホール音量操作部１１７によって設定されるホール操作音量値を格納するためのメモリである。ホール操作音量値格納エリア２２３ｎは、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理内で行われる音量光量初期化処理において、ホール音量操作部１１７からホール操作音量値を読み込んで格納される（図４７のＳ１０３１参照）。

【０７２９】

次いで、遊技者操作音量値格納エリア２２３ｏは、上皿１７の上面に配設されている遊技者音量操作部４４によって設定される遊技者操作音量値を格納するためのメモリである。遊技者操作音量値格納エリア２２３ｏは、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理内で行われる音量光量初期化処理において、初期値である「３」が格納される（図４７のＳ１０３２参照）。また、変動演出が一定時間未実行である場合に行われるデモ演出処理においても、初期値である「３」が格納される（図５５のＳ１２９５参照）。

【０７３０】

さらに、遊技者音量操作部４４が操作された場合に実行される音量光量調整処理では、特別要件として、ボタン（遊技者音量上昇部４４ａ又は遊技者音量下降部４４ｂ）が押下された操作内容に応じて、現在の遊技者操作音量値格納エリア２２３ｏに格納されている値から１加算又は減算される。

【０７３１】

ここで、図２４を参照して、第１実施形態の音量テーブル２２２ｈについて説明する。音量テーブル２２２ｈは、ホール音量操作部１１７（図２参照）の調整態様に基づくホール操作音量値と、遊技者音量操作部４４（図１参照）の調整態様に基づく遊技者操作音量値と、によって、パチンコ機１０の音声出力装置２２６から出力される設定内容としての実音量値を決定するためのテーブルである。

【０７３２】

上述したように、ホール関係者等によって操作可能なホール音量操作部１１７により、ホール操作音量値は８段階に設定可能に構成されている。よって、図２４における「ホール操作音量値」の「１～８」の値は、ホール音量操作部１１７によって設定されるホール操作音量値を示している。なお、「ホール操作音量値」のうち、「－」で示す欄は、エラー報知を行う場合に参照される音量値である。エラー報知用の音量値については詳細を後述する。

【０７３３】

また、遊技者が操作可能な遊技者音量操作部４４により、遊技者操作音量値は５段階に設定可能に構成されている。よって、図２４における「遊技者操作音量値」の「１～５」の値は、遊技者音量操作部４４によって設定される遊技者操作音量値を示している。

【０７３４】

第１実施形態のパチンコ機１０では、ホール操作音量値と、遊技者操作音量値とによって、パチンコ機１０の音声出力装置２２６から出力される実音量値が決定されるように構成されている。

【０７３５】

具体的には、ホール操作音量値が「１」である場合、遊技者操作音量値が「１」であれば、実音量値は「２」に、遊技者操作音量値が「２」であれば、実音量値は「４」に、遊技者操作音量値が「３」であれば、実音量値は「６」に、遊技者操作音量値が「４」であれば、実音量値は「８」に、遊技者操作音量値が「５」であれば、実音量値は「１０」に、それぞれ決定される。

【０７３６】

即ち、ホール操作音量値が「１」である場合、遊技者音量操作部４４の操作により、実音量値は「２～１０」の範囲で調整可能となるように構成されている。

【０７３７】

次いで、ホール操作音量値が「２」である場合、遊技者操作音量値が「１」であれば、実音量値は「１２」に、遊技者操作音量値が「２」であれば、実音量値は「１４」に、遊技者操作音量値が「３」であれば、実音量値は「１６」に、遊技者操作音量値が「４」であれば、実音量値は「１８」に、遊技者操作音量値が「５」であれば、実音量値は「２０」に、それぞれ決定される。

【０７３８】

即ち、ホール操作音量値が「２」である場合、遊技者音量操作部４４の操作により、実音量値は「１２～２０」の範囲で調整可能となるように構成されている。

【０７３９】

次いで、ホール操作音量値が「３」である場合、遊技者操作音量値が「１」であれば、実音量値は「２２」に、遊技者操作音量値が「２」であれば、実音量値は「２４」に、遊技者操作音量値が「３」であれば、実音量値は「２６」に、遊技者操作音量値が「４」であれば、実音量値は「２８」に、遊技者操作音量値が「５」であれば、実音量値は「３０」に、それぞれ決定される。

【０７４０】

即ち、ホール操作音量値が「３」である場合、遊技者音量操作部４４の操作により、実音量値は「２２～３０」の範囲で調整可能となるように構成されている。

【０７４１】

次いで、ホール操作音量値が「４」である場合、遊技者操作音量値が「１」であれば、実音量値は「３２」に、遊技者操作音量値が「２」であれば、実音量値は「３４」に、遊技者操作音量値が「３」であれば、実音量値は「３６」に、遊技者操作音量値が「４」であれば、実音量値は「３８」に、遊技者操作音量値が「５」であれば、実音量値は「４０」に、それぞれ決定される。

【０７４２】

即ち、ホール操作音量値が「４」である場合、遊技者音量操作部４４の操作により、実音量値は「３２～４０」の範囲で調整可能となるように構成されている。

【０７４３】

次いで、ホール操作音量値が「５」である場合、遊技者操作音量値が「１」であれば、実音量値は「４２」に、遊技者操作音量値が「２」であれば、実音量値は「４４」に、遊技者操作音量値が「３」であれば、実音量値は「４６」に、遊技者操作音量値が「４」であれば、実音量値は「４８」に、遊技者操作音量値が「５」であれば、実音量値は「５０」に、それぞれ決定される。

【０７４４】

即ち、ホール操作音量値が「５」である場合、遊技者音量操作部４４の操作により、実音量値は「４２～５０」の範囲で調整可能となるように構成されている。

【０７４５】

次いで、ホール操作音量値が「６」である場合、遊技者操作音量値が「１」であれば、

実音量値は「５２」に、遊技者操作音量値が「２」であれば、実音量値は「５４」に、遊技者操作音量値が「３」であれば、実音量値は「５６」に、遊技者操作音量値が「４」であれば、実音量値は「５８」に、遊技者操作音量値が「５」であれば、実音量値は「６０」に、それぞれ決定される。

【０７４６】

即ち、ホール操作音量値が「６」である場合、遊技者音量操作部４４の操作により、実音量値は「５２～６０」の範囲で調整可能となるように構成されている。

【０７４７】

次いで、ホール操作音量値が「７」である場合、遊技者操作音量値が「１」であれば、実音量値は「６２」に、遊技者操作音量値が「２」であれば、実音量値は「６４」に、遊技者操作音量値が「３」であれば、実音量値は「６６」に、遊技者操作音量値が「４」であれば、実音量値は「６８」に、遊技者操作音量値が「５」であれば、実音量値は「７０」に、それぞれ決定される。

【０７４８】

即ち、ホール操作音量値が「７」である場合、遊技者音量操作部４４の操作により、実音量値は「６２～７０」の範囲で調整可能となるように構成されている。

【０７４９】

次いで、ホール操作音量値が「８」である場合、遊技者操作音量値が「１」であれば、実音量値は「７２」に、遊技者操作音量値が「２」であれば、実音量値は「７４」に、遊技者操作音量値が「３」であれば、実音量値は「７６」に、遊技者操作音量値が「４」であれば、実音量値は「７８」に、遊技者操作音量値が「５」であれば、実音量値は「８０」に、それぞれ決定される。

【０７５０】

即ち、ホール操作音量値が「８」である場合、遊技者音量操作部４４の操作により、実音量値は「７２～８０」の範囲で調整可能となるように構成されている。

【０７５１】

ここで、上述したように、音量テーブル２２２ｈに設定されているホール操作音量値のうち、「－」で示す欄については、エラー報知を行う場合に参照される音量値である。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より送信される何らかの異常報知コマンド（図４４のＳ２３４参照）を受信した場合には、ホール音量操作部１１７の調整態様にかかわらず、基準値としてのホール操作音量値を「－」として実音量値を決定する（図５４のＳ１４７２参照）。

【０７５２】

また、図２４の示すように、ホール操作音量値が「－」である場合、遊技者操作音量値の値にかかわらず、実音量値は「１００」に決定されるように構成されている。即ち、第１実施形態のパチンコ機１０が、何らかの状態異常を音声出力装置２２６から報知する場合、ホール操作音量値及び遊技者操作音量値の調整態様にかかわらず、実音量値を「１００」に決定する。

【０７５３】

このように構成することで、ホール操作音量値及び遊技者操作音量値の調整態様が如何様な場合であっても、エラー報知を行う場合には、いずれの実音量値よりも大きな音量で出力することができ、遊技者及びホール関係者に、よりエラー報知を聞き取り易くすることができる。

【０７５４】

なお、主制御装置１１０より状態異常解除コマンドが送信されると、音声ランプ制御装置１１３は、エラー報知を終了し、ホール操作音量値及び遊技者操作音量値のそれぞれの値をエラー報知前の値に戻すように構成されている。

【０７５５】

また、このように構成することで、遊技者音量操作部４４の操作で変更可能な実音量値を一定の範囲とすることができる。具体的には、例えば、ホール操作音量値が「１」であ

る場合、遊技者音量操作部４４の操作で変更可能な実音量値の範囲は「２～１０」となる。また、ホール操作音量値が「２」である場合、遊技者音量操作部４４の操作で変更可能な実音量値の範囲は「１２～２０」となる。

【０７５６】

即ち、ホール操作音量値が「１」である場合、遊技者が遊技者音量操作部４４を如何様に操作して実音量値を変更した場合であっても、その範囲は「２～１０」となり、ホール操作音量値が「２」である場合に実音量値が決定され得る範囲「１２～２０」よりも小さな値となる。

【０７５７】

従って、ホール関係者は、ホール音量操作部１１７を操作することで、ホール環境に応じて、パチンコ機１０から出力され得る音量値を適切な範囲の実音量値に設定することができる。その結果、遊技者がパチンコ機１０を遊技する場合に、変動演出の効果音等を聞き取り易くすることができ、また、遊技者が遊技者音量操作部４４を操作することで、必要以上に大きな実音量値になり得ないようにすることができる。

【０７５８】

図２０に戻って説明を続ける。ＲＡＭ２２３は、その他、主制御装置１１０より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）などを有している。

【０７５９】

コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図４９参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【０７６０】

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

【０７６１】

次に、図２５から図４５のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがある。

【０７６２】

図２５は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。

【０７６３】

この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する（Ｓ１０１）。例えば、ＲＡＭ２０３へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本実施形態では、「１秒」）を実行する（Ｓ１０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１０３）。

【０７６４】

その後は、主制御装置１１０に設けた操作装置としてのＲＡＭ消去スイッチ５０３（図５参照）がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０４）。判別の結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていなければ（Ｓ１０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１０５）。そして、記憶されていなければ（Ｓ１０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので

、この場合は、ＲＡＭ２０３の初期化を行うため、処理をＳ１１６へ移行する。
【０７６５】
ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１１６へ移行する。
【０７６６】
なお、図２８のＳ１５６の処理で後述する通り、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。
【０７６７】
一方、操作装置としてのＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされておらず（Ｓ１０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１０８）。次いで、前提条件として、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０９）。
【０７６８】
Ｓ１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合（Ｓ１０９：Ｙｅｓ）、電源投入時においてＲＡＭ消去スイッチ５０３：オフ、かつ、設定キー５０１：オンに操作されているので、立ち上げモードを「設定シナリオ番号確認モード」で立ち上げるべく、まず、ベース表示装置４０１において設定シナリオ番号の表示を開始し（Ｓ１１０）、その後、設定キー５０１がオフされたか否かを判別し（Ｓ１１１）、設定キー５０１がオフされるまで該「設定シナリオ番号確認モード」を維持する（Ｓ１１１：Ｎｏ）。一方、設定キー５０１がオフされた場合は（Ｓ１１１：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１における設定シナリオ番号の表示を終了して（Ｓ１１２）、「設定シナリオ番号確認モード」を終了して、処理をＳ１１７へ移行する。なお、Ｓ１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていなければ（Ｓ１０９：Ｎｏ）、立ち上げモードを「通常モード」で立ち上げるべく、Ｓ１１０～Ｓ１１２の処理をスキップして、処理をＳ１１７へ移行する。
【０７６９】
一方、Ｓ１０４の処理において、操作装置としてのＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていると判別された場合は（Ｓ１０４：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」か「設定シナリオ番号変更モード」のいずれで立ち上げるかを判別すべく、前提条件として、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１１３）。
【０７７０】
Ｓ１１３の処理において、設定キー５０１がオンされていないと判別された場合は（Ｓ１１３：Ｎｏ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」で立ち上げるべく、処理をＳ１１４へ移行する。
【０７７１】
Ｓ１１４の処理では、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１４及びＳ１１５）を実行する。
【０７７２】
上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、設定変更の如何を問わず電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合には、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ５０３が押されていれば、ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１４及びＳ１１５）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合（Ｓ１０５：Ｎｏ）や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合（Ｓ１０７：Ｎｏ）も同様

に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１４及びＳ１１５）を実行する。
【０７７３】
ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１４及びＳ１１５）、即ち、「ＲＡＭクリアモード」では、ＲＡＭ２０３の使用領域を「０」クリアし（Ｓ１１４）、その後、ＲＡＭ２０３に初期値（例えば、第１保留球数カウンタ２０３ａの「０」クリア等）を設定し（Ｓ１１５）、処理をＳ１１６へ移行する。
【０７７４】
なお、このＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１４及びＳ１１５）では、ＲＡＭ２０３の使用領域のうち、ベース表示装置４０１に表示するベース値に関連する領域（総アウト個数カウンタ、低確払出個数カウンタ、リアルタイムベース値データなど（いずれも図示せず））を除いた領域のクリアを行う。これにより、電源投入時に操作装置としてのＲＡＭ消去スイッチ５０３が操作されても、その操作が行われる前から行われているリアルタイムベース値の計測が継続され、計測されたリアルタイムベース値をベース表示装置４０１に表示させることができる。
【０７７５】
Ｓ１１３の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合は（Ｓ１１３：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「設定シナリオ番号変更モード」にするべく、決定制御としての設定シナリオ変更処理を行う（Ｓ１１６）。
【０７７６】
ここで、図２６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される決定制御としての設定シナリオ変更処理（Ｓ１１６）について説明する。図２６は、設定シナリオ変更処理（Ｓ１１６）を示すフローチャートである。
【０７７７】
この設定シナリオ変更処理（Ｓ１１６）は、立ち上げモードが「設定シナリオ番号変更モード」である場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの設定シナリオ番号の変更（更新）を受け付け、確定されるための処理である。
【０７７８】
上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、遊技者による遊技の進行、即ち、特別図柄の動的表示の実行に伴って確率設定値が変移し得るように構成されている。そして、遊技中における確率設定値の変移は、設定シナリオテーブル２０２ｎ（図９参照）の設定内容に基づいて実行される。即ち、第１実施形態のパチンコ機１０では、パチンコ機１０の立ち上げ時に設定された設定シナリオ番号に基づいて、確率設定値が変移し得るように構成されている。
【０７７９】
このため、従来のパチンコ機の設定変更モードにおいてホール関係者等が行っていた確率設定値の設定操作の代わりに、パチンコ機１０では、設定シナリオ番号の設定操作が行われる。
【０７８０】
この決定制御としての設定シナリオ変更処理（Ｓ１１７）では、まず、ベース表示装置４０１において現在の設定シナリオ番号の表示の開始を設定し（Ｓ１２１）、処理をＳ１２２へ移行する。この設定シナリオ番号の表示の開始設定により、ベース表示装置４０１に設定シナリオ番号の表示が開始される。
【０７８１】
なお、ここで表示される設定シナリオ番号は、電源断前に設定されていた設定シナリオ番号ではなく、必ず特定の値に固定されるようにしてもよい。即ち、立ち上げモードが「設定シナリオ番号変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、必ず特定の設定シナリオ番号で表示が開始されるようにしてもよい。特定の設定シナリオ番号としては、例えば、遊技中に確率設定値が「１」から変移し得ない「１－」であってもよいし、確率設定値が「２」から変移し得ない「２－」であってもよいし、確率設定値が「３」から変移し得ない「３－」であってもよい。また、遊技中に確率設定値が変移し得る「２Ａ」

、「２ｂ」、「３Ａ」又は「３ｂ」のいずれかであってもよい。これにより、電源断される前に設定されていた設定シナリオ番号にかかわらず、ホール関係者等は設定シナリオ番号を特定の設定シナリオ番号から変更できる。

【０７８２】

一方で、立ち上げモードが「設定シナリオ番号変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、電源断される前に設定されていた設定シナリオ番号がそのまま表示されるようにしてもよい。これにより、ホール関係者等は、電源断される前に設定されていた設定シナリオ番号を考慮しながら、設定シナリオ番号を変更できる。

【０７８３】

次に、Ｓ１２２の処理では、設定シナリオ番号が「１－」～「３ｂ」の範囲にあるか否かを判断し（Ｓ１２２）、所定の範囲内にない、即ち、異常な設定シナリオ番号となっている場合は（Ｓ１２２：Ｎｏ）、設定シナリオ番号を初期値に変更し（Ｓ１２３）、Ｓ１２４の処理へ移行する。この初期値としては、遊技中に確率設定値が「１」から変移し得ない「１－」であってもよいし、確率設定値が「２」から変移し得ない「２－」であってもよいし、確率設定値が「３」から変移し得ない「３－」であってもよい。また、遊技中に確率設定値が変移し得る「２Ａ」、「２ｂ」、「３Ａ」又は「３ｂ」のいずれかであってもよい。一方、Ｓ１２２の処理の結果、設定シナリオ番号が「１－」～「３ｂ」の範囲内にあると判断される場合は（Ｓ１２２：Ｙｅｓ）、設定シナリオ番号は正常な値であるので、Ｓ１２３の処理をスキップして、Ｓ１２４の処理へ移行する。

【０７８４】

Ｓ１２４の処理では、操作装置としてのＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになったか否かを判断する（Ｓ１２４）。その結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになっていないと判断される場合は（Ｓ１２４：Ｎｏ）、次いで、設定シナリオ番号変更スイッチ５０２がオンになったか否かを判断する（Ｓ１２５）。

【０７８５】

Ｓ１２５の結果、設定シナリオ番号変更スイッチ５０２がオンされていないと判断されれば（Ｓ１２５：Ｎｏ）、Ｓ１２２の処理へ戻る一方、設定シナリオ番号変更スイッチ５０２がオンされたと判断されれば（Ｓ１２５：Ｙｅｓ）、設定シナリオ番号を更新して（Ｓ１２６）、Ｓ１２２の処理に戻る。

【０７８６】

Ｓ１２６の処理である設定シナリオ番号の更新は、設定シナリオテーブル２０２ｎ（図９参照）に設定されている設定シナリオ番号の順に更新される。即ち、現在の設定シナリオ番号が「１－」であれば、設定シナリオ番号変更スイッチ５０２がオンされたと判別される度に「２－」→「３－」→「２Ａ」→「２ｂ」→「３Ａ」→「３ｂ」の順に更新され、「３ｂ」からは再び「１－」に戻って順に更新される。Ｓ１２６の処理により更新された設定シナリオ番号は、ベース表示装置４０１に表示される。

【０７８７】

Ｓ１２２→Ｓ１２３→Ｓ１２４：Ｎｏ→Ｓ１２５（及びＳ１２６）→Ｓ１２２のループ処理は、Ｓ１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断されるまで（Ｓ１２４：Ｙｅｓ）実行され続ける。そして、Ｓ１２４の処理により、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断される場合は（Ｓ１２４：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１に表示されている設定シナリオ番号を、これからの遊技で使用する設定シナリオ番号として確定し（Ｓ１２７）、処理をＳ１２８に移行する。

【０７８８】

Ｓ１２８の処理では、設定キー５０１がオフ状態となったか否かを判断する（Ｓ１２８）。Ｓ１２８の処理では、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもいし、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもよい。

【０７８９】

Ｓ１２８の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になっていないと判断される間は（Ｓ１２８：Ｎｏ）、Ｓ１２８の処理を繰り返し実行する。そして、Ｓ１２８の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になったと判断される場合は（Ｓ１２８：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１における設定シナリオ番号の表示の終了を設定し（Ｓ１２９）、この設定変更処理（Ｓ１１７）を終了する。

【０７９０】

なお、決定制御としての設定シナリオ変更処理の終了後は、立ち上げ処理（図２５参照）に戻り、処理をＳ１１４へ移行し、ＲＡＭ２０３初期化処理を実行（Ｓ１１４及びＳ１１５）し、ＲＡＭ２０３のデータを消去（クリア）して、処理をＳ１１７に移行する。このように、Ｓ１２４の処理においてホール関係者等にＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンさせて設定シナリオ番号を確定させることにより、その後、ＲＡＭ２０３のデータの消去が行われることを、ホール関係者等に強く認識させることができる。

【０７９１】

また、Ｓ１２４の処理において、操作装置としてのＲＡＭ消去スイッチ５０３のオン検出によって設定シナリオ番号を確定させていたが、設定キー５０１のオフ検出によって設定シナリオ番号を確定するように構成してもよい。

【０７９２】

ここで、図２７を参照して主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される設定値確定処理（Ｓ１１７）について説明する。図２７は、設定値確定処理（Ｓ１１７）を示すフローチャートである。

【０７９３】

この設定値確定処理（Ｓ１１７）は、遊技中の確率設定値の変移にかかわるＲＡＭ領域を初期化し、電源立ち上げ時にホール関係者等によって設定された設定シナリオ番号に応じた確率設定値を設定し、該確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル２０２ａを設定する。また、音声ランプ制御装置１１３に送信するためのコマンドを設定する。

【０７９４】

この設定値確定処理（Ｓ１１７）では、まず、初期化処理として設定シナリオカウンタ２０３ｍを０クリアし（Ｓ１３１）、回転数グループカウンタ２０３ｋに「１」をセットする（Ｓ１３２）。そして、設定シナリオ番号に応じた確率設定値を設定値格納エリア２０３ｊに格納する（Ｓ１３３）。

【０７９５】

Ｓ１３３の処理では、設定シナリオテーブル２０２ｎ（図９参照）の回転数グループがＮｏ．１の確率設定値が格納される。よって、例えば、設定シナリオ番号が「２Ａ」に設定された場合、設定値格納エリア２０３ｊに格納される確率設定値は「１」となり、設定シナリオ番号が「２ｂ」に設定された場合、設定値格納エリア２０３ｊに格納される確率設定値は「２」となる。

【０７９６】

次いで、確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル２０２ａを設定し（Ｓ１３４）、確率設定値に基づいて設定値コマンド、回転数グループコマンド及び設定シナリオカウンタコマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１３５）、この設定値確定処理（Ｓ１１７）を終了して、立ち上げ処理（図２５参照）に戻る。

【０７９７】

第１実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３は電源のバックアップ機能を有しておらず、該音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３は立ち上げ処理によって初期化されるため（図４６のＳ１０１０参照）、パチンコ機１０の立ち上げ処理の都度、設定値コマンド、回転数グループコマンド及び設定シナリオカウンタコマンドが設定され、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に送信されるように構成されている。

【０７９８】

ここで設定された設定値コマンド、回転数グループコマンド及び設定シナリオカウンタコマンドは、後述するタイマ割込処理の外部出力処理（図２９のＳ２０１参照）において、音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３は、この設定値コマンドを受信すると、ＲＡＭ２２３に設けられたサブ設定値格納エリア２２３ｈに該設定値コマンドが示す確率設定値を格納（記憶）するように構成されている。同様に、音声ランプ制御装置１１３は、回転数グループコマンドを受信するとサブ回転数グループカウンタ２２３ｉに、設定シナリオカウンタコマンドを受信するとサブ設定シナリオカウンタ２２３ｊに、それぞれのコマンドで受信した値を格納するように構成されている。

【０７９９】

図２５に戻って説明を続ける。設定値確定処理（Ｓ１１７）が終わると、次いで、Ｓ１１８の処理では、ベース表示装置関連の処理を行い（Ｓ１１８）、その後、割込みを許可し（Ｓ１１９）、後述するメイン処理（図２８参照）に移行する。このベース表示装置関連の処理では、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を点灯し、その状態で、５秒間ウエイト処理を実行する。これにより、パチンコ機１０に電源が投入される度に、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）が少なくとも５秒間継続して点灯されるため、全てのセグメントが正常に点灯できるかを確認でき、ベース表示装置４０１の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できる。

【０８００】

次に、図２８を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図２８は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別してカウンタの更新処理と電源断時処理とが実行される。

【０８０１】

メイン処理では、まず、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１５１）。そして、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１５１：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１５２，Ｓ１５３）。

【０８０２】

まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１５２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では「９９９９」、「９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃにそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、後述するタイマ割込処理のＳ２０７（図２９参照）の処理と同一の方法によって実行し（Ｓ１５３）、Ｓ１５１の処理へ移行する。

【０８０３】

ここで、このメイン処理が実行されている間、後述するタイマ割込処理（図２９参照）が所定時間間隔（本実施形態では２ミリ秒）で起動され実行される。タイマ割込処理では、遊技の状態に応じて異なる処理が実行される。例えば、大当たり中には、可変入賞装置６５の開閉を制御する処理が行われ、スルーゲート６７への球の通過があれば、普通図柄表示装置８３による普通図柄の表示制御が行われる。また、特別図柄表示装置３７での変動表示を開始する場合に実行される大当たり抽選では、高確率状態か低確率状態かによって、取得した大当たり乱数カウンタＣ１と比較する大当たり乱数値の数が異なってくる。よって、１回のタイマ割込処理の実行にかかる時間は、遊技の状態に応じて変化することになる。従って、一のタイマ割込処理が終了してから次のタイマ割込処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく、その時々の遊技の状態に応じて変化する。

【０８０４】
メイン処理の一処理である上記のＳ１５２，Ｓ１５３の処理は、このタイマ割込処理の残余時間の中で実行されることになる。つまり、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新が繰り返し実行されることになるので、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値、普図当たりカウンタＣ４の初期値）とをランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１についてもランダムに更新することができる。特に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２とをランダムに更新することによって、これらを更新の初期値として使用する大当たり乱数カウンタＣ１及び普図当たりカウンタＣ４の更新に、ランダム性を持たせることができる。
【０８０５】
Ｓ１５１の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１５１：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図４５において後述するＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１５４以降の電源遮断時の処理が実行される。
【０８０６】
Ｓ１５４の処理では、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１５４）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１５５）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１５６）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１５７）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。
【０８０７】
なお、Ｓ１５１の処理は、タイマ割込処理（図２９参照）の残余時間内に行われるＳ１５２とＳ１５３の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。これにより、主制御装置１１０のメイン処理において、タイマ割込処理による各種設定が終了し、また、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新が終わったタイミングで、電源断の発生情報を確認している。よって、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。
【０８０８】
従って、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、前提条件としての初期設定の処理（Ｓ１０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１５１の処理から開始することができる。その結果、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。
【０８０９】
次に、図２９を参照して、第１実施形態に係るパチンコ機１０の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理について説明する。図２９は、第１実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【０８１０】
このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する（Ｓ２０１）。タイマ割込処理やメイン処理（図２８参照）では、各種処理に基づいて、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３、ホールコンピュータ（図示せず）等へ送信すべきコマンド又は信号等を生成し、コマンドが生成された場合はＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦記憶し、信号が生成された場合は該信号に対応する装置（例えば、ホールコンピュータとパチンコ機１０とを接続するための外部出力端子板（図示せず）等）

に信号を出力する。Ｓ２０１の外部出力処理では、上記コマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信するとともに、上記信号を各種装置へ出力する。

【０８１１】

Ｓ２０１の処理の後は、次に、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ２０２）、次いで、各特別図柄の当たり時における処理を実行する当たり処理を実行する（Ｓ２０３）。この当たり処理（Ｓ２０３）については、図３８において後述する。

【０８１２】

Ｓ２０３の後は、次に、普通電役７２の駆動制御処理を実行する普通電役制御処理を実行する（Ｓ２０４）。簡単に説明すると、球がスルーゲート６７を通過したことを条件に普通図柄表示装置８３にて普通図柄の可変表示が実施され、普通図柄の可変表示の結果、普通図柄の当たり図柄（例えば、「○」図柄）が現出して当たり状態となると、普通電役７２を所定時間開放状態とする一方、普通図柄のハズレ図柄（例えば、「×」図柄）が現出した場合は、普通電役７２の閉鎖状態を維持する。この普通電役制御処理については、図４３を参照して後述する。

【０８１３】

Ｓ２０４の処理の後は、次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ２０５）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチ２０８の状態を読み込むと共に、当該スイッチ２０８の状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置１１１に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置１１１に向けて送信される。

【０８１４】

次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ２０６）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第１実施形態では、「９９９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第１実施形態では、「９９」）に達した際、「０」にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。

【０８１５】

次いで、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び普図当たりカウンタＣ４の更新を実行する（Ｓ２０７）。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び普図当たりカウンタＣ４をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（第１実施形態では、それぞれ、「９９９９」，「９９」，「９９」，「９」，「９９」）に達した際、それぞれ「０」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１又は第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値を当該大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４に設定する。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。

【０８１６】

次に、第１始動口６４、第２始動口７１への入賞に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ２０８）。なお、この始動入賞処理（Ｓ２０８）の詳細は、図３０を参照して後述する。

【０８１７】

次いで、スルーゲート６７への球の通過有無を判断するゲート通過処理を実行する（Ｓ２０９）。このゲート通過処理（Ｓ２０９）においてスルーゲート６７を球が通過したと判別された場合に、普図当たりカウンタＣ４の値がカウンタ用バッファ２０３ｃから取得され、その普図当たりカウンタＣ４の値が普図保留球格納エリア２０３ｈ（図７参照）に格納されるとともに普通図柄保留ランプ８４に普通図柄の可変表示の保留数が表示等される。なお、このゲート通過処理（Ｓ２０９）の詳細は、図３１を参照して後述する。

【０８１８】

ゲート通過処理（Ｓ２０９）を実行した後は、上記始動入賞処理（Ｓ２０８）の処理内容に基づいて特別図柄表示装置３７による特別図柄の動的表示を行うための処理や第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特図変動処理を実行する（Ｓ２１０）。なお、特図変動処理（Ｓ２１０）の詳細は、図３２を参照して後述する。

【０８１９】

次いで、上記ゲート通過処理（Ｓ２０９）の処理内容に基づいて、普通図柄の当否判別を行うとともに、該判別結果に基づく普通図柄の可変表示を普通図柄表示装置８３において行うための設定処理である普図変動処理を実行する（Ｓ２１１）。この普図変動処理（Ｓ２１１）では、上述した遊技状態に応じて、普通図柄の当たり確率が、高確率（例えば、９９／１００）か低確率（例えば、７０／１００）のいずれかで行われる。そして、当否結果に基づいて普通図柄の可変表示を行うとともに、該当否結果に応じた表示結果を普通図柄表示装置８３に表示する。なお、普図変動処理（Ｓ２１１）の詳細は、図４２を参照して後述する。

【０８２０】

普図変動処理（Ｓ２１１）を実行した後は、発射制御処理を実行し（Ｓ２１２）、異常検知処理を実行して（Ｓ２２１）、Ｓ２１３の処理に移行する。

【０８２１】

なお、発射制御処理（Ｓ２１２）は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、球発射信号が払出制御装置１１１を介して発射制御装置１１２へ送信される。

【０８２２】

また、異常検知処理（Ｓ２２１）は、パチンコ機１０における何らかの状態異常の発生有無を検知し、状態異常を検知した場合には、検知した異常内容に応じた異常報知コマンドをコマンド送信用リングバッファに設定し、音声ランプ制御装置１１３において異常報知を行うように構成されている。なお、異常検知処理（Ｓ２２１）の詳細は、図４４を参照して後述する。

【０８２３】

異常検知処理（Ｓ２２１）を終えると、ベース値処理を実行して（Ｓ２１３）、さらに、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ２１４）、このタイマ割込処理を終了する。

【０８２４】

ベース値処理（Ｓ２１３）では、まず、リアルタイムベース値を算出（計測）するとともに、総アウト個数が６００００個となった場合に、該リアルタイムベース値データを前回リアルタイムベース値データへシフトする等の処理を実行する。次いで、前回、ベース値処理を実行してから５秒経過したか否かを判別し、前回、ベース値処理を実行してから５秒経過している場合にベース表示装置４０１にベース値を表示する処理を実行する。

【０８２５】

また、本実施形態では、定期的に実行する処理をタイマ割込処理（図２９参照）で実行し、メイン処理において、タイマ割込処理の残余時間に各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ

２，ＣＳ１の更新を実行する場合について説明したが、タイマ割込処理にて実行していた処理の一部または全部を、メイン処理の中で所定時間（例えば、２ミリ秒）毎に実行するように構成してもよい。例えば、本実施形態においてタイマ割込処理にて実行していた賞球計数信号，払出異常信号読み込み処理（Ｓ２０２）、当たり処理（Ｓ２０３）、普通電役制御処理（Ｓ２０４）及びスイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）の一部または全部を、タイマ割込処理ではなく、メイン処理の中で２ミリ秒毎に実行するように構成してもよい。

【０８２６】

この場合、メイン処理の中で所定時間（２ミリ秒）経過したか否かを判断するステップを設け、所定時間経過したと判断された場合のみ、所定時間毎に実行する処理を実行し、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間の経過の有無にかかわらず実行するようにしてもよい。これにより、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間毎に実行する処理の残余時間に実行されることになるが、所定時間毎に実行する処理は、遊技の状態に応じてその実行にかかる時間が変化するため、このように構成した場合であっても、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１をランダムに更新することができる。

【０８２７】

次に、図３０のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図２９参照）の一処理である始動入賞処理（Ｓ２０８）を説明する。図３０は、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を示すフローチャートである。

【０８２８】

始動入賞処理（Ｓ２０８）は、第１始動口６４、第２始動口７１への球の入賞の有無を判断し、入賞があった場合は、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を入賞した始動口６４又は７１に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する（保留する）処理を実行する。また、保留する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置１１３へ送信するための処理を実行する。

【０８２９】

ＭＰＵ２０１は、この始動入賞処理（Ｓ２０８）において、まず、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図２９のＳ２０５参照）において読み込んだ、第１始動口６４への入球（入賞）を検出する第１始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第１始動口６４への入球を３回のタイマ割込処理（図２９参照）で検出する。

【０８３０】

Ｓ３０１の判別の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ３０２）。判別の結果、「通常遊技状態」でなければ（Ｓ３０２：Ｎｏ）、奨励される右打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）左打ち遊技によって発射された球が第１始動口６４に入賞したということなので、音声出力装置２２６（図５参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「右打ちしてください」という文字表示を表示する等の左打ちエラー処理を実行し（Ｓ３０３）、処理をＳ３０４へ移行する。

【０８３１】

このように構成することで、左打ち遊技が奨励されていない「時間短縮状態」又は「確率変動状態」において第１始動口スイッチ（図示せず）で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行い、左打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に左打ち遊技の実行を敬遠させ（右打ち遊技を促し）、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【０８３２】

なお、Ｓ３０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」であると判断された場合は（Ｓ３０２：Ｙｅｓ）、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、Ｓ３０３の処理

をスキップし、Ｓ３０３の左打ちエラー処理を行わず、処理をＳ３０４へ移行する。
【０８３３】
Ｓ３０１の処理の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が上限値（第１実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０４）。そして、第１始動口６４への入賞があっても作動保留球数Ｎ１＜４でなければ（Ｓ３０４：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図２９参照）へ戻る。
【０８３４】
一方、作動保留球数Ｎ１＜４であれば（Ｓ３０４：Ｙｅｓ）、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１加算する（Ｓ３０５）。そして、今回、第１特別図柄に対応する第１始動口６４への入賞であるので、第１保留球格納エリア２０３ｄを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１の格納先として設定し（Ｓ３０６）、処理をＳ３１１へ移行する。
【０８３５】
Ｓ３０１の処理において、球が第１始動口６４へ入賞していないと判別された場合（Ｓ３０１：Ｎｏ）、次いで、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０７）。ここでは、第１始動口６４と同様、スイッチ読み込み処理（図２９のＳ２０５参照）において読み込んだ、第２始動口７１への入球（入賞）を検出する第２始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第２始動口７１への入球を３回のタイマ割込処理（図２９参照）で検出する。
【０８３６】
球が第２始動口７１に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０７：Ｙｅｓ）、処理をＳ３０８へ移行する。
【０８３７】
なお、Ｓ３０７の処理において、第２始動口７１に球が入賞したと判別された場合に（Ｓ３０７：Ｙｅｓ）、遊技状態が「通常遊技状態」か否かを判定し、遊技状態が「通常遊技状態」であると判別された場合、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、通常時右打ちエラー処理を行うように構成してもよい。
【０８３８】
球が第２始動口７１に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０７：Ｙｅｓ）、次いで、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が上限値（第１実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０８）。そして、第２始動口７１への入賞がないか（Ｓ３０７：Ｎｏ）、或いは、第２始動口７１への入賞があっても作動保留球数Ｎ２＜４でなければ（Ｓ３０８：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了して、タイマ割込処理（図２９参照）へ戻る。
【０８３９】
一方、作動保留球数Ｎ２＜４であれば（Ｓ３０８：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１加算する（Ｓ３０９）。そして、今回、第２特別図柄に対応する第２始動口７１への入賞であるので、第２保留球格納エリア２０３ｅを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１の格納先として設定し（Ｓ３１０）、処理をＳ３１１へ移行する。
【０８４０】
また、Ｓ３０１及びＳ３０７の処理において、第１始動口６４及び第２始動口７１に同時に球が入賞した場合は、第１始動口６４への球の入賞処理を優先的に実行し、第２始動口７１への球の入賞処理を待機し、次のタイマ割込処理（図２９参照）における始動入賞処理（Ｓ２０８）において、該待機した第２始動口７１への球の入賞処理を実行するように構成してもよい。

【０８４１】
　Ｓ３１１の処理では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図７参照）から読み出し、各保留球格納エリアに格納する。つまり、Ｓ３０６で格納先として設定された第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち、第１保留球数カウンタ２０３ａで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に各々保留（格納）する（Ｓ３１１）。
【０８４２】
　具体的には、例えば、第１始動口６４への入賞に基づくＳ３０６の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄが格納先として設定され、また、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「１」であれば、第１保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。また、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば第１保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「３」であれば第１保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であれば第１保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。
【０８４３】
　同様に、第２始動口７１への入賞に基づくＳ３１０の処理において第２保留球格納エリア２０３ｅが格納先として設定され、また、Ｓ３０９の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「１」であれば、第２保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。また、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば第２保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「３」であれば第２保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「４」であれば第２保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。
【０８４４】
　次に、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３０６の処理により第１保留球格納エリア２０３ｄに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を含む第１保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第１保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３１２）。また、Ｓ３０９の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３１０の処理により第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を含む第２保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第２保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３１２）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２９のＳ２０１参照）によって、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。Ｓ３１２の処理を終えると、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図２９参照）に戻る。
【０８４５】
　なお、Ｓ３１２の処理において第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドに含める各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、Ｓ３１２の処理によりカウンタ用バッファ２０３ｃから読み出した値そのものを用いてもよいし、Ｓ３１２の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。
【０８４６】

次に、図３１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図２９参照）の一処理であるゲート通過処理（Ｓ２０９）を説明する。図３１は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を示すフローチャートである。ゲート通過処理（Ｓ２０９）は、スルーゲート６７への球の通過（入球）の有無を判断し、球が通過（入球）した場合は、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する（保留する）処理を実行する。

【０８４７】

このゲート通過処理（Ｓ２０９）では、まず、球がスルーゲート６７を通過したか否かを判別する（Ｓ４０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図２９のＳ２０５参照）において読み込んだスルーゲート６７への球の通過（入球）を検出するスルーゲートスイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、スルーゲート６７への通過（入球）を３回のタイマ割込処理（図２９参照）にわたって検出する。

【０８４８】

Ｓ４０１の処理において、スルーゲート６７を球が通過していない場合は（Ｓ４０１：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図２９参照）へ戻る。一方、球がスルーゲート６７を通過（入球）したと判別されると（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」であるか否か、即ち、左打ち遊技の球の発射が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ４０２）。判別の結果、「通常遊技状態」であれば（Ｓ４０２：Ｙｅｓ）、奨励される左打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）右打ち遊技によって発射された球がスルーゲート６７を通過したということなので、音声出力装置２２６（図５参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「左打ちに戻してね」という文字表示を表示する等の通常時右打ちエラー処理を実行し（Ｓ４０３）、処理をＳ４０４へ移行する。

【０８４９】

このように構成することで、右打ち遊技が推奨されていない「通常遊技状態」においてスルーゲート６７で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行うことで、右打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に右打ち遊技の実行を敬遠させ、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【０８５０】

なお、Ｓ４０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」でなければ（Ｓ４０２：Ｎｏ）、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」又は「確率変動状態」であるので、Ｓ４０３の右打ちエラー処理を行わず、Ｓ４０３の処理をスキップして、処理をＳ４０４へ移行する。

【０８５１】

Ｓ４０４の処理では、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄の可変表示の作動保留球数ＨＮ）が上限値（第１実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ４０４）。そして、スルーゲート６７への通過（入球）があっても作動保留球数ＨＮ＜４でなければ（Ｓ４０４：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図２９参照）へ戻る。

【０８５２】

一方、作動保留球数ＨＮ＜４であれば（Ｓ４０４：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１加算する（Ｓ４０５）。そして、普図当たりカウンタＣ４の値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図７参照）から読み出し、読み出したデータを、普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのうち、普図保留球数カウンタ２０３ｇで示される値に対応するエリアに格納する（Ｓ４０６）。

【０８５３】

具体的には、例えば、Ｓ４０６の処理による加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「１」であれば、普図保留第１エリアに普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。また、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「２」であれば普図保留第２エリア

に、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「３」であれば普図保留第３エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「４」であれば普図保留第４エリアに、普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。Ｓ４０６の処理の終了後は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了し、タイマ割込処理（図２９参照）に戻る。

【０８５４】

なお、第１実施形態では、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信しないように構成されているが、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信して、普通図柄の可変表示に関する保留図柄等に関する演出（報知）を行うように構成してもよい。この場合に、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球数コマンドに含めて送信することで、音声ランプ制御装置１１３で普通図柄に関する所謂先読み処理を実行可能に構成し、普通図柄に関する演出のバリエーションを設けるように構成してもよい。

【０８５５】

次に、図３２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図２９参照）の一処理である特図変動処理（Ｓ２１０）について説明する。図３２は、この特図変動処理（Ｓ２１０）を示すフローチャートである。

【０８５６】

この特図変動処理（Ｓ２１０）は、第１特別図柄および第２特別図柄に関する特別図柄表示装置３７における動的表示や、第３図柄表示装置８１にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する制御を行うものである。

【０８５７】

ＭＰＵ２０１は、この特図変動処理（Ｓ２１０）において、まず、今現在、第１特別図柄又は第２特別図柄のいずれか一方が大当たり中であるか否かを判別する（Ｓ５０１）。大当たり中としては、大当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３７で表示される大当たり遊技の最中と、大当たり遊技開始前（即ち、大当たりオープニング）の所定時間の最中と、大当たり遊技終了後（即ち、大当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ５０１における判別の結果、いずれかの特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ５０１：Ｙｅｓ）、そのまま計数制御としての特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図２９参照）に戻る。

【０８５８】

Ｓ５０１の処理において、大当たり中でないと判別された場合は（Ｓ５０１：Ｎｏ）、次に、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄（特図１）又は第２特別図柄（特図２）が動的表示中であるか否かを判別し（Ｓ５０２）、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示中でなければ（Ｓ５０２：Ｎｏ）、次いで、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する（Ｓ５０３）。その結果、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ５０３：Ｎｏ）、特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図２９参照）に戻る。これにより、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示（変動演出）における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置３７（第３図柄表示装置８１）に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【０８５９】

一方、Ｓ５０３の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ５０３：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５０４）。その結果、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」でなければ（Ｓ５０４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、特定設定内容として、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１減算する（Ｓ５０５）。これは、後述する変動開始処理（Ｓ５１０）によって、保留されていた第２特別図柄に関する

動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第２特別図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【０８６０】

次いで、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５０６）。更新制御としてのデータシフト処理（Ｓ５０６）は、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第２保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第２保留第２エリア→第２保留第１エリア、第２保留第３エリア→第２保留第２エリア、第２保留第４エリア→第２保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【０８６１】

一方、Ｓ５０４の処理において、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」であると判別されると（Ｓ５０４：Ｎｏ）、次に、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５０７）。その結果、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」でなければ（Ｓ５０７：Ｙｅｓ）、第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、特別設定内容として、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１減算する（Ｓ５０８）。これは、後述する変動開始処理（Ｓ５１０）によって、保留されていた第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、保留球数が１つ減少するためである。

【０８６２】

次いで、特殊設定内容として、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５０９）。このデータシフト処理（Ｓ５０９）は、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第１保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第１保留第２エリア→第１保留第１エリア、第１保留第３エリア→第１保留第２エリア、第１保留第４エリア→第１保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【０８６３】

Ｓ５０６又はＳ５０９のデータシフト処理の後は、データシフト処理により保留球実行エリア２０３ｆに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１に対する変動開始処理を実行し（Ｓ５１０）、タイマ割込処理（図２９参照）に戻る。

【０８６４】

ここで、図３３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（Ｓ２１０）の一処理である変動開始処理（Ｓ５１０）について説明する。図３３は、この変動開始処理（Ｓ５１０）を示したフローチャートである。

【０８６５】

この変動開始処理（Ｓ５１０）では、上述したように、各特別図柄の動的表示を行うか否かや、各特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の設定処理等を行う。

【０８６６】

この変動開始処理（Ｓ５１０）では、保留球実行エリア２０３ｆに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置３７（第３図柄表示装置８１）において実行される特別図柄の動的表示の設定処理を行うべく、まず、遊技状態を判別するために、ＲＡＭ２０３に設けられた状態設定制御としての確変フラグ２０３ｎがオンされているか否かを判別する（Ｓ５１０１）。判別の結果、確変フラグ２０３ｎがオンされていないと判別された場合（Ｓ５１０１：Ｎｏ）、遊技状態が「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であり、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であるので、低確率状態用の大当たり乱数テーブル２０２ａを設定し（Ｓ５１０２）、処理をＳ５

１０４へ移行する。一方、確変フラグ２０３ｎがオンされていると判別された場合は（Ｓ５１０１：Ｙｅｓ）、遊技状態が「確率変動状態」であり、特別図柄の大当たり確率が高確率状態であるので、高確率状態用の大当たり乱数テーブル２０２ａを設定し（Ｓ５１０３）、処理をＳ５１０４へ移行する。

【０８６７】

Ｓ５１０４の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、Ｓ５１０２又はＳ５１０３において設定された大当たり乱数テーブル２０２ａと、に基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５１０４）。

【０８６８】

第１実施形態のパチンコ機１０では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル２０２ａを参照して、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値とその時々の遊技状態（モード）との関係に基づいて判別される。上述した通り、パチンコ機１０の取りうる遊技状態（モード）が通常の低確率状態（「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）にある場合には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たり確率が確率設定値「１」で３３／１００００、確率設定値「３」で５０／１００００となるように大当たり乱数値が規定されている。また、パチンコ機１０の取りうる遊技状態（モード）が高確率状態（「確率変動状態」）にある場合には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たり確率が確率設定値「１」で１６５／１００００、確率設定値「３」で２５０／１００００となるように大当たり乱数値が規定されている。

【０８６９】

Ｓ５１０４の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。Ｓ５１０４の処理の結果、大当たりであると判別された場合（Ｓ５１０４：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、各特別図柄に対応する大当たり種別テーブル２０２ｂ（図１０（ａ）又は図１０（ｂ）参照）とに基づいて、決定制御として大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５１０５）。

【０８７０】

この処理では、大当たり種別テーブル２０２ｂによって、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する大当たり種別「時短Ａ」か、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たり後に「確率変動状態」へ移行する大当たり種別「確変Ａ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する大当たり種別「時短Ｂ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「確率変動状態」へ移行する大当たり種別「確変Ｂ」か、が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３７における大当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。

【０８７１】

具体的には、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータか第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータかを保留球実行エリア２０３ｆのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１（図８（ａ）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。また、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２（図８（ｂ）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。

【０８７２】
次に、大当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０６）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｅ（図１３参照）を選択する。
【０８７３】
そして、Ｓ５１０５の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｆにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。
【０８７４】
Ｓ５１０４の処理において、大当たりではないと判別された場合には（Ｓ５１０４：Ｎｏ）、各特別図柄の動的表示の結果はハズレであるので、ハズレ時の表示態様を設定する（Ｓ５１０７）。Ｓ５１０７の処理では、特別図柄表示装置３７の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値と第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値と現在の遊技状態とに基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる演出態様として、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様のいずれかを設定する。第１実施形態では、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタＣ３の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル２０２ｅが設定されている。
【０８７５】
次に、各遊技状態におけるハズレ時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０８）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。
【０８７６】
Ｓ５１０８の処理では、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、Ｓ５１０７の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた停止パターンテーブル２０２ｅにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。
【０８７７】
Ｓ５１０９の処理では、Ｓ５１０６又はＳ５１０８の処理によって決定された変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置１１４へ通知する変動パターンコマンドを設定する（Ｓ５１０９）。Ｓ５１０９の処理で設定された変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２９のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【０８７８】
具体的には、例えば、第１特別図柄の動的表示において大当たり抽選に当選し、該大当たりが大当たり種別「時短Ａ」であって、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第１特別図柄・大当たり・「時短Ａ」・「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド。以下、第１特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図１変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。また、第２特別図柄の動的表示において大当たり抽選にハズレて、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様

の変動パターンが選択されていた場合は、第２特別図柄・ハズレ・「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド。以下、第２特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図２変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。

【０８７９】

このように、変動演出が同じ変動時間であっても、変動パターンコマンドに変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置１１３は、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細な変動演出の変動パターンを決定することができる。

【０８８０】

次いで、Ｓ５１０５又はＳ５１０７の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４へ通知するための停止種別コマンドを設定し（Ｓ５１１０）、Ｓ５１０６又はＳ５１０８の処理で設定された変動パターンが実行される遊技状態を示す遊技状態コマンドを設定し（Ｓ５１１１）、所定通知制御又は特定通知制御としての変動開始処理（Ｓ５１０）を終了して特図変動処理（図３２参照）へ戻る。Ｓ５１１０の処理で設定された停止種別コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２９のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。また、Ｓ５１１１の処理で設定された遊技状態コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２９のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【０８８１】

図３２に戻って、説明を続ける。Ｓ５０７の処理において、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」であると判別されると（Ｓ５０７：Ｎｏ）、第３図柄表示装置８１においてデモ演出が行われている状態であるか否か、即ち、デモ中であるか否かを判別する（Ｓ５１１）。この判別処理では、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４にデモコマンドを送信した後、第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１又は作動保留球数Ｎ２）のいずれかの値が「０」より大きいと判断されるまでの間をデモ中として判別する。

【０８８２】

そして、デモ中ではないと判別された場合は（Ｓ５１１：Ｎｏ）、各特別図柄の動的表示の停止後、特定時間（例えば、「３分」）が経過したか否かを判別する（Ｓ５１２）。この判別処理は、後述するデモコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するか否かを判別するために行われる。

【０８８３】

ここで、仮に、Ｓ５０３の判別処理において、動的表示の停止後、所定時間（例えば、「１秒」）経過していると判別された場合に（Ｓ５０３：Ｙｅｓ）、即座にデモコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するように構成した場合、特別図柄の動的表示の実行停止後、いずれの特別図柄の動的表示の保留球数も０である場合に、即座にデモ演出が実行され得ることになる。

【０８８４】

このように構成した場合、遊技者が遊技球の発射を継続しているにもかかわらず、偶発的に第１始動口６４及び第２始動口７１のいずれにも入球しない時間が続いて、特別図柄の動的表示の実行停止後、いずれの特別図柄の動的表示の保留球数も０である状態となった場合に、即座にデモ演出が実行されてしまう。このような場合、遊技者は、遊技中のパチンコ機１０が第１始動口６４及び第２始動口７１に入球し難い状態であると認識し、パチンコ機１０の遊技を中止してしまい、該パチンコ機１０の稼働が低下してしまうおそれがある。

【０８８５】

そこで、第１実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の動的表示の停止後、いずれの

特別図柄の保留球も存在しなければ、特定時間（例えば、「３分」）が経過した場合にデモコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するように構成することで、遊技者が遊技球の発射を継続しているにもかかわらず、偶発的に第１始動口６４又は第２始動口７１のいずれにも入球しない時間が続いて、いずれの特別図柄の動的表示も実行され得ない状態となった場合であっても、即座にデモ演出が現出し得ないように構成されている。

【０８８６】

Ｓ５１２の判別の結果、各特別図柄の動的表示の停止後、特定時間が経過していれば（Ｓ５１２：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信すべきデモコマンドを設定して（Ｓ５１３）、タイマ割込処理（図２９参照）に戻る。一方、デモ中であると判別された場合（Ｓ５１１：Ｙｅｓ）、又は、各特別図柄の動的表示の停止後、特定時間が経過していない場合（Ｓ５１２：Ｎｏ）は、そのままタイマ割込処理（図２９参照）に戻る。Ｓ５１３の処理で設定されたデモコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２９のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【０８８７】

音声ランプ制御装置１１３は、デモコマンドを受信すると、表示用デモコマンドを表示制御装置１１４へ送信し、表示制御装置１１４は、表示用デモコマンドの受信に基づいて、第３図柄表示装置８１にデモ演出を表示するように制御を行う。

【０８８８】

Ｓ５０２の処理において、特別図柄表示装置３７の表示態様が動的表示中であると判別されると（Ｓ５０２：Ｙｅｓ）、実行中の第１特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否か、又は、実行中の第２特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、判別結果に応じて第１特別図柄の動的表示または第２特別図柄の動的表示を停止させる変動停止処理（Ｓ５１４）を行い、この特図変動処理（Ｓ２１０）を終了して、タイマ割込処理（図２９参照）に戻る。

【０８８９】

ここで、図３４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（図３２参照）の一処理である変動停止処理（Ｓ５１４）について説明する。図３４は、この変動停止処理（Ｓ５１４）を示すフローチャートである。

【０８９０】

この変動停止処理（Ｓ５１４）では、各特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、変動時間が経過している場合は、各停止種別に応じた停止結果を特別図柄表示装置３７に表示するとともに、各確定コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。また、「時間短縮状態」である場合は、該特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果に応じて「時短機能」の時短終了条件が成立したか否かを判別し、「時短機能」の時短終了条件が成立した場合は、「時短機能」を有効から無効に切り替える処理等を行う。また、特別図柄の低確率状態である場合は、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達しているか否かを判別し、救済条件成立回数に達している場合は、「普図低確時間短縮状態」に移行するための時短回数の設定処理を行う。

【０８９１】

変動停止処理（Ｓ５１４）では、まず、実行中の特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過したか否かを判別する（Ｓ５２０１）。特別図柄表示装置３７における特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタＣＳ１等により選択された変動パターンに応じて決められており（特図１変動パターンコマンド又は特図２変動パターンコマンドに応じて決められており）、この特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していなければ（Ｓ５２０１：Ｎｏ）、実行中の特別図柄に応じた特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示を更新して（Ｓ５２０２）、この変動停止処理を終了して、特図変動処理（図３２参照）に戻る。

【０８９２】

第１実施形態では、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおいて、第１特別図

柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、上方ＬＥＤ群３７ｂ１が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定され、第２特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、下方ＬＥＤ群３７ｂ２が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定される。

【０８９３】

一方、Ｓ５２０１の処理において、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおける特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（Ｓ５２０１：Ｙｅｓ）、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂに対して、特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した表示態様を停止させる（Ｓ５２０３）。停止図柄は、変動開始処理（図３３参照）のＳ５１０５又はＳ５１０７の処理によって予め設定される。

【０８９４】

第１実施形態では、各特別図柄の動的表示の判定結果がハズレである場合には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２が点灯表示される。

【０８９５】

Ｓ５２０３の処理で各特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した特別図柄表示装置３７の表示態様が設定されると、第３図柄表示装置８１における各特別図柄の変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置３７における特別ＬＥＤ群３７ｂの表示と同調して確定表示させるために、確定コマンドを設定して（Ｓ５２０４）、処理をＳ５２０５へ移行する。第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるための確定コマンド（即ち、特図１確定コマンド。以下、第１特別図柄に関する確定コマンドを、「特図１確定コマンド」と称する場合がある。）を設定し、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定させるための確定コマンド（即ち、特図２確定コマンド。以下、第２特別図柄に関する確定コマンドを、「特図２確定コマンド」と称する場合がある。）を設定する。

【０８９６】

音声ランプ制御装置１１３は、この特図１確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第１特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図１確定コマンドを送信し、特図２確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第２特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図２確定コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、表示用特図１確定コマンド又は表示用特図２確定コマンドを受信することによって、第３図柄表示装置８１における第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。

【０８９７】

Ｓ５２０５の処理では、「確率変動状態」であるか否かを判別し（Ｓ５２０５）、「確率変動状態」であると判別された場合（Ｓ５２０５：Ｙｅｓ）、処理をＳ５２０９へ移行する。

【０８９８】

一方、Ｓ５２０５の判別の結果、「確率変動状態」でないと判別された場合（Ｓ５２０５：Ｎｏ）、次いで、「時間短縮状態」であるか否かを判別し（Ｓ５２０６）、「時間短縮状態」であれば（Ｓ５２０６：Ｙｅｓ）、時短終了条件が成立したか否かの判別処理を実行する時短計数処理を実行し（Ｓ５２０７）、その後、Ｓ５２０８に移行する。

【０８９９】

ここで、図３５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図３４参照）の一処理である時短計数処理（Ｓ５２０７）について説明する。図３４は、この時短計数処理（Ｓ５２０７）を示すフローチャートである。

【０９００】

この時短計数処理（Ｓ５２０７）では、「時短機能」が有効に設定されている場合に、「時短機能」の終了条件である特別図柄の動的表示の実行回数（例えば、第１特別図柄の変動回数、及び、第２特別図柄の変動回数）を計数し、該計数結果が時短終了条件を満たしたか否かを判別して、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【０９０１】

この時短計数処理（Ｓ５２０７）では、まず、停止した特別図柄の動的表示の種類を判別する（Ｓ５４０１）。判別の結果、第１特別図柄の動的表示が停止したタイミングであれば（Ｓ５４０１：「特図１」）、第１特別図柄の動的表示が１回実行されたということなので、特図１時短カウンタ２０３ｑの値から１減算して（Ｓ５４０２）、次いで、減算した特図１時短カウンタ２０３ｑの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５４０３）。判別の結果、特図１時短カウンタ２０３ｑの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５４０３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、合計時短カウンタ２０３ｓの値から１減算して（Ｓ５４０４）、次いで、減算した合計時短カウンタ２０３ｓの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５４０５）。判別の結果、合計時短カウンタ２０３ｓの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５４０５：Ｙｅｓ）、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５４１０～Ｓ５４１２の処理をスキップして、この時短計数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図３４参照）に戻る。

【０９０２】

一方、Ｓ５４０３の処理において、特図１時短カウンタ２０３ｑの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５４０３：Ｎｏ）、即ち、特図１時短カウンタ２０３ｑの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、処理をＳ５４１０へ移行する。また、Ｓ５４０５の処理において、合計時短カウンタ２０３ｓの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５４０５：Ｎｏ）、即ち、合計時短カウンタ２０３ｓの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、この場合も処理をＳ５４１０へ移行する。

【０９０３】

また、Ｓ５４０１の処理において、第２特別図柄の動的表示が停止したタイミングであると判別された場合は（Ｓ５４０１：「特図２」）、第２特別図柄の動的表示が１回実行されたということなので、特図２時短カウンタ２０３ｒの値から１減算して（Ｓ５４０６）、次いで、減算した特図２時短カウンタ２０３ｒの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５４０７）。判別の結果、特図２時短カウンタ２０３ｒの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５４０７：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、合計時短カウンタ２０３ｓの値から１減算して（Ｓ５４０８）、次いで、減算した合計時短カウンタ２０３ｓの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５４０９）。判別の結果、合計時短カウンタ２０３ｓの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５４０９：Ｙｅｓ）、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５４１０～Ｓ５４１２の処理をスキップして、この時短計数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図３４参照）に戻る。

【０９０４】

一方、Ｓ５４０７の処理において、特図２時短カウンタ２０３ｒの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５４０７：Ｎｏ）、即ち、特図２時短カウンタ２０３ｒの値が「０」以下である場合は、第２特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、処理をＳ５４１０へ移行する。また、Ｓ５４０９の処理において、合計時短カウンタ２０３ｓの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５４０９：Ｎｏ）、即ち、合計時短カウンタ２０３ｓの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、この場合も処理をＳ５４１０へ

移行する。
【０９０５】
　Ｓ５４１０の処理では、時短終了条件が成立した状態にすべく、時短高確フラグ２０３ｐがオンされているか否かを判別する（Ｓ５４１０）。判別の結果、時短高確フラグ２０３ｐがオンされている場合は（Ｓ５４１０：Ｙｅｓ）、「普図高確時間短縮状態」を終了させるために、時短高確フラグ２０３ｐをオフに設定し（Ｓ５４１１）、この時短回数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図３４参照）に戻る。一方、時短高確フラグ２０３ｐがオンに設定されていないと判別された場合は（Ｓ５４１０：Ｎｏ）、時短低確フラグ２０３ｏがオンに設定されている状態であって、「普図低確時間短縮状態」であるので、該時短低確フラグ２０３ｏをオフに設定して（Ｓ５４１２）この時短回数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図３４参照）に戻る。
【０９０６】
　このように、「時短機能」が有効な状態において、「時短機能」の終了条件に応じて、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」を終了させることができ、「時短機能」の有効又は無効を適切に行い、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【０９０７】
図３４に戻って説明を続ける。Ｓ５２０７の時短計数処理が終わった場合、又は、Ｓ５２０６の処理において「時間短縮状態」でないと判別された場合（Ｓ５２０６：Ｎｏ）、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達しているか否かを判別し、判別結果によって「普図低確時間短縮状態」に移行させるべく、救済到達計数処理を実行し（Ｓ５２０８）、処理をＳ５２０９に移行する。
【０９０８】
　ここで、図３６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図３４参照）の一処理である救済到達計数処理（Ｓ５２０８）について説明する。図３６は、この救済到達計数処理（Ｓ５２０８）を示すフローチャートである。
【０９０９】
　この救済到達計数処理（Ｓ５２０８）では、特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、該計数結果が救済条件成立回数に達したか否かを判別して、判別結果に応じて「普図低確時間短縮状態」への移行に基づく時短回数の設定処理を行う。
【０９１０】
　この救済到達計数処理（Ｓ５２０８）では、まず、救済設定済みフラグ２０３ｕがオンされているか否かを判別し（Ｓ５５０１）、救済設定済みフラグ２０３ｕがオンされていれば（Ｓ５５０１：Ｙｅｓ）、既に「普図低確時間短縮状態」へ一度移行済みであるので、Ｓ５５０２～Ｓ５５０６の処理をスキップし、この救済到達計数処理（Ｓ５２０８）を終了して、変動停止処理（図３４参照）に戻る。
【０９１１】
　一方、Ｓ５５０１の判別の結果、救済設定済みフラグ２０３ｕがオンされていなければ（Ｓ５５０１：Ｎｏ）、特別図柄が低確率状態になってから未だ「普図低確時間短縮状態」へ移行していない状態であるので、救済カウンタ２０３ｔの値を１加算する（Ｓ５５０２）。続いて、加算した救済カウンタ２０３ｔの値が救済条件成立回数（第１実施形態では、「６００」）より小さい値であるか否かを判別する（Ｓ５５０３）。
【０９１２】
　Ｓ５５０３の判別の結果、Ｓ５５０２の処理で加算した救済カウンタ２０３ｔの値が「６００」より小さい値の場合（Ｓ５５０３：Ｙｅｓ）、Ｓ５５０４～Ｓ５５０６の処理をスキップし、この救済到達計数処理（Ｓ５２０８）を終了して、変動停止処理（図３４参照）に戻る。
【０９１３】
　一方、Ｓ５５０３の処理において、Ｓ５５０２の処理で加算した救済カウンタ２０３ｔの値が「６００」より小さい値でない場合、即ち、救済カウンタ２０３ｔの値が「２５０

」以上である場合（Ｓ５５０３：Ｎｏ）、救済条件が成立しているため、まず、各時短カウンタ（即ち、特図１時短カウンタ２０３ｑ、特図２時短カウンタ２０３ｒ及び合計時短カウンタ２０３ｓ）の値に「７００」をセットし（Ｓ５５０４）、「普図低確時間短縮状態」へ移行したことを示すべく救済設定済みフラグ２０３ｕをオンに設定する（Ｓ５５０５）。そして、「普図低確時間短縮状態」に遊技状態を移行するために、時短低確フラグ２０３ｏをオンに設定し（Ｓ５５０６）、この救済到達計数処理（Ｓ５２０８）を終了して、変動停止処理（図３４参照）に戻る。これにより、救済条件成立に基づく「普図低確時間短縮状態」を発生させることができる。

【０９１４】

図３４に戻って説明を続ける。Ｓ５２０５の処理において「確率変動状態」であると判別された場合（Ｓ５２０５：Ｙｅｓ）、又は、Ｓ５２０８の処理を終えた場合、次いで、確率設定値関連の更新処理を実行すべく、更新制御としての設定シナリオカウンタ計数処理を実行し（Ｓ５２０９）、この変動停止処理を終了して特図変動処理（図３２参照）に戻る。

【０９１５】

ここで、図３７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図３４参照）の一処理である更新制御としての設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９）について説明する。図３７は、この設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９）を示すフローチャートである。

【０９１６】

更新制御としての設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９）では、設定シナリオカウンタ２０３ｍの値を計数し、該設定シナリオカウンタ２０３ｍの値が特定の値に達したか否かを判別して、判別結果に応じて確率設定値の更新及び大当たり乱数テーブル２０２ａの再設定を行う。

【０９１７】

この設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９）では、まず、設定シナリオカウンタ２０３ｍの値に１加算する（Ｓ５６０１）。次いで、加算された設定シナリオカウンタ２０３ｍの値が、現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの示す回転数グループの最大回転数（例えば、回転数グループがＮｏ．１であれば、最大回転数は「４５０」。図９参照）よりも小さい値であるか否かを判別する（Ｓ５６０２）。

【０９１８】

判別の結果、設定シナリオカウンタ２０３ｍの値が現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの示す回転数グループの最大回転数よりも小さい値であれば（Ｓ５６０２：Ｙｅｓ）、確率設定値の更新タイミングではないので、Ｓ５６０３～Ｓ５６０６の処理をスキップして、処理をＳ５６０７に移行する。

【０９１９】

一方、Ｓ５６０２の処理において、特別要件として、設定シナリオカウンタ２０３ｍの値が現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの示す回転数グループの最大回転数よりも小さい値でない、即ち、設定シナリオカウンタ２０３ｍの値が現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの示す回転数グループの最大回転数以上であると判別された場合（Ｓ５６０２：Ｎｏ）、確率設定値の更新タイミングとなるため、まず、回転数グループカウンタ２０３ｋの値に１加算し（Ｓ５６０３）、その後、設定シナリオテーブル２０２ｎ（図９参照）を参照して、設定シナリオ番号と、Ｓ５６０３における加算後の回転数グループカウンタ２０３ｋの値と、に基づいて、対応する確率設定値を設定値格納エリア２０３ｊに格納する（Ｓ５６０４）。

【０９２０】

次いで、更新した確率設定値の値に応じた大当たり乱数テーブル２０２ａを設定し（Ｓ５６０５）、設定値格納エリア２０３ｊの値に応じて設定値コマンドを、回転数グループカウンタ２０３ｋの値に応じて回転数グループコマンドを、それぞれ設定し（Ｓ５６０６）、処理をＳ５６０７に移行する。

【０９２１】
　Ｓ５６０７の処理では、設定シナリオカウンタ２０３ｍの値に応じて設定シナリオカウンタコマンドを設定し（Ｓ５６０７）、更新制御としての設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９）を終了して、変動停止処理（図３４参照）に戻る。
【０９２２】
　これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２９のＳ２０１参照）によって、設定値コマンド、回転数グループコマンド又は設定シナリオカウンタコマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信された設定値コマンド、回転数グループコマンド又は設定シナリオカウンタコマンドを受信すると、各コマンドの値をＲＡＭ２２３の各メモリ領域に格納し、更新前後における確率設定値の変移態様に応じて、確率設定値が変移したことを示唆する表示用設定値変更示唆コマンドを設定する（図５３にて後述）。
【０９２３】
　このように構成することで、遊技の進行、即ち、特別図柄の動的表示の実行に伴って、確率設定値の値を変移させることができる。その結果、例えば、パチンコ機１０の現在までの遊技状況が大当たりに当選し難い状態が続いていた場合であっても、遊技者が遊技を継続して特別図柄の動的表示を実行させて確率設定値が変移し得ることで、それまでのパチンコ機１０に設定されていた確率設定値よりも遊技価値を獲得し易い確率設定値に変移する可能性があるため、遊技者がパチンコ機１０を継続して遊技する動機につながり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となる。
【０９２４】
　なお、上述のとおり、第１実施形態のパチンコ機１０では、確率設定値の変移処理を設定シナリオカウンタ計数処理内において実行しているが、他のタイミング（又は処理）において実行するように構成してもよい。例えば、特別図柄の動的表示の実行開始時（例えば、変動開始処理等）で実行するように構成してもよいし、特別図柄の動的表示の実行終了時の他のタイミング（例えば、図柄の確定処理等）で実行するように構成してもよい。
【０９２５】
　次に、図３８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図２９参照）の一処理である当たり処理（Ｓ２０３）について説明する。図３８は、この当たり処理（Ｓ２０３）を示したフローチャートである。
【０９２６】
　この当たり処理（Ｓ２０３）は、各特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの種類に応じて可変入賞装置６５（大入賞口）の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、大当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ６１４）を実行する。
【０９２７】
　当たり処理（Ｓ２０３）では、まず、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６０１）。判別の結果、大当たりに当選していれば（Ｓ６０１：Ｙｅｓ）、大当たり遊技を行うために、まず、状態設定制御としての確変フラグ２０３ｎをオフに設定し（Ｓ６０２）、時短高確フラグ２０３ｐ及び時短低確フラグ２０３ｏをオフに設定する（Ｓ６０４）。次いで、特図１時短カウンタ２０３ｑ、特図２時短カウンタ２０３ｒ及び合計時短カウンタ２０３ｓの値を「０」クリアし（Ｓ６０５）、救済設定済みフラグ２０３ｕをオフに設定し（Ｓ６０６）、救済カウンタ２０３ｔを「０」クリアする（Ｓ６０７）。続いて、大当たり種別に応じたラウンド数をＲＡＭ２０３に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６０８）。そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、大当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６０９）、次いで、該大当たり種別に応じたオープニング

時間（例えば、「３０秒」又は「５秒」）を設定して（Ｓ６１０）、処理をＳ６１１へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２９のＳ２０１参照）によって、大当たり種別に応じた大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【０９２８】

なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該ラウンドカウンタの値を確認して、ラウンドカウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、大当たり遊技に応じて可変入賞装置６５を開放制御しつつ、該ラウンドカウンタの値を１減算する。そして、ラウンドカウンタの値が「０」になった場合に、実行中の大当たりを終了するように構成されている。

【０９２９】

また、Ｓ６０１の処理において、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ６０１：Ｎｏ）、Ｓ６０２～Ｓ６１０の処理をスキップして、Ｓ６１１に移行する。

【０９３０】

Ｓ６１１の処理では、大当たり中か否かを判別する（Ｓ６１１）。判別の結果、大当たり中であると判別された場合は（Ｓ６１１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する大当たり開閉制御処理を実行する（Ｓ６１２）。

【０９３１】

ここで、図３９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）について説明する。図３９は、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）を示したフローチャートである。

【０９３２】

この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）では、当たり処理（Ｓ２０３）で設定された可変入賞装置６５の開放回数に基づいて、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する。

【０９３３】

この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）では、まず、当たり処理（Ｓ２０３）のＳ６１０で設定されたオープニング時間、又は、後述する大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）のＳ６０２０（図４０参照）で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６００１）。判別の結果、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ６００１：Ｎｏ）、可変入賞装置６５の開放タイミングではないため、該可変入賞装置６５を閉鎖し続けるため、Ｓ６００２～Ｓ６００５の処理をスキップして、処理をＳ６００６へ移行する。

【０９３４】

一方、Ｓ６００１の処理において、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ６００１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開放タイミングなので、可変入賞装置６５の開放設定を行い（Ｓ６００２）、次いで、入賞カウンタ（図示せず）に「１０」をセットする（Ｓ６００３）。そして、大当たり時おける可変入賞装置６５の最大開放時間（第１実施形態では、「３０秒」）を設定して（Ｓ６００４）、可変入賞装置６５が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６００５）、処理をＳ６００６に移行する。この大入賞口開放コマンドを受信した音声ランプ制御装置１１３は、可変入賞装置６５が開放された旨を第３図柄表示装置８１において実行し、開放されている可変入賞装置６５へ球を入賞させることを遊技者に促すように構成されている。

【０９３５】

Ｓ６００６の処理では、可変入賞装置６５が開放中であるか否かを判別する（Ｓ６００６）。判別の結果、可変入賞装置６５が開放中でなければ（Ｓ６００６：Ｎｏ）、可変入賞装置６５が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、Ｓ６００７の処理をスキップして、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）を終了し、当たり処理（図３８参照）に戻る。一方、Ｓ６００６の処理において、可変入賞装置６５が

開放中であると判別された場合は（Ｓ６００６：Ｙｅｓ）、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件を判別するべく、大入賞口開放中処理を行い（Ｓ６００７）、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）を終了し、当たり処理（図３８参照）に戻る。

【０９３６】

ここで、図４０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）の一処理である大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）について説明する。図４０は、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を示したフローチャートである。

【０９３７】

この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）では、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

【０９３８】

この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）では、まず、上述した大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）のＳ６００４において設定された可変入賞装置６５の開放時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６０１１）。判別の結果、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングであれば（Ｓ６０１１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける可変入賞装置６５の閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「０」クリアして（Ｓ６０１２）、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６０１６へ移行する。Ｓ６０１６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理については、後述する。

【０９３９】

一方、Ｓ６０１１の処理において、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ６０１１：Ｎｏ）、次いで、大入賞口スイッチ６５ｃがオンされたか否か、即ち、可変入賞装置６５へ球が入賞したか否かを判断する（Ｓ６０１３）。

【０９４０】

Ｓ６０１３の処理において、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出されていないと判別された場合は（Ｓ６０１３：Ｎｏ）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図３９参照）に戻る。一方、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出され可変入賞装置６５へ球が入賞していれば（Ｓ６０１３：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ６０１４）、次いで、入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６０１５）。入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６０１５：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、可変入賞装置６５に球が１０個以上入賞して可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しているので、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６０１６へ移行する。

【０９４１】

一方、Ｓ６０１５の処理において、入賞カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ６０１５：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しておらず、可変入賞装置６５の開放を継続するために、Ｓ６０１６～Ｓ６０２０の処理をスキップして、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了する。この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）の終了後は、大当たり開閉制御処理（図３９参照）へ戻る。

【０９４２】

Ｓ６０１６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置６５の閉鎖設定を行い（Ｓ６０１６）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して可変入賞装置６５が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６０１７）、処理をＳ６０１８へ移行する。なお、Ｓ６０１７の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２９のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【０９４３】

次いで、Ｓ６０１８の処理では、可変入賞装置６５の１のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を１減算し（Ｓ６０１８）、次に、ラウンドカウンタの値が「

０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６０１９）。ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値である場合（Ｓ６０１９：Ｙｅｓ）、該大当たりにおけるラウンド回数（可変入賞装置６５の残り開放回数）が残存している状態であるので、次の可変入賞装置６５を開放させるまでのインターバル時間（例えば、「１秒」）を設定し（Ｓ６０２０）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了し、大当たり開閉制御処理（図３９参照）に戻る。

【０９４４】

一方、Ｓ６０１９の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６０１９：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了したので、大当たり状態を終了させるために、インターバル時間を設定せず（即ち、Ｓ６０２０をスキップして）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図３９参照）に戻る。

【０９４５】

図３８の当たり処理（Ｓ２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ６１２の大当たり開閉制御処理（図３９参照）の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６１３）。判別の結果、ラウンドカウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ６１３：Ｙｅｓ）、大当たり状態を継続するため、大当たりの終了設定処理であるＳ６１４の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【０９４６】

一方、Ｓ６１３の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６１３：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了しているので、大当たり状態を終了させるために、大当たり終了処理を行い（Ｓ６１４）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【０９４７】

ここで、図４１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり終了処理（Ｓ６１４）について説明する。図４１は、この大当たり終了処理（Ｓ６１４）を示したフローチャートである。

【０９４８】

この大当たり終了処理（Ｓ６１４）では、当選した大当たり種別に基づいて、確変フラグ２０３ｎ、時短低確フラグ２０３ｏ、時短高確フラグ２０３ｐ及び各時短カウンタの値の設定等を行う。

【０９４９】

この大当たり終了処理（Ｓ６１４）では、まず、当選した大当たりが大当たり種別「確変Ａ」又は「確変Ｂ」であるか否かを判別し（Ｓ６１０１）、当選した大当たりが大当たり種別「確変Ａ」又は「確変Ｂ」であれば（Ｓ６１０１：Ｙｅｓ）、大当たり終了後の遊技状態を「確率変動状態」とするべく、状態設定制御としての確変フラグ２０３ｎをオンし（Ｓ６１０２）、時短高確フラグ２０３ｐをオンして（Ｓ６１０３）、処理をＳ６１０６に移行する。

【０９５０】

Ｓ６１０１の処理において、当選した大当たりが大当たり種別「確変Ａ」及び「確変Ｂ」ではないと判別された場合は（Ｓ６１０１：Ｎｏ）、今回の大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」であると判断し、時短高確フラグ２０３ｐをオンし（Ｓ６１０４）、決定制御として、時短終了条件テーブル２０２ｍ（図１８参照）に応じて各時短カウンタ（即ち、特図１時短カウンタ２０３ｑ、特図２時短カウンタ２０３ｒ及び合計時短カウンタ２０３ｓ）に値をセットして（Ｓ６１０５）、処理をＳ６１０６に移行する。

【０９５１】

Ｓ６１０６の処理では、音声ランプ制御装置１１３に対して大当たりのエンディング演出の開始を示すエンディングコマンドを設定する（Ｓ６１０６）。Ｓ６１０６の処理で設

定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２９のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、大当たりのエンディング演出を実行する。

【０９５２】

Ｓ６１０６の処理の終了後は、遊技状態に応じてエンディング時間（例えば、「３０秒」又は「５秒」）を設定し（Ｓ６１０７）、大当たり終了設定処理を実行して（Ｓ６１０８）、この大当たり終了処理（Ｓ６１４）を終了して、当たり処理（図３８参照）に戻る。

【０９５３】

次に、図４２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図２９参照）の一処理である普図変動処理（Ｓ２１１）について説明する。図４２は、この普図変動処理（Ｓ２１１）を示したフローチャートである。

【０９５４】

この普図変動処理（Ｓ２１１）は、スルーゲート６７への球の通過に起因して、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を制御するものである。

【０９５５】

この普図変動処理（Ｓ２１１）では、まず、今現在、普通電役７２が開放中（作動中）か否か、即ち、普通図柄の当たり中であるか否かを判別する（Ｓ７０１）。判別の結果、普通電役７２が開放中（作動中）であれば（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、普通図柄の当たり中であるので、そのまま普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図２９参照）へ戻る。

【０９５６】

一方、普通電役７２が開放中（作動中）でなければ（Ｓ７０１：Ｎｏ）、普通図柄の当たり中ではないため、次いで、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中であるか否かを判別する（Ｓ７０２）。判別の結果、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中でなければ（Ｓ７０２：Ｎｏ）、次いで、普通図柄表示装置８３における可変表示が停止後、所定時間（例えば、「１秒」）経過したか否かを判別する（Ｓ７０３）。その結果、可変表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ７０３：Ｎｏ）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図２９参照）に戻る。これにより、可変表示における停止図柄が所定時間だけ普通図柄表示装置８３に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【０９５７】

一方、Ｓ７０３の処理の結果、可変表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ７０３：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄に関する可変表示の作動保留球数ＨＮ）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ７０４）。

【０９５８】

Ｓ７０４の処理の結果、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きくなければ（Ｓ７０４：Ｎｏ）、実行すべき普通図柄の可変表示の保留球数が存在しないということなので、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図２９参照）に戻る。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きい値であれば（Ｓ７０４：Ｙｅｓ）、保留されていた普通図柄に関する可変表示の実行開始タイミングであると判断し、まず、特定設定内容として、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１減算する（Ｓ７０５）。これは、後述する処理（Ｓ７０６～Ｓ７１２）によって、保留されていた普通図柄に関する可変表示のうち１の可変表示の実行が開始されることに伴って、普通図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【０９５９】

次いで、特別設定内容として、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納されたデータをシ

フト処理する（Ｓ７０６）。更新制御としてのデータシフト処理は、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１～第４エリアに格納されているデータを普図保留球実行エリア２０３ｉへ向けて順にシフトさせる処理であって、普図保留第１エリア→普図保留球実行エリア２０３ｉ、普図保留第２エリア→普図保留第１エリア、普図保留第３エリア→普図保留第２エリア、普図保留第４エリア→普図保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【０９６０】

Ｓ７０６のデータシフト処理の後は、データシフト処理により普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されたデータ（即ち、普図当たりカウンタＣ４の値）に基づいて、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を実行するために、まず、時短低確フラグ２０３ｏ又は時短高確フラグ２０３ｐがオンされているか否かを判別する（Ｓ７０７）。判別の結果、時短低確フラグ２０３ｏ及び時短高確フラグ２０３ｐがオンされていない場合は（Ｓ７０７：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、特殊設定内容として、普通図柄の可変表示時間を「１５秒」に設定し（Ｓ７０８）、処理をＳ７１０に移行する。

【０９６１】

一方、Ｓ７０７の処理において、時短低確フラグ２０３ｏ又は時短高確フラグ２０３ｐがオンされていると判別された場合（Ｓ７０７：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効となる「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「確率変動状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「０．１秒」に設定し（Ｓ７０９）、処理をＳ７１０に移行する。

【０９６２】

Ｓ７１０の処理では、時短高確フラグ２０３ｐがオンされているか否かを判別し（Ｓ７１０）、時短高確フラグ２０３ｐがオンされていない場合（Ｓ７１０：Ｎｏ）、即ち、普通図柄の低確率状態では、普図当たり乱数テーブル２０２ｉにおける低確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する（Ｓ７１１）。また、時短高確フラグ２０３ｐがオンされている場合（Ｓ７１０：Ｙｅｓ）、即ち、普通図柄の高確率状態では、普図当たり乱数テーブル２０２ｉにおける高確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する（Ｓ７１２）。Ｓ７１１及びＳ７１２の処理の後は、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図２９参照）に戻る。

【０９６３】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、遊技者が右打ちした場合に、スルーゲート６７を球が通過したとき、普通電役７２が開放し易いか否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放し易い状況（即ち、普通図柄の高確率状態）であって普通電役７２へ流入し易い状況か、普通電役７２が開放し得ない状況（即ち、普通図柄の低確率状態）であって、可変入賞装置６５側へ流下していく状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を創出することができる。

【０９６４】

Ｓ７０２の処理において、普通図柄表示装置８３の表示態様が可変表示中であると判別されると（Ｓ７０２：Ｙｅｓ）、可変表示時間が経過したか否かを判別する（Ｓ７１３）。普通図柄表示装置８３の可変表示時間は、Ｓ７０８又はＳ７０９の処理により遊技状態に応じて決定されており、この可変表示時間が経過していなければ（Ｓ７１３：Ｎｏ）、普通図柄表示装置８３の表示を更新して（Ｓ７１４）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図２９参照）に戻る。

【０９６５】

一方、普通図柄表示装置８３における可変表示の可変表示時間が経過していれば（Ｓ７

１３：Ｙｅｓ）、普通図柄表示装置８３に対して、Ｓ７１１又はＳ７１２によって予め設定された停止図柄に対応した所定通知内容又は特定通知内容としての表示態様を設定し（Ｓ７１５）、所定通知制御又は特定通知制御としての普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図２９参照）に戻る。

【０９６６】

これにより、球がスルーゲート６７を通過した場合に、この普図変動処理（Ｓ２１１）に基づいて普通図柄表示装置８３における可変表示が設定され、該普通図柄表示装置８３において可変表示が開始されてから可変表示時間が経過するまでは、「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる。そして、可変表示結果が当たりである場合には「○」の図柄を点灯する一方、ハズレである場合には「×」の図柄を点灯させる。

【０９６７】

次に、図４３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４３参照）の一処理である普通電役制御処理（Ｓ２０４）について説明する。図４３は、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を示したフローチャートである。

【０９６８】

この普通電役制御処理（Ｓ２０４）は、普通図柄の当たりが発生する場合に、遊技状態に応じて普通電役７２の開閉駆動制御を実行する。即ち、遊技状態に応じて普通電役７２の開放時間を設定すると共に、設定された時間に基づいて該普通電役７２を開放駆動し、設定した最大入賞個数が入球した場合、又は、設定した開放時間が経過した場合に、開放中の普通電役７２を閉鎖させる制御を実行する。

【０９６９】

この普通電役制御処理（Ｓ２０４）では、まず、普通電役７２が開放中か否かを判別する（Ｓ８０１）。判別の結果、普通電役７２が開放中でないと判別された場合（Ｓ８０１：Ｎｏ）、次に、普通図柄の可変表示が終了したか否かを判別する（Ｓ８０２）。

【０９７０】

Ｓ８０２における判別の結果、普通図柄の可変表示が終了していなければ（Ｓ８０２：Ｎｏ）、Ｓ８０３～Ｓ８０７及びＳ８１３の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図２９参照）に戻る。一方、普通図柄の可変表示が終了していれば（Ｓ８０２：Ｙｅｓ）、次いで、該可変表示において当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ８０３）。

【０９７１】

Ｓ８０３における判別の結果、可変表示において当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ８０３：Ｎｏ）、Ｓ８０４～Ｓ８０７及びＳ８１３の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図２９参照）に戻る。一方、可変表示において当たりに当選していると判別された場合は（Ｓ８０３：Ｙｅｓ）、当選した当たりに関する制御を実行するために、まず、時短低確フラグ２０３ｏ又は時短高確フラグ２０３ｐがオンされているか否かを判別する（Ｓ８０４）。

【０９７２】

Ｓ８０４における判別の結果、時短低確フラグ２０３ｏ及び時短高確フラグ２０３ｐがオンされていないと判別された場合は（Ｓ８０４：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通電役開放テーブル２０２ｋの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役７２の開放時間を「０．１秒」に設定し（Ｓ８０５）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数を１回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「１」をセットし（Ｓ８０６）、入賞カウンタ（図示せず）の値に「１０」をセットして、処理をＳ８１６へ移行する。

【０９７３】

一方、Ｓ８０４の処理において、時短低確フラグ２０３ｏ又は時短高確フラグ２０３ｐがオンされていると判別された場合は（Ｓ８０４：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「確率変動状態」であると判断し、普通電役開放テーブル２０２ｋの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役７２

の開放（没入）時間を「１秒」に設定し（Ｓ８０８）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数を５回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「５」をセットし（Ｓ８０９）、入賞カウンタ（図示せず）に「１０」をセットして（Ｓ８１０）、処理をＳ８１６へ移行する。

【０９７４】

また、Ｓ８０１の処理において、普通電役７２が開放中であると判別された場合（Ｓ８０１：Ｙｅｓ）、次いで、Ｓ８０５又はＳ８０８において設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過しているか否かを判別する（Ｓ８１１）。判別の結果、設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過していると判別された場合は（Ｓ８１１：Ｙｅｓ）、まず、普通電役７２の閉鎖処理を行い（Ｓ８１２）、Ｓ８０６の処理で設定された電役カウンタの値から「１」を減算する（Ｓ８１３）。

【０９７５】

そして、減算された電役カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ８１４）。判別の結果、電役カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ８１４：Ｙｅｓ）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数が残存しているため、インターバル時間（例えば、「１秒」）を設定し（Ｓ８１５）、処理をＳ８１６に移行する。

【０９７６】

Ｓ８１６の処理では、普通電役７２の開放処理を行い（Ｓ８１６）、閉鎖状態であった普通電役７２を開放状態に駆動し、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図２９参照）に戻る。

【０９７７】

一方、電役カウンタの値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ８１４：Ｎｏ）、即ち、電役カウンタの値が「０」以下である場合は、該当たりに基づく普通電役７２の開放がすべて終了したということなので、普通電役７２の再開放を行わず、処理をＳ８２１に移行する。

【０９７８】

また、Ｓ８１１の処理において、普通電役７２の１回の開放時間が経過していないと判別された場合は（Ｓ８１１：Ｎｏ）、次いで、普通電役スイッチ（図示せず）によって入球を検知したか否かを判別し（Ｓ８１７）、普通電役スイッチ（図示せず）によって入球を検知していなければ（Ｓ８１７：Ｎｏ）、Ｓ８１８～Ｓ８２１の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図２９参照）に戻る。

【０９７９】

一方、Ｓ８１７の判別の結果、普通電役スイッチによって入球を検知した場合（Ｓ８１７：Ｙｅｓ）、普通電役７２に１の遊技球が入球しているため、Ｓ８０７又はＳ８１０の処理で設定された入賞カウンタ（図示せず）の値から「１」を減算する（Ｓ８１８）。

【０９８０】

そして、減算された入賞カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ８１９）、入賞カウンタの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ８１９：Ｙｅｓ）、普通電役７２への入球数が所定値（即ち、「１０」）に達していないため、Ｓ８２０及びＳ８２１の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図２９参照）に戻る。

【０９８１】

一方、Ｓ８１９の処理において、入賞カウンタの値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ８１９：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下であれば、普通電役７２への入球数が所定値（即ち、「１０」）に達しているため、普通電役７２の閉鎖処理を行い（Ｓ８２０）、処理をＳ８２１に移行する。

【０９８２】

Ｓ８２１の処理では、普通電役７２のエンディング時間（例えば、「１秒」）を設定し、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図２９参照）に戻る

。
【０９８３】
次に、図４４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図２９参照）の一処理である異常検知処理（Ｓ２２１）について説明する。図４４は、この異常検知処理（Ｓ２２１）を示したフローチャートである。
【０９８４】
この異常検知処理（Ｓ２２１）は、パチンコ機１０における異常検知の有無を判別し、何らかの異常が検知された場合には、検知内容に応じた異常報知コマンドを設定する。
【０９８５】
この異常検知処理（Ｓ２２１）では、まず、状態異常フラグ２０３ｖがオンされているか否かを判別し（Ｓ２３１）、状態異常フラグ２０３ｖがオンされていない場合、即ち、状態異常フラグ２０３ｖがオフされていれば（Ｓ２３１：Ｎｏ）、次いで、所定要件として、パチンコ機１０において何らかの異常が検知（例えば、枠開放検知、振動検知、磁気検知、払い出しエラー検知など）されたか否かを判別する（Ｓ２３２）。
【０９８６】
Ｓ２３２の判別の結果、何らかの異常が検知された場合（Ｓ２３２：Ｙｅｓ）、状態異常フラグ２０３ｖをオンに設定し（Ｓ２３３）、検知内容に応じた各種異常報知コマンドを設定して（Ｓ２３４）、この異常検知処理（Ｓ２２１）を終了して、タイマ割込処理（図２９参照）に戻る。
【０９８７】
ここで設定された各種異常報知コマンドは、タイマ割込処理の外部出力処理（図２９のＳ２０１参照）において音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３は、各種異常報知コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１及び音声出力装置２２６において、受信コマンド内容に応じたエラー報知を実行する（図５４参照）。
【０９８８】
また、Ｓ２３２の処理において、いずれの異常も検知されなければ（Ｓ２３２：Ｎｏ）、Ｓ２３３及びＳ２３４の処理をスキップして、この異常検知処理（Ｓ２２１）を終了して、タイマ割込処理（図２９参照）に戻る。
【０９８９】
一方、Ｓ２３１の判別の結果、状態異常フラグ２０３ｖがオンされていれば（Ｓ２３１：Ｙｅｓ）、次いで、特定要件として、検知状態となっていた異常が解除されたか否か、即ち、異常検知がオフされたか否かを判別し（Ｓ２３５）、異常検知がオフされていれば（Ｓ２３５：Ｙｅｓ）、パチンコ機１０において発生していたエラーが解消されているため、状態異常フラグ２０３ｖをオフに設定し（Ｓ２３６）、状態異常解除コマンドを設定して（Ｓ２３７）、この異常検知処理（Ｓ２２１）を終了して、タイマ割込処理（図２９参照）に戻る。
【０９９０】
ここで設定された状態異常解除コマンドは、タイマ割込処理の外部出力処理（図２９のＳ２０１参照）において音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３は、状態異常解除コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１及び音声出力装置２２６において実行していたエラー報知を終了し、該エラー報知用に設定していた実音量値を再設定する（図５４参照）。
【０９９１】
また、Ｓ２３５の処理において、異常検知がオフされていなければ（Ｓ２３５：Ｎｏ）、引き続きエラー報知を継続するため、Ｓ２３６及びＳ２３７の処理をスキップして、この異常検知処理（Ｓ２２１）を終了して、タイマ割込処理（図２９参照）に戻る。
【０９９２】
次いで、図４５を参照して、停電等の発生した場合に主制御装置１１０において実行されるＮＭＩ割込処理について説明する。図４５は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の

発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。

【０９９３】

このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。ＮＭＩ端子に停電信号ＳＧ１が入力されたＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ９０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。

【０９９４】

なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から払出制御装置１１１内のＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。

【０９９５】

次に、図４６から図５９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理（図４６参照）と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（図４８参照）とがある。

【０９９６】

まず、図４６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図４６は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【０９９７】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１００１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ１１１６の電源断処理（図４８参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ１００２）。図４８を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信すると、Ｓ１１１６の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ１１１６の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

【０９９８】

電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ１００２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ１００３）。

【０９９９】

ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ１００６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。前提条件としてＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ１００３：

Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。
【１０００】
なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。
【１００１】
電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ１００２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ１１１６の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。
【１００２】
Ｓ１００４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ１００４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「０ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が「０」クリアされる。
【１００３】
ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、前提条件として、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ１００５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ１００６）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ１００５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ１００７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。
【１００４】
Ｓ１００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ１００８）。電源断フラグはＳ１１１６の電源断処理の実行時にオンされる（図４８のＳ１１１５参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ１１１６の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭ２２３の作業エリアをクリアし（Ｓ１００９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、音量光量初期化処理を実行する（Ｓ１０１１）。
【１００５】
ここで、図４７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される音量光量初期化処理（Ｓ１０１１）について説明する。図４７は、この音量光量初期化処理（Ｓ１０１１）を示したフローチャートである。

【１００６】
この音量光量初期化処理（Ｓ１０１１）では、遊技者操作音量値を初期化し、該遊技者操作音量値と、ホール操作音量値と、を読み込んで実音量値をセットする。また、実光量値を初期化する。
【１００７】
音量光量初期化処理（Ｓ１０１１）では、まず、ホール音量操作部１１７に基づいて設定されているホール操作音量値を読み込んでホール操作音量値格納エリア２２３ｎに格納し（Ｓ１０３１）、遊技者操作音量値格納エリアに初期値として「３」をセットする（Ｓ１０３２）。次いで、ホール操作音量値と遊技者操作音量値とによって音量テーブル（図２４参照）を参照して実音量値を読み込んでセットし（Ｓ１０３３）、処理をＳ１０３４に移行する。
【１００８】
Ｓ１０３４の処理では、実光量値に「３」をセットし（Ｓ１０３４）、この音量光量初期化処理（Ｓ１０１１）を終了して、立ち上げ処理（図４６参照）に戻る。
【１００９】
このように構成することで、パチンコ機１０の電源が遮断される前の遊技者操作音量値にかかわらず、電源立ち上げ後に一定の遊技者操作音量値をセットすることができる。
【１０１０】
図４６の立ち上げ処理に戻って、説明を続ける。Ｓ１０１１の音量光量初期化処理が終わると、割込み許可を設定して（Ｓ１０１２）、処理をＳ１０１３へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。
【１０１１】
一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ１００４からＳ１００６の処理を経由してＳ１００８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ１００９をスキップして、処理をＳ１０１０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、音量光量初期化処理を実行し（Ｓ１０１１）、割込み許可を設定して（Ｓ１０１２）、処理をＳ１０１３へ移行する。
【１０１２】
なお、Ｓ１００９のクリア処理をスキップするのは、Ｓ１００４からＳ１００６の処理を経由してＳ１００８の処理へ至った場合には、Ｓ１００４の処理によって、既にＲＡＭ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、ＲＡＭ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３の制御を継続できるからである。
【１０１３】
次いで、Ｓ１０１３の処理において、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１０１３）、電源断コマンドを受信していれば（Ｓ１０１３：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して表示用電源復帰コマンドを設定し（Ｓ１０１４。図６３（ａ）参照）、処理をＳ１０１５に移行する。表示制御装置１１４は、表示用電源復帰コマンドの受信に基づいて、第３図柄表示装置８１に電源復帰中であることを一定期間において示唆表示する制御を行う。
【１０１４】
この表示用電源断コマンドに基づく電源復帰演出は、他の表示用コマンド（例えば、表示用設定値示唆コマンド）等よりも優先して実行されるように構成されている。このため、所定間隔としての表示用電源復帰コマンドに基づく電源復帰演出が実行されている期間

（第１実施形態では、「３０秒」）においては、特別図柄の動的表示に関する表示としては、該動的表示が実行中であることを示唆する特図１用第４図柄表示領域８７及び特図２用第４図柄表示領域８８のみが表示され、他の変動演出は表示され得ず、電源復帰演出が終了すると表示可能となるように構成されている。

【１０１５】

一方、Ｓ１０１３の判別の結果、主制御装置１１０から初期化コマンドを受信していなければ（Ｓ１０１３：Ｎｏ）、Ｓ１０１４の処理をスキップして、Ｓ１０１５に移行する。

【１０１６】

Ｓ１０１５の処理では、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１０１５）、該設定値コマンドを受信するまでＳ１０１５の処理を繰り返し実行して待機する（Ｓ１０１５：Ｎｏ）。そして、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信した場合に（Ｓ１０１５：Ｙｅｓ）、該設定値コマンドが示す確率設定値をサブ設定値格納エリア２２３ｈ（図２０参照）に格納し（Ｓ１０１６）、回転数グループコマンドが示す回転数グループの値をサブ回転数グループカウンタ２２３ｉ（図２０参照）に格納し（Ｓ１０１７）、設定シナリオカウンタコマンドが示すカウンタの値をサブ設定シナリオカウンタ２２３ｊ（図２０参照）に格納して（Ｓ１０１８）、メイン処理（図４８参照）に移行する。

【１０１７】

このように、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理において、主制御装置１１０の立ち上げ処理（図２５参照）の終盤で生成される設定値コマンドを受信するまでメイン処理（図４８参照）への移行を待機することで、主制御装置１１０で設定された確率設定値を音声ランプ制御装置１１３側で確実に把握し、該確率設定値に基づいてメイン処理以降の処理を実行できる。また、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信しない場合、主制御装置１１０の立ち上げ処理の終盤まで到達しておらず、主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に終了していないので、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理も正常に終了させず、メイン処理へ移行させない。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側で主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に実行されたか否かを把握することが可能となるとともに、主制御装置１１０が正常に立ち上がっていない状態における音声ランプ制御装置１１３の暴走を未然に防止できる。

【１０１８】

なお、上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、遊技者による遊技の進行、即ち、特別図柄の動的表示の実行に伴って確率設定値が変移し得るように構成されている。従って、主制御装置１１０から設定値コマンドが送信されるタイミングは、パチンコ機１０の電源立ち上げ時（図２５のＳ１１７参照）と、特別図柄の動的表示の変動停止時（図３４のＳ５２０９参照）と、の２種類が存在する。変動停止時の設定値コマンドの受信処理については、図４９において後述する。

【１０１９】

次に、図４８を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図４８は、このメイン処理を示したフローチャートである。

【１０２０】

メイン処理が実行されると、まず、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上が経過したか否かが判別され（Ｓ１１０１）、「１ミリ秒」以上経過していなければ（Ｓ１１０１：Ｎｏ）、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９の処理を行わずにＳ１１１０の処理へ移行する。Ｓ１１０１の処理で、「１ミリ秒」経過したか否かを判別するのは、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９が短い周期（「１ミリ秒」以内）で処理する必要がないものであるのに対して、Ｓ１１１０の変動演出処理やＳ１１１１のコマンド判定処理は、短い周期で実行する方が好ましい処理であるからである。Ｓ１１１１の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ１１１０の処

理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【１０２１】

Ｓ１１０１の処理において、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上経過していると判断される場合は（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、Ｓ１１０２の処理へ移行する。なお、Ｓ１１０１の処理が、図４９に示す立ち上げ処理の後初めて実行された場合は、そのままＳ１１０２の処理へ移行する。

【１０２２】

Ｓ１１０２の処理では、Ｓ１１０３～Ｓ１１１２の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ１１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ１１０７の処理で編集されるランプの点灯態様になるように各ランプの出力を設定し（Ｓ１１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ１１０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば、「３０秒」）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ１１０５の処理へ移行する。

【１０２３】

次いで、Ｓ１１０５の処理では、後述するＳ１１１１のコマンド判定処理によって設定される大当たりに関する演出を実行する当たり演出処理を行い（Ｓ１１０５）、Ｓ１１０６の処理へ移行する。なお、第１実施形態では、第１特別図柄及び第２特別図柄による大当たりに関する可変入賞装置６５の開放中に所定の演出（例えば、可変入賞装置６５が開放されたことを示す演出や右打ち報知演出）を実行するように構成されている。

【１０２４】

次いで、Ｓ１１０６の処理では、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ１１０６）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２の有効期間において、該枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、上記有効期間に枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。

【１０２５】

枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ１１０６）が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（Ｓ１１０７）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ１１０８）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。なお、音編集・出力処理（Ｓ１１０８）については、図５８において詳細を後述する。

【１０２６】

Ｓ１１０８の処理後、音量・光量調整処理を実行する（Ｓ１１２１）。この音量・光量調整処理では、遊技者音量操作部４４及び遊技者光量操作部４５（図１参照）のいずれかの操作部が操作されたか否かの入力を監視し、いずれかの操作部の操作入力が確認された場合には、操作内容に応じて実音量値又は実光量値の変更が行われる。なお、音量・光量調整処理については、図５９において詳細を後述する。

【１０２７】

Ｓ１１２１の処理が終わると、次いで、液晶演出実行管理処理を実行し（Ｓ１１０９）、Ｓ１１１０の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ１１０７のランプ編集処理が実行され、また、Ｓ１１０８の音編集・出力処理も第

３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間で実行される。
【１０２８】
　Ｓ１１１０の処理では、第３図柄表示装置８１において変動演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドに基づいて第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する変動演出処理を実行し（Ｓ１１１０）、処理をＳ１１１１へ移行する。この変動演出処理（Ｓ１１１０）の詳細については、図５６を参照して後述する。
【１０２９】
　Ｓ１１１１の処理では、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行い（Ｓ１１１１）、Ｓ１１１２の処理へ移行する。このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）の詳細については、図４９を参照して後述する。
【１０３０】
　Ｓ１１１２では、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた各種カウンタを更新するカウンタ更新処理を実行する（Ｓ１１１２）。例えば、変動演出の詳細な変動パターンを決定するカウンタの更新や、確率設定値の変更示唆演出の内容を抽選する変更示唆抽選カウンタ２２３ｋ（図２０参照）、確率設定値の示唆演出の内容を抽選する設定示唆抽選カウンタ２２３ｍ（図２０参照）、「保留変化予告」を抽選する保留変化カウンタ（図示せず）の更新が、このカウンタ更新処理の中で行われる。該カウンタの更新は、所定の範囲（本実施形態では、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（「９９」）に達した後「０」に戻すことによって行われる。
【１０３１】
　Ｓ１１１２の処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１１１３）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１１１３：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ１１１５）、電源断処理を実行する（Ｓ１１１６）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ１１１７）、その後、処理を無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。
【１０３２】
　一方、Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１１１３：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ１１１４）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ１１１４：Ｎｏ）、Ｓ１１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ１１１４：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。
【１０３３】
　ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼び、パチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。
【１０３４】
　次に、図４９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）について説明する。図４９は、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を示したフローチャートである。
【１０３５】
　このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１

により実行されるメイン処理（図４８参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０又は表示制御装置１１４から受信したコマンドを判定する。

【１０３６】

コマンド判定処理（Ｓ１１１１）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域に、主制御装置１１０からのコマンドを受信しているか否かを判別する（Ｓ１２０１）。判別の結果、主制御装置１１０からコマンドを受信していれば（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置１１０より第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド、特図１停止種別コマンド又は特図１確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０２）。そして、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０２：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図１コマンド処理を行い（Ｓ１２０３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図４８参照）に戻る。

【１０３７】

ここで、図５０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）について説明する。図５０は、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を示したフローチャートである。

【１０３８】

この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、主制御装置１１０から送信された第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【１０３９】

特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、まず、主制御装置１１０より特図１変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２２１）。判別の結果、特図１変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２２１：Ｙｅｓ）、受信した特図１変動パターンコマンドに含まれる第１特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２２２）。

【１０４０】

ここで抽出された第１特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図５６参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図１変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図４９参照）に戻る。

【１０４１】

一方、特図１変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２２１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２２３）。そして、特図１停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２２３：Ｙｅｓ）、該特図１停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２２４）。

【１０４２】

ここで抽出された第１特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図５６参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図１停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第１特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定して（Ｓ１２２５）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図４９参照）に戻る。

【１０４３】

なお、特図１停止種別コマンドは、第１特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図１変動パターンコマンドを送信後、その特図１変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第１特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２２５の処理によって特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図５６

参照）において、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図１変動パターンコマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図１停止種別コマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第１特別図柄の変動演出において、第１保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図１変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第１保留球数コマンドに基づく停止種別と特図１停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【１０４４】

Ｓ１２２３の処理の結果、特図１停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２２３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２２６）。特図１確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図１確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２２６：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図１確定コマンドを設定し（Ｓ１２２７）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図４９参照）に戻る。

【１０４５】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図１確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図１確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【１０４６】

Ｓ１２２６の処理の結果、特図１確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２２６：Ｎｏ）、その他の第１特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２２８）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図４９参照）に戻る。

【１０４７】

図４９に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０２の処理において、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０２：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド、特図２停止種別コマンド又は特図２確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０４）。そして、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０４：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図２コマンド処理を行い（Ｓ１２０５）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図４８参照）に戻る。

【１０４８】

ここで、図５１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）について説明する。図５１は、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を示したフローチャートである。

【１０４９】

この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、主制御装置１１０から送信された第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【１０５０】

特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、まず、主制御装置１１０より特図２変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２４１）。判別の結果、特図２変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２４１：Ｙｅｓ）、受信した特図２変動パターンコマンドに含まれる第２特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２４２）。

【１０５１】

ここで抽出された第２特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図５８参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図２変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図４９参照）に戻る。

【１０５２】

一方、特図２変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２４１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２４３）。そして、特図２停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２４３：Ｙｅｓ）、該特図２停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２４４）。

【１０５３】

ここで抽出された第２特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図５６参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図２停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第２特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定して（Ｓ１２４５）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図４９参照）に戻る。

【１０５４】

なお、特図２停止種別コマンドは、第２特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図２変動パターンコマンドを送信後、その特図２変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第２特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２４５の処理によって特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図５６参照）において、先に第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図２変動パターンコマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図２停止種別コマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第２特別図柄の変動演出において、第２保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図２変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第２保留球数コマンドに基づく停止種別と特図２停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【１０５５】

Ｓ１２４３の処理の結果、特図２停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２４３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２４６）。特図２確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は該第２特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図２確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２４６：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第２特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図２確定コマンドを設定し（Ｓ１２４７）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図４９参照）に戻る。

【１０５６】
表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図２確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図２確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。
【１０５７】
Ｓ１２４６の処理の結果、特図２確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２４６：Ｎｏ）、その他の第２特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２４８）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図４９参照）に戻る。
【１０５８】
図４９に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０４の処理において、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０４：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２０６）。そして、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０６：Ｙｅｓ）、該保留球数コマンドに関する各処理を実行する保留球数コマンド処理を実行し（Ｓ１２０７）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図４８参照）に戻る。
【１０５９】
ここで、図５２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される保留球数コマンド処理（Ｓ１２０７）について説明する。図５２は、この保留球数コマンド処理（Ｓ１２０７）を示したフローチャートである。
【１０６０】
この保留球数コマンド処理（Ｓ１２０７）では、主制御装置１１０から送信された第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドに関する各種設定処理を実行する。
【１０６１】
保留球数コマンド処理（Ｓ１２０７）では、まず、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１２６１）、第１保留球数コマンドを受信していれば（Ｓ１２６１：Ｙｅｓ）、第１保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａ（図６参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（Ｓ１２６２）。そして、同じく第１保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を、Ｓ１２６２で更新されたサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が示す第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１２６３）。そして、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１２６４）、更新制御としての保留球数コマンド処理（Ｓ１２０７）を終了して、コマンド判定処理（図４９参照）に戻る。
【１０６２】
ここで、第１保留球数コマンドは、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１２６２の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を修正し、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。

【１０６３】
　また、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。
【１０６４】
　Ｓ１２６１の処理の結果、第１保留球数コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２６１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２６５）。そして、第２保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２６５：Ｙｅｓ）、第２保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂ（図６参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第２特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納する（Ｓ１２６６）。そして、同じく第２保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を、Ｓ１２６６で更新されたサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が示す第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１２６７）。そして、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第２保留球数コマンドを設定して（Ｓ１２６８）、所定通知制御としての保留球数コマンド処理（Ｓ１２０７）を終了して、コマンド判定処理（図４９参照）に戻る。
【１０６５】
　ここで、第２保留球数コマンドは、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１２６６の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を修正し、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。
【１０６６】
　また、音声ランプ制御装置１１３は、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第２特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。
【１０６７】
　Ｓ１２６５の処理の結果、第２保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２６５：Ｎｏ）、この保留球数コマンド処理（Ｓ１２０７）を終了して、コマンド判定処理（図４９参照）に戻る。
【１０６８】
　なお、この保留球数コマンド処理において、保留変化演出、チャンスゾーン演出、連続予告演出等の先読み演出を設定するように構成してもよい。
【１０６９】
　具体的には、この保留球数コマンド処理において音声ランプ制御装置１１３が受信し得る第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドは、遊技球が第１始動口６４又は第２始動口７１に入球したタイミングで主制御装置１１０より送信されるように構成されている（図３０参照）。
【１０７０】
　よって、音声ランプ制御装置１１３が第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンド

を受信したタイミングで各種先読み演出の実行有無及び演出内容を設定することで、後に実行される第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示の示唆を効果的に行うことができ、遊技の興趣を向上することができる。

【１０７１】

より詳細に説明すると、例えば、保留変化演出を実行する場合、受信した保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数、大当たり種別、停止パターン、変動種別等の情報に基づいて、最終的に変化させる設定内容としての保留球数の種類（例えば、白保留、赤保留、虹保留など）を抽選し、その後、該最終の保留球数の種類に変化するまでのシナリオ（例えば、白→青→赤など）及びその変化タイミングを抽選する。

【１０７２】

このように構成することで、多様な保留変化態様を演出することができる。例えば、保留球数コマンドを受信したタイミングにおいて、該当の特別図柄の動的表示の保留球数が「０」の状態であれば、受信した保留球数コマンドに相当する変動演出が即座に実行され得るため、該変動演出の実行中の各種タイミング（例えば、変動開始時、リーチ時、スーパーリーチ時など）で保留変化を実行するか否かを抽選するように構成する。

【１０７３】

また、保留球数コマンドを受信したタイミングにおいて、該当の特別図柄の動的表示の保留球数が複数存在する状態であれば、受信した保留球数コマンドに相当する変動演出の実行前に、複数回の変動演出が実行され得るため、該複数回の変動演出の実行中や、受信した保留球数コマンドに相当する変動演出の実行中の各種タイミングにおいて、保留変化を実行するか否かを抽選するように構成する。

【１０７４】

次いで、例えば、チャンスゾーン演出を実行する場合、受信した保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数、大当たり種別、停止パターン、変動種別等の情報に基づいて、最終的に変化させる設定内容としてのチャンスゾーンの種類（例えば、通常ゾーン、中期待度ゾーン、高期待度ゾーンなど）を抽選し、その後、該最終のチャンスゾーンの種類に変化するまでのシナリオ及びその変化タイミングを抽選する（例えば、通常ゾーン→中期待度ゾーン→高期待度ゾーンなど）。

【１０７５】

このように構成することで、多様なチャンスゾーンの変化態様を演出することができる。例えば、保留球数コマンドを受信したタイミングにおいて、該当の特別図柄の動的表示の保留球数が「０」の状態であれば、受信した保留球数コマンドに相当する変動演出が即座に実行され得るため、該変動演出の各種タイミング（例えば、変動開始時、リーチ時、スーパーリーチ時など）でチャンスゾーンを変化するか否かを抽選するように構成する。

【１０７６】

また、保留球数コマンドを受信したタイミングにおいて、該当の特別図柄の動的表示の保留球数が複数存在する状態であれば、受信した保留球数コマンドに相当する変動演出の実行前に、複数回の変動演出が実行され得るため、該複数回の変動演出の実行中や、受信した保留球数コマンドに相当する変動演出の実行中の各種タイミングにおいて、チャンスゾーンに変化するか否かを抽選するように構成する。

【１０７７】

このように構成することで、例えば、所定要件として第１始動口６４に入球した４つ目の保留球が大当たりとなる変動表示である状況において、該第１始動口６４に入球したタイミングにおいて、最終的に高期待度ゾーンに変化させるように抽選した場合、該入球したタイミングでは特定設定内容として通常ゾーンのままとしておき、３変動手前の変動開始時において所定設定内容として中期待度ゾーンに変化させ、さらに、２変動手前の変動開始時において、特殊要件として報知タイミングに到達したことに基づいて、特別設定内容として高期待度ゾーンに変化させ、以降、４つ目の保留球において大当たりとなる変動表示が終了するまで高期待度ゾーンを継続させるなど、多様に変化させることができる。また、高期待度ゾーンの示唆表示を複数回の変動演出に亘って継続的に表示可能とするこ

とができる。
【１０７８】
なお、チャンスゾーン演出を実行する場合、特定要件としての受信した保留球数コマンドに相当する変動演出の実行終了時や、パチンコ機１０の電源立ち上げ時においては、例えば、特殊設定内容としての通常ゾーンを設定するように構成しておく。
【１０７９】
図４９に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０６の処理において、第１保留球数コマンド及び第２保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０６：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より確率設定値に関するコマンド（即ち、設定値コマンド、回転数グループコマンド又は設定シナリオカウンタコマンド）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０８）。そして、確率設定値に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０８：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する設定値コマンド処理を行い（Ｓ１２０９）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図４８参照）に戻る。
【１０８０】
ここで、図５３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される設定値コマンド処理（Ｓ１２０９）について説明する。図５３は、この設定値コマンド処理（Ｓ１２０９）を示したフローチャートである。
【１０８１】
この設定値コマンド処理（Ｓ１２０９）では、主制御装置１１０から送信された確率設定値に関する各コマンドの示す値をＲＡＭ２２３の各エリアに格納する。また、設定値コマンドを受信した場合は、設定値変更示唆抽選テーブル２２２ｆを参照して設定値変更示唆演出に関する抽選処理を行い、該抽選結果に応じて表示用の演出コマンドを設定する。
【１０８２】
この設定値コマンド処理（Ｓ１２０９）では、まず、主制御装置１１０より設定シナリオカウンタコマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１４０１）、設定シナリオカウンタコマンドを受信していれば（Ｓ１４０１：Ｙｅｓ）、設定シナリオカウンタコマンドに含まれる主制御装置１１０の設定シナリオカウンタ２０３ｍの値を抽出し、音声ランプ制御装置１１３のサブ設定シナリオカウンタ２２３ｊに格納し（Ｓ１４０２）、処理をＳ１４０３に移行する。
【１０８３】
一方、Ｓ１４０１の処理において、設定シナリオカウンタコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１４０１：Ｎｏ）、Ｓ１４０２の処理は行わず、Ｓ１４０２をスキップして、処理をＳ１４０３に移行する。
【１０８４】
Ｓ１４０３の処理では、サブ設定シナリオカウンタ２２３ｊの値が、現在のサブ回転数グループカウンタ２２３ｉの値が属する回転数グループの最大回転数（例えば、回転数グループＮｏ．１の場合の最大回転数は「４５０」。図９参照）よりも小さい値であるか否かを判別し（Ｓ１４０３）、サブ設定シナリオカウンタ２２３ｊの値が現在のサブ回転数グループカウンタ２２３ｉの値が属する回転数グループの最大回転数よりも小さい値でない、即ち、サブ設定シナリオカウンタ２２３ｊの値が現在のサブ回転数グループカウンタ２２３ｉの値が属する回転数グループの最大回転数以上であれば（Ｓ１４０３：Ｎｏ）、回転数グループが変移するタイミングであって、確率設定値が変移し得るタイミングに達しているため（図９参照）、表示用回転数報知コマンドを設定し（Ｓ１４０４）、処理をＳ１４０５に移行する。
【１０８５】
Ｓ１４０４の処理で設定された表示用回転数報知コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。そして、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用回転数報知コマンドを受信した場合、第３

図柄表示装置８１において、回転数が特定の値に達したことを示す報知演出を実行するように構成されている（図６１（ｂ）の回転数到達メッセージ８１ｄ参照）。
【１０８６】
このように構成することで、遊技者が遊技を継続することに基づいて、特別図柄の変動表示の実行回数が所定の値に到達したことを遊技者に報知することができる。その結果、遊技者に一定の達成感を付与することができ、遊技者の継続遊技を促し、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。
【１０８７】
また、回転数報知演出の発生タイミングと、確率設定値の変移タイミングと、を同期させることで、該回転数報知演出の発生タイミングにおいて、確率設定値の変移を示唆する設定値変更示唆演出の発生有無にも、遊技者に注目させることができ、遊技の興趣を向上することができる。
【１０８８】
一方、Ｓ１４０３の処理において、サブ設定シナリオカウンタ２２３ｊの値が現在のサブ回転数グループカウンタ２２３ｉの値が属する回転数グループの最大回転数よりも小さい値であると判別された場合は（Ｓ１４０３：Ｙｅｓ）、回転数グループが変移するタイミングではないため、Ｓ１４０４の処理をスキップし、Ｓ１４０５の処理に移行する。
【１０８９】
次いで、Ｓ１４０５の処理では、主制御装置１１０より設定値コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１４０５）、設定値コマンドを受信していれば（Ｓ１４０５：Ｙｅｓ）、設定値変更示唆演出（例えば、図６１（ｂ）の設定変更示唆メッセージ８１ｅ参照）の内容を決定すべく、設定値変更示唆抽選テーブル２２２ｆ（図２２参照）を参照して予告演出の抽選処理を行う（Ｓ１４０６）。
【１０９０】
この抽選処理では、設定値変更示唆抽選テーブル２２２ｆを参照し、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値と、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値（即ち、次変動から設定される確率設定値）と、によって、予告演出を抽選する。
【１０９１】
次いで、Ｓ１４０７の処理では、Ｓ１４０６の抽選処理の結果、いずれかの予告演出に当選したか否か、即ち、設定値変更示唆抽選テーブル２２２ｆ（図２２参照）の抽選要素のうち、Ｎｏ．１の「予告なし」以外の抽選結果に当選したか否かを判別し（Ｓ１４０７）、いずれかの予告演出に当選していれば（Ｓ１４０７：Ｙｅｓ）、表示用設定値変更示唆コマンドを設定し（Ｓ１４０８）、設定値コマンドに含まれる確率設定値をサブ設定値格納エリア２２３ｈに格納して（Ｓ１４０９）、処理をＳ１４１０に移行する。
【１０９２】
Ｓ１４０８の処理で設定された表示用設定値変更示唆コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。そして、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用設定値変更示唆コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において、設定値変更示唆演出を実行するように構成されている（図６１（ｂ）の設定変更示唆メッセージ８１ｅ参照）。
【１０９３】
次いで、Ｓ１４１０の処理では、主制御装置１１０より回転数グループコマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１４１０）、回転数グループコマンドを受信していれば（Ｓ１４１０：Ｙｅｓ）、回転数グループコマンドに含まれる主制御装置１１０の回転数グループカウンタ２０３ｋの値を抽出し、音声ランプ制御装置１１３のサブ回転数グループカウンタ２２３ｉに格納し（Ｓ１４１１）、この設定値コマンド処理（Ｓ１２０９）を終了して、コマンド判定処理（図４９参照）に戻る。
【１０９４】

図４９に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０８の処理において、設定値に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０８：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より状態異常に関するコマンド（即ち、異常報知コマンド又は状態異常解除コマンド）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２１０）。そして、状態異常に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２１０：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する状態異常コマンド処理を行い（Ｓ１２１１）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図４８参照）に戻る。

【１０９５】

ここで、図５４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される状態異常コマンド処理（Ｓ１２１１）について説明する。図５４は、この状態異常コマンド処理（Ｓ１２１１）を示したフローチャートである。

【１０９６】

この状態異常コマンド処理（Ｓ１２１１）では、主制御装置１１０から異常報知コマンドを受信した場合に、受信コマンドに応じた異常報知用の音声・ランプ出力パターンを設定し、また、表示用異常報知コマンドを設定する。

【１０９７】

この状態異常コマンド処理（Ｓ１２１１）では、まず、主制御装置１１０より異常報知コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１４７１）。この異常報知コマンドは、パチンコ機１０において検知された異常内容（例えば、枠開放エラー、振動エラー、磁気エラー、払い出しエラーなど）に応じたコマンドが主制御装置１１０より送信される。

【１０９８】

Ｓ１４７１の判別の結果、いずれかの異常報知コマンドを受信していれば（Ｓ１４７１：Ｙｅｓ）、特定設定内容として現在設定されている実音量値から、特別設定内容としての異常報知用の値（即ち、「１００」。図２４参照）に設定し（Ｓ１４７２）、受信した異常報知コマンドに応じた異常報知用の音声・ランプ出力パターンを設定する（Ｓ１４７３）。その後、所定通知内容として表示用異常報知コマンドを設定して（Ｓ１４７４）、この状態異常コマンド処理（Ｓ１２１１）を終了して、コマンド判定処理（図４９参照）に戻る。

【１０９９】

Ｓ１４７４の処理で設定された表示用異常報知コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。そして、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用異常報知コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において、異常内容メッセージを表示するように構成されている。

【１１００】

一方、Ｓ１４７１の処理において、主制御装置１１０よりいずれの異常報知コマンドも受信していなければ（Ｓ１４７１：Ｎｏ）、Ｓ１４７２～Ｓ１４７４の処理をスキップして、Ｓ１４７５の処理に移行する。

【１１０１】

Ｓ１４７５の処理では、主制御装置１１０より状態異常解除コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１４７５）。この状態異常解除コマンドは、上述した各種異常報知コマンド毎に対応して設けられている。よって、複数種類の状態異常コマンドが主制御装置１１０より送信されている場合であっても、それぞれの状態異常解除コマンドを受信するまで、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７及び第３図柄表示装置８１において、異常報知が継続されるように構成されている。

【１１０２】

Ｓ１４７５の判別の結果、状態異常解除コマンドを受信していれば（Ｓ１４７５：Ｙｅｓ）、次いで、すべての状態異常が解除された状態であるか否か、即ち、いずれかの異常報知コマンドを受信後、未だ状態異常解除コマンドを受信していない状態になっていないか否か、を判別し（Ｓ１４７６）、すべての状態異常が解除された状態であれば（Ｓ１４

７６：Ｙｅｓ）、パチンコ機１０が正常な状態に復帰したと判断して、Ｓ１４７２の処理において異常報知用に設定された実音量値を、特殊設定内容としてホール操作音量値及び遊技者操作音量値に応じた実音量値（図２４参照）に再設定し（Ｓ１４７７）、処理をＳ１４７８に移行する。

【１１０３】

また、Ｓ１４７６の処理において、すべての状態異常が解除された状態ではない、即ち、いずれかの異常報知コマンドを受信後、対応する状態異常解除コマンドを未だ受信していない状態であれば（Ｓ１４７６：Ｎｏ）、パチンコ機１０は正常な状態に復帰してはいないと判断し、Ｓ１４７７の処理をスキップして、Ｓ１４７８の処理に移行する。

【１１０４】

Ｓ１４７８の処理では、受信した状態異常解除コマンドに基づいて、表示用異常報知解除コマンドを設定し（Ｓ１４７８）、更新制御としての状態異常コマンド処理（Ｓ１２１１）を終了して、コマンド判定処理（図４９参照）に戻る。

【１１０５】

Ｓ１４７８の処理で設定された表示用異常報知解除コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。そして、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用異常報知解除コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において表示していた異常内容の報知メッセージを消去するように構成されている。

【１１０６】

このように構成することで、パチンコ機１０において何らかの異常が検知された場合に、異常検知前の実音量値にかかわらず、異常報知用の実音量値に設定し、パチンコ機１０の状態異常を遊技者及びホール関係者に認識され易くすることができる。また、ホール関係者等によって、パチンコ機１０に発生した状態異常が解除されることで、一時的に異常報知用に設定されていた実音量値を、ホール操作音量値及び遊技者操作音量値に応じた実音量値（図２４参照）に再設定することができる。

【１１０７】

図４９に戻って、説明を続ける。Ｓ１２１０の処理において、状態異常に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２１０：Ｎｏ）、次いで、デモコマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１２１２）、デモコマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２１２：Ｙｅｓ）、デモ演出に関する各処理を実行するデモ演出処理を行い（Ｓ１２１３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図４８参照）に戻る。

【１１０８】

ここで、図５５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるデモコマンド処理（Ｓ１２１３）について説明する。図５５は、このデモコマンド処理（Ｓ１２１３）を示したフローチャートである。

【１１０９】

このデモコマンド処理（Ｓ１２１３）では、主制御装置１１０からデモコマンドを受信した場合に、デモ演出を実行するための各種処理を実行する。

【１１１０】

このデモコマンド処理（Ｓ１２１１）では、まず、遊技者操作音量値格納エリア２２３ｏに初期値である「３」を格納し（Ｓ１２９５）、次いで、音量テーブル２２２ｈ（図２４参照）よりホール操作音量値及び遊技者操作音量値に応じた実音量値を読み込んでセットし（Ｓ１２９６）、処理をＳ１２９７に移行する。

【１１１１】

次いで、Ｓ１２９７の処理では、実光量値に初期値である「３」をセットし（Ｓ１２９７）、表示用デモ演出コマンドを設定して（Ｓ１２９８）、このデモ演出処理（Ｓ１２１３）を終了して、コマンド判定処理（図４９参照）に戻る。

【１１１２】
Ｓ１２９８の処理で設定された表示用デモ演出コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。そして、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用デモ演出コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において、デモ演出を実行するように構成されている。
【１１１３】
ここで、上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の動的表示の停止後、いずれの特別図柄の保留球も存在しなければ、規定要件として特定時間（例えば、「３分」）が経過した場合にデモコマンドが主制御装置１１０より送信されるように構成されている。従って、第１実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の動的表示の停止後、いずれの特別図柄の保留球も存在しなければ、特定時間が経過した場合に遊技者操作音量値が初期値に再設定される。
【１１１４】
このように構成することで、例えば、１の遊技者がパチンコ機１０の遊技中に遊技者音量操作部４４を操作して遊技者操作音量値を最大値又は最小値等に変更した場合であっても、該遊技者がパチンコ機１０の遊技を終了して席を離れ、特定時間が経過した場合に、パチンコ機１０の遊技者操作音量値を初期値に戻すことができる。その結果、次の遊技者がパチンコ機１０の遊技を開始した場合に、遊技者操作音量値が初期値の状態から遊技を開始することができる。
【１１１５】
図４９に戻って、説明を続ける。Ｓ１２１２の処理において、デモコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２１２：Ｎｏ）、次いで、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ１２１４）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図４８参照）に戻る。ここで、受信したその他のコマンドが音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであれば、そのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行う。
【１１１６】
次に、図５６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）について説明する。図５６は、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を示したフローチャートである。
【１１１７】
この変動演出処理（Ｓ１１１０）は、メイン処理（図４８参照）の中で実行され、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍ（図４参照）において第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出を実行させるための各種処理を実行する。具体的には、第１特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を行うように構成される。また、第２特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を行うように構成される。
【１１１８】
変動演出処理（Ｓ１１１０）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１変動開始フラグ２２３ａがオンか否かを判別する（Ｓ１３０１）。判別の結果、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンであると判別された場合（Ｓ１３０１：Ｙｅｓ）、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドをともに受信しているので、第１特別図柄の変動演出を開始すべく、特図１変動開始フラグ２２３ａをオフし（Ｓ１３０２）、次いで、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第１エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１３０３）、さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１３０４）、サブ第１保留球数カウンタ

２２３ｃの値を１減算し（Ｓ１３０５）、処理をＳ１３０６へ移行する。
【１１１９】
つまり、この場合は、保留された第１特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第１保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させる。また、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させる。
【１１２０】
これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになり、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。
【１１２１】
Ｓ１３０６の処理では、Ｓ１３０５の処理で減算したサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値に基づいて表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１３０６）、処理をＳ１３０７へ移行する。
【１１２２】
ここで設定された表示用第１保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４８のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンドによって示される第１特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。
【１１２３】
次いで、Ｓ１３０７の処理では、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３０７）、処理をＳ１３０８へ移行する。
【１１２４】
ここで設定された表示用特図１変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４８のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図１変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第１特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第１特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。
【１１２５】
次いで、Ｓ１３０８の処理において、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３０８）、処理をＳ１３１７に移行する。

【１１２６】
ここで設定された表示用特図１停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４８のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１３０７の処理により設定された表示用特図１変動パターンコマンドによって実行される第１特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図１停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。
【１１２７】
Ｓ１３０１の処理において、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンでないと判別された場合（Ｓ１３０１：Ｎｏ）、次いで、ＲＡＭ２２３に設けられた特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンか否かを判別する（Ｓ１３０９）。判別の結果、特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンであると判別された場合（Ｓ１３０９：Ｙｅｓ）、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドをともに受信しているので、第２特別図柄の変動演出を開始すべく、特図２変動開始フラグ２２３ｂをオフし（Ｓ１３１０）、次いで、第２保留情報格納エリア２２３ｆに設けられた第２保留情報格納第１エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１３１１）、さらに、第２保留情報格納エリア２２３ｆに設けられた第２保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１３１２）、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を１減算し（Ｓ１３１３）、処理をＳ１３１４へ移行する。
【１１２８】
つまり、この場合は、保留された第２特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第２保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ４に移動させる。また、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させ、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させ、第２保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させる。
【１１２９】
これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになり、第２保留情報格納エリア２２３ｆの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第２保留球格納エリア２０３ｅの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。
【１１３０】
Ｓ１３１４の処理では、Ｓ１３１３の処理で減算したサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値に基づいて表示用第２保留球数コマンドを設定して（Ｓ１３１４）、処理をＳ１３１５へ移行する。
【１１３１】
ここで設定された表示用第２保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４８のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用第２保留球数コマンドによって示される第２特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。
【１１３２】

次いで、Ｓ１３１５の処理では、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３１５）、処理をＳ１３１６へ移行する。

【１１３３】

ここで設定された表示用特図２変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４８のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図２変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第２特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第２特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【１１３４】

次いで、Ｓ１３１６の処理において、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３１６）、処理をＳ１３１７に移行する。

【１１３５】

ここで設定された表示用特図２停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４８のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１３１７の処理により設定された表示用特図２変動パターンコマンドによって実行される第２特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図２停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【１１３６】

また、Ｓ１３０９の処理において、特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンではない、即ち、特図２変動開始フラグ２２３ｂがオフであると判別された場合（Ｓ１３０９：Ｎｏ）、Ｓ１３１０～Ｓ１３１６の処理をスキップして、処理をＳ１３１７に移行する。

【１１３７】

Ｓ１３１７の処理では、第３図柄表示装置８１においてパチンコ機１０の現在の確率設定値を示唆する設定値示唆処理を実行し（Ｓ１３１７）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図４８参照）に戻る。

【１１３８】

ここで、図５７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変更通知制御としての設定値示唆処理（Ｓ１３１７）について説明する。図５７は、この設定値示唆処理（Ｓ１３１７）を示したフローチャートである。

【１１３９】

変更通知制御としての設定値示唆処理（Ｓ１３１７）は、現在のパチンコ機１０の確率設定値を示唆すべく、抽選処理及びコマンド設定処理を行う。

【１１４０】

変更通知制御としての設定値示唆処理（Ｓ１３１７）では、まず、現在の確率設定値で設定示唆抽選テーブル２２２ｇ（図２３参照）を参照して予告演出内容を抽選し（Ｓ１３３１）、次いで、抽選処理の結果、いずれかの設定示唆演出に当選したか否か、即ち、設定示唆抽選テーブル２２２ｇ（図２３参照）の抽選項目のうち、Ｎｏ．１の「予告なし」以外の抽選結果に当選したか否かを判別する（Ｓ１３３２）。

【１１４１】

Ｓ１３３２の判別の結果、いずれかの設定示唆演出に当選した場合（Ｓ１３３２：Ｙｅｓ）、次いで、表示用設定値示唆コマンドを設定し（Ｓ１３３３）、変更通知制御としての設定値示唆処理（Ｓ１３１７）を終了して、メイン処理（図４８参照）に戻る。

【１１４２】
ここで設定された表示用設定値示唆コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４８のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用設定値示唆コマンドによって示される設定示唆演出の表示制御を行う（図６０（ｃ）の設定値示唆メッセージ８１ｃ参照）。
【１１４３】
なお、第１実施形態のパチンコ機１０では、現在設定されている確率設定値を第３図柄表示装置８１において示唆するように構成されているが、例えば、次回、確率設定値が変移した場合に設定され得る設定値を示唆するように構成してもよい。また、確率設定値以外に、設定シナリオ番号を示唆するように構成してもよい。
【１１４４】
次に、図５８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される音編集・出力処理（Ｓ１１０８）について説明する。図５８は、この音編集・出力処理（Ｓ１１０８）を示したフローチャートである。
【１１４５】
この音編集・出力処理（Ｓ１１０８）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図４８参照）の中で実行され、これから実行される変動演出の演出パターンより音声出力パターンを設定する。また、該音声出力パターンとしてフェードアウト又はフェードインパターンの有無を判別し、それぞれのパターンに応じて実音量値を制御する。
【１１４６】
音編集・出力処理（Ｓ１１０８）では、まず、これから実行される変動演出の演出パターンより、音声出力パターンを設定する（Ｓ１３５１）。次いで、これから実行される音声出力パターンとしてフェードアウトパターンが設定されているか否かを判別し（Ｓ１３５２）、フェードアウトパターンが設定されていれば（Ｓ１３５２：Ｙｅｓ）、音量テーブル２２２ｈ（図２４参照）によってセットされている現在の実音量値から「０」まで、徐々に実音量値を変化させ（Ｓ１３５３）、処理をＳ１３５６に移行する。このフェードアウトパターンは、主に、演出パターンとして第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍ全体を暗転させる場合に設定される。
【１１４７】
具体的には、例えば、ホール音量操作部１１７（図２参照）に基づいて設定されるホール操作音量値が「４」で、遊技者音量操作部４４（図１参照）に基づいて設定される遊技者操作音量値が「３」である場合、実音量値は「３６」にセットされているため（図２４参照）、音声出力パターンとしてフェードアウトパターンを実行する場合、実音量値を「３６」から「０」まで、１ずつ徐々に減少させていく。
【１１４８】
従って、フェードアウトパターンが実行される場合、ホール音量操作部１１７及び遊技者音量操作部４４の操作によってセットされ得る実音量値（即ち、「２」～「８０」までの偶数値。図２４参照）ではセットされ得ない所定設定内容としての値（例えば、「１」、「３」、「５」等の実音量値）もセットされ得る。
【１１４９】
一方、Ｓ１３５２の判別の結果、フェードアウトパターンが設定されていなければ（Ｓ１３５２：Ｎｏ）、次いで、これから実行される音声出力パターンとしてフェードインパターンが設定されているか否かを判別し（Ｓ１３５４）、フェードインパターンが設定されていれば（Ｓ１３５４：Ｙｅｓ）、「０」から、音量テーブル２２２ｈ（図２４参照）によってセットされている実音量値まで、徐々に実音量値を変化させ（Ｓ１３５５）、処理をＳ１３５６に移行する。このフェードインパターンは、主に、演出パターンとして第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍ全体を暗転させた状態から復帰させる場合に設定される。

【１１５０】
具体的には、例えば、ホール音量操作部１１７（図２参照）に基づいて設定されるホール操作音量値が「４」で、遊技者音量操作部４４（図１参照）に基づいて設定される遊技者操作音量値が「３」である場合、実音量値は「３６」にセットされているため（図２４参照）、音声出力パターンとしてフェードインパターンを実行する場合、実音量値を「０」から「３６」まで、１ずつ段階的に増加させていく。
【１１５１】
従って、フェードインパターンが実行される場合も、フェードアウトパターン同様、ホール音量操作部１１７及び遊技者音量操作部４４の操作によってセットされ得る実音量値（即ち、「２」～「８０」までの偶数値。図２４参照）ではセットされ得ない値（例えば、「１」、「３」、「５」等の実音量値）もセットされ得る。
【１１５２】
Ｓ１３５６の処理では、その他音声処理を実行し（１３５６）、この音編集・出力処理（Ｓ１１０８）を終了して、メイン処理（図４８参照）に戻る。
【１１５３】
次に、図５９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される音量光量調整処理（Ｓ１１２２）について説明する。図５９は、この音量光量調整処理（Ｓ１１２２）を示したフローチャートである。
【１１５４】
この音量光量調整処理（Ｓ１１２２）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図４８参照）の中で実行され、上皿１７の上面に配設された遊技者音量操作部４４及び遊技者光量操作部４５（図１参照）の操作入力を監視し、いずれかの操作部の入力が確認された場合には、操作内容に応じて実音量値又は実光量値のセットを行う。
【１１５５】
音量光量調整処理（Ｓ１１２２）では、まず、遊技者音量上昇部４４ａが押下されたか否かを判別し（Ｓ１３７１）、遊技者音量上昇部４４ａが押下されていれば（Ｓ１３７１：Ｙｅｓ）、遊技者操作音量値格納エリア２２３ｏの値を１加算し（Ｓ１３７２）、処理をＳ１３７５に移行する。なお、遊技者操作音量値の取り得る値は「１～５」の範囲となるように構成されているため（図２４参照）、加算前の遊技者操作音量値格納エリア２２３ｏの値が「５」である場合は加算処理を行わず、「５」のままとする。
【１１５６】
一方、Ｓ１３７１の判別の結果、遊技者音量上昇部４４ａが押下されていなければ（Ｓ１３７１：Ｎｏ）、次いで、遊技者音量下降部４４ｂが押下されたか否かを判別し（Ｓ１３７３）、遊技者音量下降部４４ｂが押下されていれば（Ｓ１３７３：Ｙｅｓ）、遊技者操作音量値格納エリア２２３ｏの値を１減算し（Ｓ１３７４）、処理をＳ１３７５に移行する。なお、遊技者操作音量値の取り得る値は「１～５」の範囲となるように構成されているため（図２４参照）、加算前の遊技者操作音量値格納エリア２２３ｏの値が「１」である場合は減算処理を行わず、「１」のままとする。
【１１５７】
Ｓ１３７５の処理では、ホール操作音量値格納エリア２２３ｎに格納されているホール操作音量値と、Ｓ１３７２又はＳ１３７４の処理で更新された遊技者操作音量値とで音量テーブル２２２ｈ（図２４参照）を参照して実音量値をセットする（Ｓ１３７５）。次いで、Ｓ１３７２又はＳ１３７４の処理で更新された遊技者操作音量値に基づいて表示用音量値コマンドを設定し（Ｓ１３７６）、変更通知制御としての音量光量調整処理（Ｓ１１２２）を終了して、メイン処理（図４８参照）に戻る。
【１１５８】
また、Ｓ１３７３の処理において、遊技者音量下降部４４ｂが押下されていないと判別された場合（Ｓ１３７３：Ｎｏ）、次いで、遊技者光量上昇部４５ａが押下されたか否かを判別し（Ｓ１３７７）、遊技者光量上昇部４５ａが押下されていれば（Ｓ１３７７：Ｙ

ｅｓ）、実光量値を１加算し（Ｓ１３７８）、処理をＳ１３８１に移行する。なお、実光量値の取り得る値は「１～５」の範囲となるように構成されているため、実光量値が「５」である場合は加算処理を行わず、「５」のままとする。

【１１５９】

一方、Ｓ１３７７の判別の結果、遊技者光量上昇部４５ａが押下されていなければ（Ｓ１３７７：Ｎｏ）、次いで、遊技者光量上昇部４５ｂが押下されたか否かを判別し（Ｓ１３７９）、遊技者光量上昇部４５ｂが押下されていれば（Ｓ１３７９：Ｙｅｓ）、実光量値を１減算し（Ｓ１３８０）、処理をＳ１３８１に移行する。なお、実光量値の取り得る値は「１～５」の範囲となるように構成されているため、実光量値が「１」である場合は減算処理を行わず、「１」のままとする。

【１１６０】

Ｓ１３８１の処理では、Ｓ１３７８又はＳ１３８０の処理で更新された実光量値に基づいて表示用光量値コマンドを設定し（Ｓ１３８１）、この決定制御としての音量光量調整処理（Ｓ１１２２）を終了して、メイン処理（図４８参照）に戻る。

【１１６１】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用音量値コマンド又は表示用光量値コマンドを受信した場合、該コマンド内容に応じた遊技者操作音量７８および遊技者操作光量７９を、第３図柄表示装置８１に一定期間表示するように構成されている。

【１１６２】

このように構成することで、パチンコ機１０の電源立ち上げ以降、遊技者音量操作部４４又は遊技者光量操作部４５の操作に基づいて、実音量値又は実光量値を再セットすることができる。

【１１６３】

その結果、遊技者は、遊技中の任意のタイミングで遊技者音量操作部４４又は遊技者光量操作部４５を操作可能とし、嗜好に応じて音量値又は光量値を変化させることができる。

【１１６４】

次に、図６０～図６３を参照して、第１実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図６０～図６３は、「通常遊技状態」において、第１特別図柄の変動演出が実行されることに基づいて確率設定値が変移するまでの一連の流れを、第３図柄表示装置８１における演出の推移で示した図である。

【１１６５】

まず、図６０～図６１に示す演出は、パチンコ機１０の設定シナリオ番号が「３Ａ」に設定されている場合の演出の推移となっている（図９参照）。

【１１６６】

より詳細には、図６０（ａ）は、「通常遊技状態」において第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、図６０（ｂ）は、図６０（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図６０（ｃ）は、図６０（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示した図であり、図６０（ｄ）は、図６０（ｃ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【１１６７】

また、図６１（ａ）は、図６０（ｄ）の状態から、さらに次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、図６１（ｂ）は、図６１（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、特別図柄の変動演出の実行回数が特定の回転数に到達したことを示唆するメッセージ、及び、確率設定値が変移したことを示唆するメッセージが表示されている状態を示した図であり、図６１（ｃ）は、図６１（ｂ）の状態から、さらに次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示した図である。

【１１６８】
次いで、図６２～図６３に示す演出は、パチンコ機１０の設定シナリオ番号が「３ｂ」に設定されている場合の演出の推移となっている（図９参照）。
【１１６９】
より詳細には、図６２（ａ）は、「通常遊技状態」において第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、図６２（ｂ）は、図６２（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図６２（ｃ）は、図６２（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示した図であり、図６２（ｄ）は、図６２（ｃ）の状態から、第１特別図柄の変動演出の実行中にパチンコ機１０の電源が遮断された状態を示した図である。
【１１７０】
また、図６３（ａ）は、図６２（ｄ）の状態から、パチンコ機１０の電源が投入された状態を示した図であり、図６３（ｂ）は、図６３（ａ）の状態から、パチンコ機１０の立ち上げ処理が完了し、図６２（ｃ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図６３（ｃ）は、図６３（ｂ）の状態から次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示した図である。
【１１７１】
図６０（ａ）は、「通常遊技状態」において第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。また、上述したように、図６０～図６１に示す演出は、パチンコ機１０の設定シナリオ番号が「３Ａ」に設定されている場合の演出の推移となっている（図９参照）。図６０（ａ）では、パチンコ機１０の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「４４８回転」の状態となっており、主表示領域Ｄｍの左上部分には、救済カウンタ表示９５に「４４８／６００」が表示されている。
【１１７２】
従って、図６０（ａ）の状態では、設定シナリオ番号が「３Ａ」に設定されており、パチンコ機１０の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「４４８回転」の状態であることから、パチンコ機１０の現在の回転数グループはＮｏ．１であり、確率設定値は「２」に設定されている状態となっている（図９参照）。
【１１７３】
また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「３」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留数が「３個」及び「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。
【１１７４】
次いで、図６０（ｂ）は、図６０（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図６０（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａに「８１４」が表示されており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１１７５】
次いで、図６０（ｃ）は、図６０（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、救済カウンタ表示９５に「４４９／６００」が表示されており、図６０（ｂ）の状態から救済カウンタ表示９５の値が１加算され、次の特別図柄の変動演出が実行

されていることを示している。
【１１７６】
従って、図６０（ｃ）の状態では、設定シナリオ番号が「３Ａ」に設定されており、パチンコ機１０の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「４４９回転」の状態であることから、パチンコ機１０の現在の回転数グループはＮｏ．１であり、確率設定値は図６０（ａ）の状態と同様に「２」に設定されている状態となっている（図９参照）。
【１１７７】
また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「２」が表示されており、図６０（ｂ）の状態から第１特別図柄の変動演出の保留球が１減少していることを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。
【１１７８】
また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、メインキャラクタ図柄８１ｂ及び設定値示唆メッセージ８１ｃが表示されている。そして、設定値示唆メッセージ８１ｃには「偶数設定！？」の文字が表示されており、確率設定値が「２」に設定されていることを示唆している。
【１１７９】
次いで、図６０（ｄ）は、図６０（ｃ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図６０（ｃ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａに「３６７」が表示されており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１１８０】
次いで、図６１（ａ）は、図６０（ｄ）の状態から、さらに次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、救済カウンタ表示９５に「４５０／６００」が表示されており、図６０（ｄ）の状態から救済カウンタ表示９５の値が１加算され、次の特別図柄の変動演出が実行されていることを示している。
【１１８１】
従って、図６１（ａ）の状態では、設定シナリオ番号が「３Ａ」に設定されており、パチンコ機１０の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「４５０回転」の状態であることから、パチンコ機１０の現在の回転数グループはＮｏ．１であり、確率設定値は図６０（ｃ）の状態と同様に「２」に設定されている状態となっている（図９参照）。
【１１８２】
なお、救済カウンタ表示９５の数字は、実行中の特別図柄の動的表示の回転数を示している。よって、図６１（ａ）の状態では、パチンコ機１０の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「４５０回転目」の変動演出が実行中であって、図６１（ａ）の状態における設定シナリオカウンタ２０３ｍの値は「４４９回転」となっている。そして、該変動演出の終了時において、設定シナリオカウンタ２０３ｍの値は「４５０回転」に加算されるように構成されている。
【１１８３】
また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「１」が表示されており、図６０（ｄ）の状態から第１特別図柄の変動演出の保留球が１減少していることを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、こちらでも第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。
【１１８４】
次いで、６１（ｂ）は、図６１（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の

変動演出が終了し、特別図柄の変動演出の実行回数が特定の回転数に到達したことを示唆するメッセージ、及び、確率設定値が変移したことを示唆するメッセージが表示されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図６１（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａに「２８５」が表示されており、こちらでも第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１１８５】

そして、主表示領域Ｄｍの左上部分であって、救済カウンタ表示９５の下方には、回転数到達メッセージ８１ｄに「４５０回転到達」のメッセージが表示されている。この回転数到達メッセージ８１ｄは、現在の回転数グループの最大値（図６１（ｂ）では、Ｎｏ．１の最大値である「４５０」。図９参照）に到達した場合に表示されるメッセージであり、次回実行される特別図柄の変動演出において、確率設定値が変移し得ることを示唆している。

【１１８６】

さらに、主表示領域Ｄｍの右部分には、設定変更示唆メッセージ８１ｅに「設定値変更あり！？」のメッセージが表示されている。これは、次回の特別図柄の変動演出の実行によって、パチンコ機１０の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「４５１回転」となり、回転数グループがＮｏ．２に変移することで、パチンコ機１０の確率設定値が変移し得ることを示唆している（図９参照）。なお、図６１（ｂ）の状態では、設定シナリオ番号が「３Ａ」であることから、次回の特別図柄の変動演出の実行によって回転数グループがＮｏ．２に変移することで、確率設定値が「２」から「３」に変移する状態となっている。

【１１８７】

次いで、図６１（ｃ）は、図６１（ｂ）の状態から、さらに次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、救済カウンタ表示９５に「４５１／６００」が表示されており、図６１（ｂ）の状態から救済カウンタ表示９５の値が１加算され、次の特別図柄の変動演出が実行されていることを示している。

【１１８８】

従って、図６１（ｃ）の状態では、設定シナリオ番号が「３Ａ」に設定されており、パチンコ機１０の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「４５１回転」の状態であることから、パチンコ機１０の現在の回転数グループはＮｏ．２であり、確率設定値は「３」に設定されている状態となっている（図９参照）。

【１１８９】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が表示されており、図６１（ｂ）の状態から第１特別図柄の変動演出の保留球が１減少していることを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

【１１９０】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、メインキャラクタ図柄８１ｂ及び設定値示唆メッセージ８１ｃが表示されている。そして、設定値示唆メッセージ８１ｃには「高設定確定でい」の文字が表示されており、確率設定値が「３」に設定されていることを示唆している。

【１１９１】

次いで、図６２（ａ）は、「通常遊技状態」において第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。また、上述したように、図６２～図６３に示す演出は、パチンコ機１０の設定シナリオ番号が「３ｂ」に設定されている場合の演出の推移となっている（図９参照）。図６２（ａ）では、パチンコ機１０の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「５１０回転」の状態となっており、主表示領域Ｄｍの左上部分に

は、救済カウンタ表示９５に「５１０／６００」が表示されている。
【１１９２】
従って、図６２（ａ）の状態では、設定シナリオ番号が「３ｂ」に設定されており、パチンコ機１０の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「５１０回転」の状態であることから、パチンコ機１０の現在の回転数グループはＮｏ．２であり、確率設定値は「３」に設定されている状態となっている（図９参照）。
【１１９３】
また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「３」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留数が「３個」及び「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。
【１１９４】
次いで、図６２（ｂ）は、図６２（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図６２（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａに「８１４」が表示されており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１１９５】
次いで、図６２（ｃ）は、図６２（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、救済カウンタ表示９５に「５１１／６００」が表示されており、図６２（ｂ）の状態から救済カウンタ表示９５の値が１加算され、次の特別図柄の変動演出が実行されていることを示している。
【１１９６】
従って、図６２（ｃ）の状態では、設定シナリオ番号が「３ｂ」に設定されており、パチンコ機１０の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「５１１回転」の状態であることから、パチンコ機１０の現在の回転数グループはＮｏ．２であり、確率設定値は図６２（ａ）の状態と同様に「３」に設定されている状態となっている（図９参照）。
【１１９７】
また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「２」が表示されており、図６２（ｂ）の状態から第１特別図柄の変動演出の保留球が１減少していることを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。
【１１９８】
また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、メインキャラクタ図柄８１ｂ及び設定値示唆メッセージ８１ｃが表示されている。そして、設定値示唆メッセージ８１ｃには「中間設定以上！？」の文字が表示されており、確率設定値が「３」に設定されていることを示唆している。
【１１９９】
次いで、図６２（ｄ）は、図６２（ｃ）の状態から、第１特別図柄の変動演出の実行中にパチンコ機１０の電源が遮断された状態を示している。パチンコ機１０の電源遮断によって、第３図柄表示装置８１への通電も遮断され、暗転した状態となっている。
【１２００】
次いで、図６３（ａ）は、図６２（ｄ）の状態から、パチンコ機１０の電源が投入された状態を示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には電源投入メッセージ８１ｆに「電源投入中　しばらくお待ち下さい」の文字が表示されており、パチンコ機１０の立ち上げ処

理が実行され、図６２（ｄ）の状態からパチンコ機１０の電源が復帰したことを示している。

【１２０１】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「２」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留数が「２個」及び「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。これらの特図１用第４図柄表示領域８７及び特図２用第４図柄表示領域８８は、図６２（ｃ）における特図１用第４図柄表示領域８７及び特図２用第４図柄表示領域８８の状態と同様となっており、電源遮断直前の状態に復帰したことを示している。

【１２０２】

一方、上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、立ち上げ処理の実行によって、設定シナリオカウンタ２０３ｍの値が０クリアされ、回転数グループカウンタ２０３ｋの値に「１」がセットされるように構成されている（図２７のＳ１３１及びＳ１３２参照）。このため、図６３（ａ）の状態では、設定シナリオ番号が「３ｂ」に設定されており、パチンコ機１０の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「０回転」であり、現在の回転数グループはＮｏ．１であることから、確率設定値は「１」に設定されている状態となっている（図９参照）。

【１２０３】

次いで、図６３（ｂ）は、図６３（ａ）の状態から、パチンコ機１０の立ち上げ処理が完了し、図６２（ｃ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には図柄列８１ａが、主表示領域Ｄｍの左上部分には救済カウンタ表示９５が、それぞれ表示されており、図６２（ａ）において実行中となっていた電源立ち上げ処理が完了し、「通常遊技状態」における変動演出の実行画面に復帰したことを示している。

【１２０４】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図６２（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａに「３５６」が表示されており、こちらでも第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１２０５】

次いで、図６３（ｃ）は、図６３（ｂ）の状態から次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、救済カウンタ表示９５に「５１２／６００」が表示されており、図６３（ｂ）の状態から救済カウンタ表示９５の値が１加算され、次の特別図柄の変動演出が実行されていることを示している。

【１２０６】

従って、図６３（ｃ）の状態では、設定シナリオ番号が「３ｂ」に設定されており、パチンコ機１０の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「１回転」の状態であることから、パチンコ機１０の現在の回転数グループはＮｏ．１であり、確率設定値は「１」に設定されている状態となっている（図９参照）。

【１２０７】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「１」が表示されており、図６３（ｂ）の状態から第１特別図柄の変動演出の保留球が１減少していることを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

【１２０８】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、メインキャラクタ図柄８１ｂ及び設定値示唆メ

ッセージ８１ｃが表示されている。そして、設定値示唆メッセージ８１ｃには「奇数設定！？」の文字が表示されており、確率設定値が「１」に設定されていることを示唆している。

【１２０９】

以上、説明したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、パチンコ機１０の電源立ち上げ時において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされることで、ＲＡＭ２０３の初期化処理を実行可能に構成する。また、該初期化処理の実行時において、設定キー５０１がオンされている場合には、立ち上げモードを「設定シナリオ番号変更モード」とし、設定シナリオ番号の変更が可能となるように構成し、該設定シナリオ番号の設定により、複数段階の確率設定値から、１の確率設定値を設定可能となるように構成する。

【１２１０】

また、例えば、「通常遊技状態」において、電源立ち上げ後からの特別図柄の動的表示の実行回数が所定の値に到達した場合に、該実行回数と設定シナリオ番号とで設定シナリオテーブル２０２ｎを参照し、現在の確率設定値とは異なる確率設定値に設定可能に構成する。

【１２１１】

さらに、例えば、「通常遊技状態」において、電源立ち上げ後からの特別図柄の動的表示の実行回数が所定の値に到達して、確率設定値が変移した後に、さらに特別図柄の動的表示の実行回数が特定の値に到達した場合に、特別図柄の動的表示の実行回数（即ち、特図回転数）と設定シナリオ番号とで設定シナリオテーブル２０２ｎを参照し、それまでの確率設定値とは異なる確率設定値に設定可能となるように構成する。

【１２１２】

また、例えば、「通常遊技状態」において、特別図柄の動的表示の実行回数が所定の値に到達した場合に、該到達した旨を第３図柄表示装置８１において報知可能となるように構成する。

【１２１３】

さらに、パチンコ機１０の電源立ち上げ時において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされず、初期化処理を伴わない場合であっても、設定シナリオテーブル２０２ｎに関する特別図柄の動的表示の実行回数（即ち、特図回転数）を０クリアすることで、パチンコ機１０の電源遮断前の確率設定値とは異なる確率設定値に設定可能となるように構成する。

【１２１４】

このように構成することで、特別図柄の動的表示の実行によって、電源立ち上げ時に設定された確率設定値とは異なる確率設定値に変移可能とすることができる。

【１２１５】

その結果、例えば、パチンコ機１０の現在までの遊技状況が大当たりに当選し難い状態が続いていた場合であっても、遊技者が遊技を継続して特別図柄の動的表示を実行させて確率設定値が変移し得ることで、それまでのパチンコ機１０に設定されていた確率設定値よりも遊技価値を獲得し易い確率設定値に変移する可能性があるため、遊技者がパチンコ機１０を継続して遊技する動機につながり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となる。

【１２１６】

また、第１実施形態のパチンコ機１０では、電源立ち上げから所定期間、第３図柄表示装置８１、音声出力装置２２６及びランプ表示装置２２７において、電源立ち上げ処理が実行された旨を報知するように構成し、該報知中に特別図柄の動的表示の実行回数が所定の値に到達し、本来であれば該到達した旨を第３図柄表示装置８１において報知可能となる場合であっても、電源立ち上げの報知を優先し、特別図柄の動的表示の実行回数が所定の値に到達した旨の報知は実行し得ないように構成する。

【１２１７】

このように構成することで、パチンコ機１０の電源立ち上げ処理が実行されたことを遊技者及びホール関係者等に認識され易くし、例えば、パチンコ機１０の不正操作などを未

然に防止することができる。
【１２１８】
＜第２実施形態＞
次いで、図６４～図６７を参照して、本発明を適用した第２実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第２実施形態のパチンコ機１０について、第１実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。
【１２１９】
第１実施形態のパチンコ機１０では、遊技者による遊技の進行、即ち、特別図柄の動的表示の実行によって、電源立ち上げ時に設定された確率設定値とは異なる確率設定値に変移可能となるように構成されている。このように構成することで、遊技者が遊技を継続して特別図柄の動的表示を実行させることによって確率設定値が変移し得るため、遊技者がパチンコ機１０を継続して遊技する動機につながり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となっていた。
【１２２０】
一方、このように構成されている場合であっても、パチンコ機１０が長期間において大当たりに当選していない場合（所謂、ハマり）、確率設定値が変移するまでの間は引き続き大当たりし難い確率設定値である可能性が高く、遊技者が暫くの期間において該確率設定値が継続すると判断した場合、パチンコ機１０の遊技を敬遠してしまう可能性がある。さらに、別の遊技者が該パチンコ機１０を遊技するか否か検討する場合において、データ表示器等でこれまでの履歴を確認した結果、該パチンコ機１０が遊技価値を得難い確率設定値に設定されていると判断し、遊技を敬遠してしまう可能性がある。これらの点においてさらなる向上が求められる。
【１２２１】
そこで、第２実施形態のパチンコ機１０では、パチンコ機１０が特別図柄の動的表示の実行を終了してから、所定期間において特別図柄の動的表示が実行されない場合に確率設定値を変移可能な遊技機を提供することを目的としている。
【１２２２】
本目的を達成するために、第２実施形態のパチンコ機１０は、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、前記遊技結果の出力態様を高い段階に変更する第１変更手段と、前記第１変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記出力態様が高い段階から元の前記出力態様に変更する第２変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記遊技機は、遊技に関する期間を計数する期間計数手段と、前記期間計数

手段によって前記遊技に関する期間が所定計数結果となることにより、前記第１変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更されている場合に、該出力態様が高い段階から特定段階に変更する第３変更手段と、を備えている。

【１２２３】

また、第２実施形態のパチンコ機１０は、前記期間計数手段は、遊技者による遊技が実行されていない期間を計数する。

【１２２４】

さらに、第２実施形態のパチンコ機１０は、前記期間計数手段は、前記変動表示が停止してからの期間を計数する。

【１２２５】

また、第２実施形態のパチンコ機１０は、前記所定の設定値よりも前記出力態様が高い段階は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である。

【１２２６】

さらに、第２実施形態のパチンコ機１０は、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。

【１２２７】

また、第２実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる。

【１２２８】

さらに、第２実施形態のパチンコ機１０は、前記第１変更手段による前記出力態様が高い段階は、前記設定手段によって設定できない出力態様である。

【１２２９】

また、第２実施形態のパチンコ機１０は、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、前記所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値に変更する第１変更手段と、前記第１変更手段によって前記特定の設定値に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記特定の設定値から前記所定の設定値に変更する第２変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記遊技機は、遊技に関する期間を計数する期間計数手段と、前記期間計数手段によって前記遊技に関する期間が所定計数結果となることにより、前記第１変更手段によって前記特定の設定値に変更されている場合に、該特定の設定値から特定段階に変更する第３変更手段と、を備えている。

【１２３０】

さらに、第２実施形態のパチンコ機１０は、前記期間計数手段は、遊技者による遊技が実行されていない期間を計数する。

【１２３１】

また、第２実施形態のパチンコ機１０は、前記期間計数手段は、前記変動表示が停止してからの期間を計数する。

【１２３２】

さらに、第２実施形態のパチンコ機１０は、前記特定の設定値は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である。

【１２３３】

また、第２実施形態のパチンコ機１０は、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。

【１２３４】

さらに、第２実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる。

【１２３５】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、始動条件として開始条件を備え、検出手段として検知装置を備え、所定の抽選として結果抽出を備え、判定手段として抽出処理を備え、特定結果として特殊抽出結果を備え、複数の図柄として複数の識別情報を備え、変動表示として動的表示を備え、特定の図柄として特定識別情報を備え、表示手段として表示装置を備え、有利状態として価値取得可能状態を備え、有利状態発生手段として価値取得可能処理を備え、遊技結果として表示結果を備え、設定値として設定内容を備え、設定手段として決定制御を備え、設定値記憶手段として情報記憶部を備え、操作手段として操作装置を備え、特定の操作として特定動作を備え、初期化手段として回復制御を備え、所定の設定条件として前提条件を備え、初期設定手段として冒頭処理を備え、所定の遊技状態として所定状態を備え、遊技状態設定手段として状態設定制御を備え、所定の設定値として特定設定内容を備え、第１条件として所定要件を備え、出力態様が高い段階として特別設定内容を備え、第１変更手段として更新制御を備え、第２条件として特定要件を備え、元の出力態様として特殊設定内容を備え、第２変更手段として更新制御を備え、所定の報知として所定通知内容を備え、報知手段として所定通知制御を備え、を備え、を備え、期間計数手段として状態検知制御を備え、特定段階として特定出力状態を備え、第３変更手段として更新制御を備え、所定期間として所定間隔を備える。

【１２３６】

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

【１２３７】

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

【１２３８】

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

【１２３９】

また、例えば、判定手段として、本実施形態では特別図柄の当否抽選処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普

通図柄の当否抽選処理、大当たり若しくは小当たりを伴わない演出抽選処理などが挙げられる。

【１２４０】

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

【１２４１】

また、例えば、複数の図柄として、本実施形態では第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に使用される変動図柄を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特図１用第４図柄表示領域８７で行われる第１特別図柄の動的表示に使用される主図柄、特図２用第４図柄表示領域８８で行われる第２特別図柄の動的表示に使用される主図柄、第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄又は第２特別図柄の補助図柄、普通図柄表示装置８３で行われる普通図柄の変動表示で使用される普通図柄、ドラム表示装置で行われる特別図柄若しくは普通図柄の変動表示に使用される変動図柄などが挙げられる。

【１２４２】

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

【１２４３】

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

【１２４４】

さらに、例えば、表示手段として、本実施形態では液晶表示器である第３図柄表示装置８１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、ドラム式表示装置、ランプ式表示装置、機械式表示装置、ＬＥＤ式表示装置などが挙げられる。

【１２４５】

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

【１２４６】

さらに、例えば、有利状態発生手段として、本実施形態では主制御装置１１０内で行われる大当たり処理（Ｓ２０３）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、音声ランプ制御装置１１３内で行われる大当たりに関する処理、主制御装置１１０内で行われる普通図柄の当たりに関する処理、主制御装置１１０内で行われる小当たりに関する処理、主制御装置１１０内で行われる確率変動状態若しくは時間短縮状態等に関する処理、音声ランプ制御装置１１３内で行われる確率変動状態若しくは時間短縮状態等に関する処理などが挙げられる。

【１２４７】

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

【１２４８】
さらに、例えば、設定値として、本実施形態では設定シナリオテーブルにより決定される特別図柄の大当たり確率値を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、電源立ち上げ時に設定される特別図柄の大当たり確率値、設定シナリオテーブルにより決定される普通図柄の当たり確率値、電源立ち上げ時に設定される特別図柄の小当たり確率値、設定シナリオテーブルにより決定される特別図柄の小当たり確率値、電源立ち上げ時に設定される大当たり当選時における確率変動状態若しくは時間短縮状態の遷移確率値、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値、液晶表示装置の輝度を示す光量値、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値などが挙げられる。

【１２４９】
また、例えば、設定手段として、本実施形態では特別図柄の大当たり確率値を設定するための設定キー５０１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり確率を設定するための設定キー、特別図柄の小当たり確率値を設定するための設定キー、特別図柄の遊技状態移行確率を設定するための設定キー、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値を設定するための設定キー、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率を設定するための入力装置（例えば、ボタン、レバー若しくはタッチパネル等。以下同様。）、液晶表示装置の輝度を示す光量値を設定するための入力装置、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値を設定するための入力装置、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値を調整するための操作装置、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値を調整するための操作装置などが挙げられる。

【１２５０】
さらに、例えば、設定値記憶手段として、本実施形態では主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に設けられた大当たり確率値に関するシナリオデータを記憶する情報値格納エリア２０３ｊを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に設けられた小当たり確率値に関するシナリオデータを記憶するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に設けられた遊技状態を記憶するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、音声ランプ制御装置１１３若しくは表示制御装置１１４のＲＡＭ２２３等に設けられた液晶表示装置（例えば、第３図柄表示装置８１）における演出内容に関する情報を記憶するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、音声ランプ制御装置１１３若しくは表示制御装置１１４のＲＡＭ２２３等に設けられた液晶表示装置の輝度を示す光量値を記憶するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、音声ランプ制御装置１１３若しくは表示制御装置１１４のＲＡＭ２２３等に設けられたスピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値を記憶するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、主制御装置１１０、払出制御装置１１１若しくは発射制御装置１１２のＲＡＭ２０３等に設けられた発射間隔値若しくは発射力値を記憶するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域などが挙げられる。

【１２５１】
また、例えば、操作可能な操作手段として、本実施形態ではＲＡＭ消去スイッチ５０３を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、操作によって遊技機に設定された内容を初期化可能な装置、操作によって遊技球を発射可能な装置、操作によって遊技球の流下態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に設定された設定値を変更可能な装置、操作によって遊技盤に配設された役物の動作態様を変更可能な装置、操作によって遊技盤に配設された電飾の点灯態様を変更可能な装置、操作によって遊技機から出力される音の出力態様を変更可能な装置、操作によって変動演出の演出態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を脱着可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を開放又は閉鎖可能な装置などが挙げられる。

【１２５２】
　また、例えば、遊技機に対して行う特定の操作として、本実施形態ではＲＡＭ消去スイッチ５０３の押下を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機に設定された内容を初期化する操作、遊技球を発射する操作、遊技球の流下態様を変更可能とする操作、遊技機に設定された設定値を変更可能な操作、遊技盤に配設された役物の動作態様を変更可能な操作、遊技盤に配設された電飾の点灯態様を変更可能な操作、遊技機から出力される音の出力態様を変更可能な操作、変動演出の演出態様を変更可能な操作、遊技機に配設された一部を脱着可能な操作、遊技機に配設された一部を開放又は閉鎖可能な操作などが挙げられる。
【１２５３】
　さらに、例えば、遊技機を初期化可能な初期化手段として、本実施形態では主制御装置１１０の立ち上げ処理内における初期化処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機に設定された内容を初期化する制御処理、遊技盤に配設された役物の動作態様を初期化する制御処理、遊技盤に配設された電飾の点灯態様を初期化する制御処理、遊技機から出力される音の出力態様を初期化する制御処理、変動演出の演出態様を初期化する制御処理などが挙げられる。
【１２５４】
　また、例えば、遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件として、本実施形態では設定キー５０１がオンされている状態を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされること、確変フラグ等の特定のフラグがオンされること、確変フラグ等の特定のフラグがオフされること、所定制御に関する所定の判定値が特定値と等しいこと、所定制御に関する所定の判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、所定制御に関する所定の判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、所定制御に関する所定の判定値が特定値に達すること、所定制御に関する所定の判定値が０になること、確率変動状態等の特定の遊技状態になること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、始動口スイッチ等の特定の検知スイッチがオンされること、始動口スイッチ等の特定の検知スイッチがオフされること、初期化処理等の特定の処理が実行されること、初期化処理等の特定の処理が実行されないこと、変動表示や大当たり遊技に関する特定の期間が経過することなどが挙げられる。
【１２５５】
　さらに、例えば、初期設定手段として、本実施形態では立ち上げ処理時に実行される大当たり確率値に関する初期設定処理（例えば、大当たり確率値１）を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、立ち上げ処理時に実行される小当たり確率値に関する初期設定処理（例えば、小当たり確率値１）、立ち上げ処理時に実行される遊技状態に関する初期設定処理（例えば、「通常遊技状態」に設定）、立ち上げ処理時に実行される遊技状態の移行確率に関する初期設定処理、特別図柄の変動演出に関する所定演出についての初期設定処理、液晶表示装置の輝度を示す光量値に関する初期設定処理（例えば、デフォルト輝度）、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値に関する初期設定処理（例えば、デフォルト音量）、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値に関する初期設定処理（例えば、デフォルト発射間隔）、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値に関する初期設定処理（例えば、デフォルト発射力）などが挙げられる。
【１２５６】
　さらに、例えば、所定の遊技状態として、本実施形態では通常遊技状態を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、通常遊技状態、時間短縮状態、確率変動状態、大当たり状態、特別図柄の動的表示が実行中の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、変動演出が実行されている状態、変動演出が実行されて

いない状態などが挙げられる。
【１２５７】
　また、例えば、遊技状態設定手段として、本実施形態では、確変フラグ２０３ｎを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の高確率状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、普通図柄の高確率状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、大当たり状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、変動演出の実行中であるか否かを判別するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、待機状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、電源立ち上げ状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域などが挙げられる。
【１２５８】
　さらに、所定の設定値として、本実施形態では設定シナリオテーブルの値を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、電源立ち上げ時に設定される特別図柄の大当たり確率値としての所定値、設定シナリオテーブルにより決定される普通図柄の当たり確率値としての所定値、電源立ち上げ時に設定される特別図柄の小当たり確率値としての所定値、設定シナリオテーブルにより決定される特別図柄の小当たり確率値としての所定値、電源立ち上げ時に設定される大当たり当選時における確率変動状態若しくは時間短縮状態の遷移確率値としての所定値、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値としての所定値、液晶表示装置の輝度を示す光量値としての所定値、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値としての所定値、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値としての所定値、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値としての所定値などが挙げられる。
【１２５９】
　また、例えば、第１条件として、本実施形態では特別図柄の動的表示の実行回数が所定値に達することを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域に進入すること、特別図柄の動的表示が実行されること、特別図柄の動的表示が実行されないこと、特別図柄の動的表示の実行が開始されること、特別図柄の動的表示の実行が終了すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値以上であること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特定の遊技状態に移行すること、特別図柄の動的表示が特定期間の間実行されること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の処理を開始する時期に到達すること、枠ボタンが操作されること、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、遊技盤に配設された役物が特定の動作を実行すること、検知スイッチがオンされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされることなどが挙げられる。
【１２６０】
　さらに、例えば、遊技結果の出力態様が高い段階として、本実施形態では大当たり確率設定値１に対応する大当たり確率値から大当たり確率設定値２に対応する大当たり確率値の段階になることを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり確率値が高い段階になること、特別図柄の小当たり確率値が高い段階になること、大当たり当選時における確率変動状態若しくは時間短縮状態の遷移確率値が高い段階になること、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値が高い段階になること、液晶表示装置の輝度を示す光量値が高い段階になること、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値が高い段階になること、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値が高い段階になること、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値が高い段階になることなどが挙げられる

。
【１２６１】
　また、例えば、第１変更手段として、本実施形態では設定シナリオカウンタ計数処理における大当たり確率値を上昇させる処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを変更可能な処理、変動演出の演出態様を変更可能な処理、遊技状態を変更可能な処理、遊技盤に配設された電飾の点灯輝度を変更可能な処理、遊技機から出力される音量を変更可能な処理、変動演出における特定演出の出現頻度を変更可能な処理、特定の値を更新する処理などが挙げられる。
【１２６２】
　また、例えば、第２条件として、本実施形態では特別図柄の動的表示の実行回数が所定値より多い特定値に達することを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域に進入すること、特別図柄の動的表示が実行されること、特別図柄の動的表示が実行されないこと、特別図柄の動的表示の実行が開始されること、特別図柄の動的表示の実行が終了すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値以上であること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特定の遊技状態に移行すること、特別図柄の動的表示が特定期間の間実行されること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の処理を開始する時期に到達すること、枠ボタンが操作されること、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、遊技盤に配設された役物が特定の動作を実行すること、検知スイッチがオンされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされることなどが挙げられる。
【１２６３】
　さらに、例えば、元の出力態様として、本実施形態では大当たり確率設定値２に対応する大当たり確率値から大当たり確率設定値１に対応する大当たり確率値の段階になることを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり確率値が低い段階（初期設定）になること、特別図柄の小当たり確率値が低い段階（初期設定）になること、大当たり当選時における確率変動状態若しくは時間短縮状態の遷移確率値が低い段階（初期設定）になること、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値が低い段階（初期設定）になること、液晶表示装置の輝度を示す光量値が低い段階（元の輝度）になること、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値が低い段階（元の音量）になること、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値が低い段階（初期設定）になること、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値が低い段階（初期設定）になることなどが挙げられる。
【１２６４】
　また、例えば、第２変更手段として、本実施形態では設定シナリオカウンタ計数処理における大当たり確率値を降下させる処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを変更可能な処理、変動演出の演出態様を変更可能な処理、遊技状態を変更可能な処理、遊技盤に配設された電飾の点灯輝度を変更可能な処理、遊技機から出力される音量を変更可能な処理、変動演出における特定演出の出現頻度を変更可能な処理、特定の値を更新する処理などが挙げられる。
【１２６５】
　さらに、例えば、所定の報知として、本実施形態では所定回転数に到達した報知演出を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示に基づく演出、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを

報知する演出、特別図柄の変動演出が実行停止したことを報知する演出、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する演出、現在の遊技状態を報知する演出、推奨される遊技方法を報知する演出、遊技状態が移行したことを報知する演出、所定の遊技状態が発生したことを報知する演出、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する演出、確率設定値を示唆する演出、特定の入球口に入球したことを報知する演出、大入賞口が開放したことを報知する演出、小入賞口が開放したことを報知する演出、特定の賞球が払い出されたことを報知する演出、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する演出、何らかのエラーが検知されたことを報知する演出、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する演出などが挙げられる。

【１２６６】

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

【１２６７】

さらに、例えば、期間計数手段として、本実施形態では操作ハンドル５１が遊技者によって操作されていない期間を計数することを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、操作ハンドル５１が遊技者によって操作されている期間を計数すること、遊技の合計時間（例えば、変動表示の連続実行時間等）を計数すること、遊技機の電源オンからの期間を計数することなどが挙げられる。

【１２６８】

また、例えば、第３変更手段として、本実施形態では設定シナリオカウンタ計数処理における大当たり確率値を上昇若しくは下降させる処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを変更可能な処理、変動演出の演出態様を変更可能な処理、遊技状態を変更可能な処理、遊技盤に配設された電飾の点灯輝度を変更可能な処理、遊技機から出力される音量を変更可能な処理、変動演出における特定演出の出現頻度を変更可能な処理、特定の値を更新する処理などが挙げられる。

【１２６９】

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

【１２７０】

ここで、図６４を参照して、第２実施形態における設定シナリオテーブル２０２ｎについて説明する。第１実施形態における設定シナリオテーブル２０２ｎと、第２実施形態における設定シナリオテーブル２０２ｎとの異なる点は、設定シナリオ番号が追加されている点である。

【１２７１】

第２実施形態における設定シナリオテーブル２０２ｎには、設定シナリオ番号として、「１－」、「２－」、「３－」、「２Ａ」、「２ｂ」、「３Ａ」及び「３ｂ」の７つと、「１－Ｈ」、「２－Ｈ」、「３－Ｈ」、「２ＡＨ」、「２ｂＨ」、「３ＡＨ」及び「３ｂＨ」の７つと、が設定されている。

【１２７２】

ここで、第２実施形態の設定シナリオテーブル２０２ｎにおける設定シナリオ番号のうち、「１－」、「２－」、「３－」、「２Ａ」、「２ｂ」、「３Ａ」及び「３ｂ」の７つについては、第１実施形態の設定シナリオテーブル２０２ｎ（図９参照）における「１－」、「２－」、「３－」、「２Ａ」、「２ｂ」、「３Ａ」及び「３ｂ」の７つの設定シナリオ番号と同様の設定内容に構成されている。

【１２７３】

従って、第２実施形態の設定シナリオテーブル２０２ｎでは、例えば、設定シナリオ番号が「２Ａ」に設定されている場合、確率設定値が変移し得る特図回転数や変移する場合の確率設定値の値については、第１実施形態の設定シナリオ番号が「２Ａ」に設定されている場合と同様の変移態様となるように構成されている。

【１２７４】

さらに、第２実施形態の設定シナリオテーブル２０２ｎにおける設定シナリオ番号「１－Ｈ」は、第２実施形態の設定シナリオテーブル２０２ｎにおける設定シナリオ番号「１－」と、特図回転数による確率設定値の変移態様が同様となるように構成されている。同じように、「２－Ｈ」は「２－」と、「３－Ｈ」は「３－」と、「２ＡＨ」は「２Ａ」と、「２ｂＨ」は「２ｂ」と、「３ＡＨ」は「３Ａ」と、「３ｂＨ」は「３ｂ」と、特図回転数による確率設定値の変移態様がそれぞれ同様となるように構成されている。

【１２７５】

一方、第２実施形態のパチンコ機１０では、設定シナリオ番号が「１－Ｈ」、「２－Ｈ」、「３－Ｈ」、「２ＡＨ」、「２ｂＨ」、「３ＡＨ」又は「３ｂＨ」のいずれかに設定されている場合、規定要件として、パチンコ機１０の特別図柄の動的表示の実行が終了してから、いずれの特別図柄の動的表示も実行されずに「３時間以上」が経過すると、それまでの確率設定値の値にかかわらず、パチンコ機１０において設定可能な確率設定値の中で最も高い値である「３」に変更されるように構成されている。

【１２７６】

ここで、例えば、第１実施形態の設定シナリオテーブル２０２ｎでは、設定シナリオ番号が「２Ａ」に設定されている場合、特図回転数が「１００１～１５５０」の期間、及び、「１５５１～２０００」の期間は、いずれも確率設定値が「１」に設定されるように構成されている（図９参照）。よって、この特図回転数の期間において、パチンコ機１０の大当たり確率は最も低くなるように設定されており、大当たりに当選して遊技価値を得難くなるように設定されている。

【１２７７】

このため、第１実施形態のパチンコ機１０では、設定シナリオ番号が「２Ａ」に設定されており、長い期間大当たりに当選していない（所謂、ハマっている）場合、特別図柄の動的表示の実行によって確率設定値が変移する可能性はあるものの、まだ当面の期間において大当たりに当選し難い状態が継続することを懸念し、遊技者はパチンコ機１０の遊技を敬遠してしまうおそれがある。

【１２７８】

これに対し、第２実施形態の設定シナリオテーブル２０２ｎでは、設定シナリオ番号が「２ＡＨ」に設定されている場合、特図回転数が「１００１～１５５０」の期間、及び、

「１５５１～２０００」の期間は、いずれも確率設定値が「１」に設定されるように構成されている一方で、パチンコ機１０の遊技が中断されている期間が「３時間」に到達すると、確率設定値が「３」に変更されるように構成されている。

【１２７９】

その結果、第２実施形態のパチンコ機１０では、長い期間大当たりに当選せず（所謂、ハマっており）、大当たりに当選し難い確率設定値であると遊技者に判断されてパチンコ機１０の遊技が一定期間中断されている場合であっても、確率設定値が「３」に変更され、最も大当たりに当選し易い状態になっている可能性があるため、遊技者はこのような挙動のパチンコ機１０を積極的に遊技するようになり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となる。

【１２８０】

なお、設定シナリオ番号が「１－Ｈ」～「３ｂＨ」のいずれかに設定されている場合であって、パチンコ機１０の遊技が一定期間中断されたことに基づいて確率設定値が「３」に変更された場合、遊技が再開されて特別図柄の動的表示が実行され、回転数グループが変移し得る特図回転数に到達するまで期間において、確率設定値は「３」の状態となる。

【１２８１】

具体的には、例えば、設定シナリオ番号が「２ＡＨ」に設定されており、パチンコ機１０の電源投入後からの特別図柄の動的表示の実行回数が「１００回転」の状態の場合、回転数グループはＮｏ．１であるので、確率設定値は「１」となっている（図６４参照）。

【１２８２】

この状態において、パチンコ機１０の遊技が中断され、規定要件として前回の特別図柄の動的表示の実行終了から「３時間」が経過すると、確率設定値は「３」に変更される。

【１２８３】

その後、パチンコ機１０の遊技が再開されると、電源投入後からの特別図柄の動的表示の実行回数が「１０１回転目」の状態における確率設定値は「３」となっており、以降、回転数グループが変移し得る特図回転数に到達するまで、即ち、「４５０回転」に到達するまで、確率設定値は「３」の状態となる。

【１２８４】

そして、電源投入後からの特別図柄の動的表示の実行回数が「４５０回転目」の実行が終了すると、即ち、「４５１回転目」の特別図柄の動的表示の実行前において、回転数グループがＮｏ．２に変移し、設定シナリオ番号が「２ＡＨ」であることから、確率設定値が「２」に変移する。このため、「４５１回転目」の特別図柄の動的表示は、確率設定値が「２」の状態で大当たり確率の抽選が実行され、以降、回転数グループが変移し得る特図回転数に到達するか、再度、パチンコ機１０の遊技が中断されて、規定要件として前回の特別図柄の動的表示の実行終了から「３時間」が経過するまで、確率設定値「２」の状態が維持される。

【１２８５】

なお、設定シナリオ番号が「１－Ｈ」～「３ｂＨ」に設定されている場合の確率設定値の変更態様については、図６６において詳細を後述する。

【１２８６】

また、パチンコ機１０の遊技が中断されてから確率設定値が変更されるまでの期間は「３時間」でなくてもよく、より短い「１時間」でもよいし、より長い「５時間」でもよいし、その他の期間を含め、該期間をＲＯＭ２０２内のテーブルで設定するように構成してもよいし、該期間を抽選等で決定するように構成してもよい。

【１２８７】

さらに、パチンコ機１０の遊技が所定期間中断されることによって確率設定値が変更される場合の確率設定値の値は「３」でなくてもよく、「１」であってもよいし、「２」であってもよいし、変更する確率設定値をＲＯＭ２０２内のテーブルで設定するように構成してもよいし、抽選等で確率設定値を決定するように構成してもよい。

【１２８８】

また、特別図柄の動的表示の実行が終了してから、パチンコ機１０の遊技が中断されている期間を第３図柄表示装置８１に表示する等により、確率設定値が変更され得るまでの期間を遊技者が把握できるように構成してもよい。ただし、このように構成した場合、確率設定値が変更され得るまで、遊技者が故意に遊技の中断を継続し、パチンコ機１０の稼働率が低下してしまうおそれがあるため、遊技が中断されている期間は明示しない方が好ましい。

【１２８９】

次に、図６５を参照して、第２実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図２９参照）の一処理である特図変動処理（Ｓ２１０）について説明する。図６５は、第２実施形態の特図変動処理（Ｓ２１０）を示すフローチャートである。

【１２９０】

第１実施形態の特図変動処理（Ｓ２１０）と、第２実施形態の特図変動処理（Ｓ２１０）との異なる点は、待機中設定変更処理が追加されている点である。

【１２９１】

第２実施形態の特図変動処理（Ｓ２１０）では、Ｓ５０７の処理において、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」であると判別されると（Ｓ５０７：Ｎｏ）、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれの動的表示も実行されておらず、いずれの保留球も存在しない状態であるため、動的表示の未実行期間に応じて確率設定値を変更すべく、待機中設定変更処理を実行し（Ｓ５１５）、処理をＳ５１１に移行する。

【１２９２】

ここで、図６６を参照して、第２実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（図６５参照）の一処理である待機中設定変更処理（Ｓ５１５）について説明する。図６６は、第２実施形態の待機中設定変更処理（Ｓ５１５）を示すフローチャートである。

【１２９３】

第２実施形態の待機中設定変更処理（Ｓ５１５）では、前回の特別図柄の動的表示の実行終了からの経過時間を判別し、所定の時間が経過している場合に確率設定値の変更を行う。

【１２９４】

第２実施形態の待機中設定変更処理（Ｓ５１５）では、まず、設定シナリオ番号が「１－Ｈ」、「２－Ｈ」、「３－Ｈ」、「２ＡＨ」、「２ｂＨ」、「３ＡＨ」又は「３ｂＨ」のいずれかに設定されているか否かを判別し（Ｓ５７０１）、設定シナリオ番号が「１－Ｈ」、「２－Ｈ」、「３－Ｈ」、「２ＡＨ」、「２ｂＨ」、「３ＡＨ」又は「３ｂＨ」のいずれかに設定されていれば（Ｓ５７０１：Ｙｅｓ）、次いで、前回の特別図柄の動的表示の実行終了から３時間が経過しているか否かを判別する（Ｓ５７０２）。

【１２９５】

判別の結果、前回の特別図柄の動的表示の実行終了から３時間が経過していれば（Ｓ５７０２：Ｙｅｓ）、確率設定値「３」を設定値格納エリア２０３ｊに格納し（Ｓ５７０３）、確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル２０２ａを設定し（Ｓ５７０４）、確率設定値に基づいて設定値コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ５７０５）、この待機中設定変更処理（Ｓ５１５）を終了して、特図変動処理（図６５参照）に戻る。

【１２９６】

ここで設定された設定値コマンドは、タイマ割込処理の外部出力処理（図２９のＳ２０１参照）において、音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３は、この設定値コマンドを受信すると、ＲＡＭ２２３に設けられたサブ設定値格納エリア２２３ｈに該設定値コマンドが示す確率設定値を格納（記憶）するように構成されている。

【１２９７】

また、Ｓ５７０１の処理において、設定シナリオ番号が「１－Ｈ」、「２－Ｈ」、「３－Ｈ」、「２ＡＨ」、「２ｂＨ」、「３ＡＨ」及び「３ｂＨ」のいずれでもないと判別された場合（Ｓ５７０１：Ｎｏ）、Ｓ５７０２～２５７０５の処理をスキップして、この待機中設定変更処理（Ｓ５１５）を終了して、特図変動処理（図６５参照）に戻る。

【１２９８】

さらに、Ｓ５７０２の処理において、前回の特別図柄の動的表示の実行終了から３時間が経過していないと判別された場合（Ｓ５７０２：Ｎｏ）、Ｓ５７０３～２５７０５の処理をスキップして、この待機中設定変更処理（Ｓ５１５）を終了して、特図変動処理（図６５参照）に戻る。

【１２９９】

このように構成することで、特別図柄の動的表示の実行終了から所定期間が経過した場合に、確率設定値を変更することができる。

【１３００】

その結果、パチンコ機１０が長い期間大当たりに当選せず（所謂、ハマっており）、遊技が一定期間中断されている場合に、確率設定値が「３」に変更されることで、最も大当たりに当選し易い状態になっている可能性があるため、遊技者はこのような挙動のパチンコ機１０を積極的に遊技するようになり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となる。

【１３０１】

次に、図６７を参照して、第２実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図６７は、「通常遊技状態」において、特別図柄の変動演出の実行終了から所定期間が経過したことに基づいて確率設定値が変更されるまでの一連の流れを、第３図柄表示装置８１における演出の推移で示した図である。

【１３０２】

なお、図６７に示す演出は、パチンコ機１０の設定シナリオ番号が「２ｂＨ」に設定されている場合の演出の推移となっている。

【１３０３】

より詳細には、図６７（ａ）は、「通常遊技状態」において、第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示した図であり、図６７（ｂ）は、図６７（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図６７（ｃ）は、図６７（ｂ）の状態から、第１特別図柄の変動演出の実行が停止してから、いずれの特別図柄の変動演出も実行されないまま３時間以上が経過した状態を示した図であり、図６７（ｄ）は、図６７（ｃ）の状態から、遊技が再開されて第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示した図である。

【１３０４】

図６７（ａ）は、「通常遊技状態」において、第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示している。図６７（ａ）では、パチンコ機１０の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「３８７回転」の状態となっており、主表示領域Ｄｍの左上部分には、救済カウンタ表示９５に「３８７／６００」が表示されている。

【１３０５】

従って、図６７（ａ）の状態では、設定シナリオ番号が「２ｂＨ」に設定されており、パチンコ機１０の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「３８７回転」の状態であることから、パチンコ機１０の現在の回転数グループはＮｏ．１であり、確率設定値は「２」に設定されている状態となっている（図６４参照）。

【１３０６】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄の保留数がいずれも「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７ｂが点滅

している状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

【１３０７】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、メインキャラクタ図柄８１ｂ及び設定値示唆メッセージ８１ｃが表示されている。そして、設定値示唆メッセージ８１ｃには「偶数設定！？」の文字が表示されており、確率設定値が「２」に設定されていることを示唆している。

【１３０８】

次いで、図６７（ｂ）は、図６７（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図６７（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａに「２５７」が表示されており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１３０９】

次いで、図６７（ｃ）は、図６７（ｂ）の状態から、第１特別図柄の変動演出の実行が停止してから、いずれの特別図柄の変動演出も実行されないまま３時間以上が経過した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、救済カウンタ表示９５に「３８７／６００」が表示されており、図６７（ｂ）の状態から、いずれの特別図柄の変動演出も実行されていないことを示している。

【１３１０】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａ及び特図２用保留数表示８８ａに「０」が表示されており、特図１用変動領域８７ｂ及び特図２用変動領域８８ｂの四角図柄がいずれも白で停止しており、いずれの特別図柄の変動演出も実行されていないことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａに「２５７」が表示されており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１３１１】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分であって、特図２用第４図柄表示領域８８の下方には遊技者操作音量７８および遊技者操作光量７９が表示されており、特別図柄の変動演出の実行終了から一定期間が経過したことで、いずれの値も初期値である「３」の状態となっている。

【１３１２】

ここで、図６７（ｃ）では、設定シナリオ番号が「２ｂＨ」に設定されており、第１特別図柄の変動演出の実行が停止してから、いずれの特別図柄の変動演出も実行されないまま３時間以上が経過した状態となっているため、図６７（ｂ）において、「２」に設定されていた確率設定値が「３」に変更された状態となっている。

【１３１３】

次いで、図６７（ｄ）は、図６７（ｃ）の状態から、遊技が再開されて第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、救済カウンタ表示９５に「３８８／６００」が表示されており、図６７（ｃ）の状態から、遊技が再開されて第１特別図柄の変動演出が実行されていることを示している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、こちらでも第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

【１３１４】

ここで、図６７（ｄ）の状態では、設定シナリオ番号が「２ｂＨ」に設定されており、パチンコ機１０の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「３８８回転」の状態であることから、パチンコ機１０の現在の回転数グループはＮｏ．１であるが、図６７（ｃ）において確率設定値が「３」に設定されているため、該確率設定値はそのまま「３」の状態となっている（図６４参照）。

【１３１５】
　また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、メインキャラクタ図柄８１ｂ及び設定値示唆メッセージ８１ｃが表示されている。そして、設定値示唆メッセージ８１ｃには「高設定確定でぃ」の文字が表示されており、確率設定値が「３」に設定されていることを示唆している。
【１３１６】
　以上、説明したように、第２実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の動的表示の実行が終了してから、いずれの特別図柄の動的表示も実行されずに「３時間以上」が経過した場合に、それまでの確率設定値の値にかかわらず、確率設定値「３」に変更されるように構成する。
【１３１７】
　このように構成することで、パチンコ機１０の遊技が継続されていない状態であっても、確率設定値を変更させることができる。
【１３１８】
　その結果、パチンコ機１０が長い期間大当たりに当選せず（所謂、ハマっており）、大当たりに当選し難い確率設定値であると遊技者に判断されてパチンコ機１０の遊技が一定期間中断されている場合であっても、確率設定値が「３」に変更され、最も大当たりに当選し易い状態になっている可能性があるため、遊技者はこのような挙動のパチンコ機１０を積極的に遊技するようになり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となる。
【１３１９】
　その他、第２実施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
【１３２０】
　＜第３実施形態＞
　次いで、図６８及び図６９を参照して、本発明を適用した第３実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第３実施形態のパチンコ機１０について、第１実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第３実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。
【１３２１】
　第１実施形態のパチンコ機１０では、遊技者による遊技の進行、即ち、特別図柄の動的表示の実行によって、電源立ち上げ時に設定された確率設定値とは異なる確率設定値に変移可能となるように構成されている。このように構成することで、遊技者が遊技を継続して特別図柄の動的表示を実行させることによって確率設定値が変移し得るため、遊技者がパチンコ機１０を継続して遊技する動機につながり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となっていた。
【１３２２】
　一方、このように構成されている場合であっても、特別図柄の動的表示の実行によって変移し得る確率設定値は、遊技者からすると無作為に変移しており、ある時点でのパチンコ機１０の確率設定値が大当たりし易い状態であると推測したとしても、次回の確率設定値の変移によって大当たりし難い確率設定値に変移し得るため、遊技者は積極的にパチンコ機１０の遊技を継続し得ない可能性があり、この点においてさらなる向上が求められる。
【１３２３】
　また、第１実施形態のパチンコ機１０では、確率設定値が「１」～「３」の３段階に設定可能であり、該確率設定値が変移することで、大当たり確率が変化し得るように構成されているが、各確率設定値が設定されている期間（即ち、回転数グループ毎の特別図柄の動的表示の実行回数）において、遊技を継続することによって大当たり確率が変化したことを認識するのは困難であり、この点においてさらなる向上が求められる。
【１３２４】

そこで、第３実施形態のパチンコ機１０では、例えば、特定の設定シナリオ番号において、確率設定値が段階的に上昇又は下降する変移態様を構成可能な遊技機を提供することを目的としている。また、確率設定値毎の大当たり確率の差分を大きく設定し、遊技者による確率設定値の推測がより容易となるような遊技機を提供することを目的としている。

【１３２５】

本目的を達成するために、第３実施形態のパチンコ機１０は、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、前記遊技結果の出力態様を高い段階に変更する第１変更手段と、前記第１変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記出力態様が高い段階から元の前記出力態様に変更する第２変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記第１変更手段は、前記第１条件が成立することに基づいて、その時点での前記出力態様と異なる出力態様へ段階的に変更可能に構成される。

【１３２６】

また、第３実施形態のパチンコ機１０は、前記第１変更手段は、前記第１条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より高い出力態様に段階的に変化させる。

【１３２７】

さらに、第３実施形態のパチンコ機１０は、前記第１変更手段は、前記第１条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より低い出力態様に段階的に変化させる。

【１３２８】

また、第３実施形態のパチンコ機１０は、前記所定の設定値よりも出力態様が高い段階は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である。

【１３２９】

さらに、第３実施形態のパチンコ機１０は、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。

【１３３０】

また、第３実施形態のパチンコ機１０は、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記所定の設定値から出力態様を変更する。

【１３３１】

さらに、第３実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる。

【１３３２】

また、第３実施形態のパチンコ機１０は、前記第１変更手段による前記出力態様が高い

段階は、前記設定手段によって設定できない出力態様である。
【１３３３】
さらに、第３実施形態のパチンコ機１０は、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、前記所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値に変更する第１変更手段と、前記第１変更手段によって前記特定の設定値に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記特定の設定値から前記所定の設定値に変更する第２変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記第１変更手段は、前記第１条件が成立することに基づいて、その時点での前記所定の設定値を維持した状態で、前記出力態様を異なる出力態様へ段階的に変更可能に構成される。
【１３３４】
また、第３実施形態のパチンコ機１０は、前記第２変更手段は、前記第２条件が成立することに基づいて、その時点での前記遊技結果の出力態様と異なる出力態様へ段階的に変更可能に構成される。
【１３３５】
さらに、第３実施形態のパチンコ機１０は、前記第１変更手段は、前記第１条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より高い出力態様に段階的に変化させる。
【１３３６】
また、第３実施形態のパチンコ機１０は、前記第１変更手段は、前記第１条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より低い出力態様に段階的に変化させる。
【１３３７】
さらに、第３実施形態のパチンコ機１０は、前記第２変更手段は、前記第２条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より高い出力態様に段階的に変化させる。
【１３３８】
また、第３実施形態のパチンコ機１０は、前記第２変更手段は、前記第２条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より低い出力態様に段階的に変化させる。
【１３３９】
さらに、第３実施形態のパチンコ機１０は、前記所定の設定値よりも出力態様が高い段階は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である。
【１３４０】
また、第３実施形態のパチンコ機１０は、前記所定の設定値は、前記初期化手段により

初期化された場合に設定される。
【１３４１】
さらに、第３実施形態のパチンコ機１０は、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記所定の設定値から出力態様を変更する。
【１３４２】
また、第３実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は困難となる。
【１３４３】
本遊技機は、本発明の具体的な構成として、始動条件として開始条件を備え、検出手段として検知装置を備え、所定の抽選として結果抽出を備え、判定手段として抽出処理を備え、特定結果として特殊抽出結果を備え、複数の図柄として複数の識別情報を備え、変動表示として動的表示を備え、特定の図柄として特定識別情報を備え、表示手段として表示装置を備え、有利状態として価値取得可能状態を備え、有利状態発生手段として価値取得可能処理を備え、遊技結果として表示結果を備え、設定値として設定内容を備え、設定手段として決定制御を備え、設定値記憶手段として情報記憶部を備え、操作手段として操作装置を備え、特定の操作として特定動作を備え、初期化手段として回復制御を備え、所定の設定条件として前提条件を備え、初期設定手段として冒頭処理を備え、所定の遊技状態として所定状態を備え、遊技状態設定手段として状態設定制御を備え、所定設定値として特定設定内容を備え、第１条件として所定要件を備え、出力態様が高い段階として特別設定内容を備え、第１変更手段として更新制御を備え、第２条件として特定要件を備え、元の出力態様として特殊設定内容を備え、第２変更手段として更新制御を備え、所定の報知として所定通知内容を備え、報知手段として所定通知制御を備え、所定期間として所定間隔を備える。
【１３４４】
なお、例えば、始動条件として、本実施形態では第１始動口６４又は第２始動口７１において球が入賞することを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大入賞口に球が入賞すること、一般入賞口に球が入賞すること、スルーゲートを球が通過すること、遊技領域に設けられた特定の領域を球が通過すること、球が発射されること自体、特定の役物が動作すること、スロットレバーが傾倒（オン）されること、遊技者が押下可能なボタンスイッチが押下（オン）されることなどが挙げられる。
【１３４５】
また、例えば、検出手段として、本実施形態では第１始動口スイッチ又は第２始動口スイッチを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、光学式スイッチ、磁気式スイッチ、機械式スイッチ若しくは非接触型スイッチで構成される、大入賞口スイッチ、一般入賞口スイッチ、スルーゲートスイッチ、発射スイッチ、遊技者が押下可能なボタンスイッチ、スロットレバー検知スイッチなどが挙げられる。
【１３４６】
さらに、例えば、所定の抽選として、本実施形態では特別図柄の当否抽選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当否抽選、大当たり若しくは小当たりを伴わない演出抽選などが挙げられる。
【１３４７】
また、例えば、判定手段として、本実施形態では特別図柄の当否抽選処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当否抽選処理、大当たり若しくは小当たりを伴わない演出抽選処理などが挙げられる。
【１３４８】
さらに、例えば、特定結果として、本実施形態では特別図柄の大当たり当否結果を例に

説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり当否結果、特別図柄の小当たり当否結果、特別図柄の時短当選図柄当否結果、特別図柄の確率変動当選図柄当否結果などが挙げられる。

【１３４９】

また、例えば、複数の図柄として、本実施形態では第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に使用される変動図柄を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特図１用第４図柄表示領域８７で行われる第１特別図柄の動的表示に使用される主図柄、特図２用第４図柄表示領域８８で行われる第２特別図柄の動的表示に使用される主図柄、第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄又は第２特別図柄の補助図柄、普通図柄表示装置８３で行われる普通図柄の変動表示で使用される普通図柄、ドラム表示装置で行われる特別図柄若しくは普通図柄の変動表示に使用される変動図柄などが挙げられる。

【１３５０】

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

【１３５１】

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

【１３５２】

さらに、例えば、表示手段として、本実施形態では液晶表示器である第３図柄表示装置８１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、ドラム式表示装置、ランプ式表示装置、機械式表示装置、ＬＥＤ式表示装置などが挙げられる。

【１３５３】

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

【１３５４】

さらに、例えば、有利状態発生手段として、本実施形態では主制御装置１１０内で行われる大当たり処理（Ｓ２０３）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、音声ランプ制御装置１１３内で行われる大当たりに関する処理、主制御装置１１０内で行われる普通図柄の当たりに関する処理、主制御装置１１０内で行われる小当たりに関する処理、主制御装置１１０内で行われる確率変動状態若しくは時間短縮状態等に関する処理、音声ランプ制御装置１１３内で行われる確率変動状態若しくは時間短縮状態等に関する処理などが挙げられる。

【１３５５】

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

【１３５６】

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

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

【１３５７】

また、例えば、設定手段又は状態値設定手段として、本実施形態では特別図柄の大当たり確率値を設定するための設定キー５０１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり確率を設定するための設定キー、特別図柄の小当たり確率値を設定するための設定キー、特別図柄の遊技状態移行確率を設定するための設定キー、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値を設定するための設定キー、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率を設定するための入力装置（例えば、ボタン、レバー若しくはタッチパネル等。以下同様。）、遊技状態を設定するための設定処理、変動演出の内容を設定するための設定処理、液晶表示装置の輝度を示す光量値を設定するための入力装置、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値を設定するための入力装置、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値を調整するための操作装置、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値を調整するための操作装置などが挙げられる。

【１３５８】

さらに、例えば、設定値記憶手段として、本実施形態では主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に設けられた大当たり確率値に関するシナリオデータを記憶する情報値格納エリア２０３ｊを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に設けられた小当たり確率値に関するシナリオデータを記憶するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に設けられた遊技状態を記憶するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、音声ランプ制御装置１１３若しくは表示制御装置１１４のＲＡＭ２２３等に設けられた液晶表示装置（例えば、第３図柄表示装置８１）における演出内容に関する情報を記憶するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、音声ランプ制御装置１１３若しくは表示制御装置１１４のＲＡＭ２２３等に設けられた液晶表示装置の輝度を示す光量値を記憶するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、音声ランプ制御装置１１３若しくは表示制御装置１１４のＲＡＭ２２３等に設けられたスピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値を記憶するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、主制御装置１１０、払出制御装置１１１若しくは発射制御装置１１２のＲＡＭ２０３等に設けられた発射間隔値若しくは発射力値を記憶するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域などが挙げられる。

【１３５９】

また、例えば、操作可能な操作手段として、本実施形態ではＲＡＭ消去スイッチ５０３を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、操作によって遊技機に設定された内容を初期化可能な装置、操作によって遊技球を発射可能な装置、操作によって遊技球の流下態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に設定された設定値を変更可能な装置、操作によって遊技盤に配設された役物の動作態様を変更可能な装置、操作によって遊技盤に配設された電飾の点灯態様を変更可能な装置、操作によって遊技機から出力される音の出力態様を変更可能な装置、操作によって変動演出の演出態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を脱着可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を開放又は閉鎖可能な装置などが挙げられる。

【１３６０】

また、例えば、遊技機に対して行う特定の操作として、本実施形態ではＲＡＭ消去スイッチ５０３の押下を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成

であってもよく、例えば、遊技機に設定された内容を初期化する操作、遊技球を発射する操作、遊技球の流下態様を変更可能とする操作、遊技機に設定された設定値を変更可能な操作、遊技盤に配設された役物の動作態様を変更可能な操作、遊技盤に配設された電飾の点灯態様を変更可能な操作、遊技機から出力される音の出力態様を変更可能な操作、変動演出の演出態様を変更可能な操作、遊技機に配設された一部を脱着可能な操作、遊技機に配設された一部を開放又は閉鎖可能な操作などが挙げられる。

【１３６１】

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

【１３６２】

また、例えば、遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件として、本実施形態では設定キー５０１がオンされている状態を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされること、確変フラグ等の特定のフラグがオンされること、確変フラグ等の特定のフラグがオフされること、所定制御に関する所定の判定値が特定値と等しいこと、所定制御に関する所定の判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、所定制御に関する所定の判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、所定制御に関する所定の判定値が特定値に達すること、所定制御に関する所定の判定値が０になること、確率変動状態等の特定の遊技状態になること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、始動口スイッチ等の特定の検知スイッチがオンされること、始動口スイッチ等の特定の検知スイッチがオフされること、初期化処理等の特定の処理が実行されること、初期化処理等の特定の処理が実行されないこと、変動表示や大当たり遊技に関する特定の期間が経過することなどが挙げられる。

【１３６３】

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

【１３６４】

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

【１３６５】

また、例えば、遊技状態設定手段として、本実施形態では、確変フラグ２０３ｎを例に

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

【１３６６】

さらに、所定の設定値として、本実施形態では設定シナリオテーブルの値を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、電源立ち上げ時に設定される特別図柄の大当たり確率値としての所定値、設定シナリオテーブルにより決定される普通図柄の当たり確率値としての所定値、電源立ち上げ時に設定される特別図柄の小当たり確率値としての所定値、設定シナリオテーブルにより決定される特別図柄の小当たり確率値としての所定値、電源立ち上げ時に設定される大当たり当選時における確率変動状態若しくは時間短縮状態の遷移確率値としての所定値、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値としての所定値、液晶表示装置の輝度を示す光量値としての所定値、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値としての所定値、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値としての所定値、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値としての所定値などが挙げられる。

【１３６７】

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

【１３６８】

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

【１３６９】

また、例えば、第１変更手段として、本実施形態では設定シナリオカウンタ計数処理に

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

【１３７０】

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

【１３７１】

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

【１３７２】

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

【１３７３】

さらに、例えば、所定の報知として、本実施形態では所定回転数に到達した報知演出を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示に基づく演出、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する演出、特別図柄の変動演出が実行停止したことを報知する演出、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する演出、現在の遊技状態を報知する演出、推奨される遊技方法を報知する演出、遊技状態が移行したことを報知する演出、所定の遊技状態

が発生したことを報知する演出、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する演出、確率設定値を示唆する演出、特定の入球口に入球したことを報知する演出、大入賞口が開放したことを報知する演出、小入賞口が開放したことを報知する演出、特定の賞球が払い出されたことを報知する演出、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する演出、何らかのエラーが検知されたことを報知する演出、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する演出などが挙げられる。

【１３７４】

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

【１３７５】

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

【１３７６】

ここで、図６８を参照して、第３実施形態における、各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。図６８は、第３実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄及び第２特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａの一例を模式的に示した模式図である。

【１３７７】

第１実施形態の大当たり乱数テーブル２０２ａと、第３実施形態の大当たり乱数テーブル２０２ａとの異なる点は、主に、確率設定値が３段階から５段階に増加している点である。

【１３７８】

図６８に示すように、第３実施形態の大当たり乱数テーブル２０２ａは、確率設定値毎にそれぞれ、遊技状態が特別図柄の低確率状態の場合に使用される低確率状態用と、遊技状態が特別図柄の低確率状態より大当たりとなる確率の高い特別図柄の高確率状態の場合に使用される高確率状態用との２種類ずつに分けられる。

【１３７９】

そして、各確率設定値毎に、低確率状態用と高確率状態用とのそれぞれに含まれる大当たり乱数値の個数が異なって設定されている。また、低確率状態から高確率状態に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値

の個数から補填するように構成されている。即ち、低確率状態から高確率状態に変位させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合、ハズレ乱数値の個数を減少させ、その減少分を大当たり乱数値の個数として割り当てるように構成する。このように、遊技状態に応じて大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、低確率状態と高確率状態とで、大当たりとなる確率が変更される。

【１３８０】

ここで、第３実施形態のパチンコ機１０では、遊技者による遊技の進行、即ち、特別図柄の動的表示の実行に伴って確率設定値が変移し得るように構成されている。具体的には、従来のパチンコ機では、該パチンコ機の電源立ち上げ時において、ホール関係者等の操作によって確率設定値の変更が可能となっており、ここで設定された確率設定値は、遊技中において変更不可又は変更し難く構成されていた。これに対し、第３実施形態のパチンコ機１０では、電源立ち上げ時に設定シナリオ番号を設定することで、該設定シナリオ番号に応じた確率設定値が設定され、さらに、特別図柄の動的表示が実行されることで、該設定シナリオ番号に応じて確率設定値が変移可能となるように構成されている。

【１３８１】

このように構成することで、例えば、パチンコ機１０の現在までの遊技状況が大当たりに当選し難い状態が続いていた場合であっても、遊技者が遊技を継続して特別図柄の動的表示を実行させて確率設定値が変移し得ることで、それまでのパチンコ機１０に設定されていた確率設定値よりも遊技価値を獲得し易い確率設定値に変移する可能性があるため、遊技者がパチンコ機１０を継続して遊技する動機につながり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となる。

【１３８２】

図６８で示すように、第３実施形態の大当たり乱数テーブル２０２ａでは、所定設定内容として確率設定値が「０」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は２５個で、その値「０～２４」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、所定設定内容としての確率設定値「０」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、２５／１００００＝０．２５／１００（即ち、０．２５％）となるように設定されている。

【１３８３】

一方で、確率設定値が「０」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は１２５個で、その値「０～１２４」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「０」の各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、１２５／１００００＝１．２５／１００（即ち、１．２５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約５倍大当たりし易いように設定されている。

【１３８４】

従って、所定設定内容として確率設定値が「０」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９７５個で、その値「２５～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９８７５個で、その値「１２５～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「０」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９９７５／１００００＝９９．７５／１００（即ち、９９．７５％）となるように設定され、各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９８７５／１００００＝９８．７５／１００（即ち、９８．７５％）となるように設定されている。

【１３８５】

即ち、所定設定内容としての確率設定値「０」において、各特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９９７５個以下）となるように構成されている。

【１３８６】

次いで、確率設定値が「１」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３３個で、その値「０～３２」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「１」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、３３／１００００＝０．３３／１００（即ち、０．３３％）となるように設定されている。

【１３８７】

一方で、確率設定値が「１」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は１６５個で、その値「０～１６４」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「１」の各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、１６５／１００００＝１．６５／１００（即ち、１．６５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約５倍大当たりし易いように設定されている。

【１３８８】

従って、確率設定値が「１」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９６７個で、その値「３３～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９８３５個で、その値「１６５～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「１」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９９６７／１００００＝９９．６７／１００（即ち、９９．６７％）となるように設定され、各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９８３５／１００００＝９８．３５／１００（即ち、９８．３５％）となるように設定されている。

【１３８９】

即ち、確率設定値「１」において、各特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９９６７個以下）となるように構成されている。

【１３９０】

よって、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける確率設定値「１」は、確率設定値「０」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．２５％→０．３３％、高確率状態：１．２５％→１．６５％）、確率設定値「０」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【１３９１】

次いで、確率設定値が「２」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は４０個で、その値「０～３９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「２」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、４０／１０００００＝０．４０／１００（即ち、０．４０％）となるように設定されている。

【１３９２】

一方で、確率設定値が「２」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は２００個で、その値「０～１９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「２」の各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、２００／１００００＝２．００／１００（即ち、２．００％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約５倍大当たりし易いように設定されている。

【１３９３】

従って、確率設定値が「２」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９６０個で、その値「４０～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９８００個で、その値「２００～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「２」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９９６０／１００００＝９９．６０／１００（即ち、９９．６０％）となるように設定され、各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９８００／１００００＝９８．００／１００（即ち、９８．００％）となるように設定されている。

【１３９４】

即ち、確率設定値「２」において、各特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、確率設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９９６０個以下）となるように構成されている。

【１３９５】

よって、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける確率設定値「２」は、確率設定値「１」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．３３％→０．４０％、高確率状態：１．６５％→２．００％）、確率設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【１３９６】

次いで、確率設定値が「３」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は５０個で、その値「０～５０」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「３」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、５０／１００００＝０．５０／１００（即ち、０．５０％）となるように設定されている。

【１３９７】

一方で、確率設定値が「３」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は２５０個で、その値「０～２４９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「３」の各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、２５０／１００００＝２．５０／１００（即ち、２．５０％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約５倍大当たりし易いように設定されている。

【１３９８】

従って、確率設定値が「３」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９５０個で、その値「５０～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９７５０個で、その値「２５０～９９９９」が、大当たり乱数

テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「３」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９９５０／１００００＝９９．５０／１００（即ち、９９．５０％）となるように設定され、各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９７５０／１００００＝９７．５０／１００（即ち、９７．５０％）となるように設定されている。

【１３９９】

即ち、確率設定値「３」において、各特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、確率設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９９５０個以下）となるように構成されている。

【１４００】

よって、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける確率設定値「３」は、確率設定値「２」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．４０％→０．５０％、高確率状態：２．００％→２．５０％）、確率設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【１４０１】

次いで、確率設定値が「４」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は１００個で、その値「０～９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「４」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、１００／１００００＝１．００／１００（即ち、１．００％）となるように設定されている。

【１４０２】

一方で、確率設定値が「４」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は５００個で、その値「０～４９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「４」の各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、５００／１００００＝５．００／１００（即ち、５．００％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約５倍大当たりし易いように設定されている。

【１４０３】

従って、確率設定値が「４」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９００個で、その値「１００～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９５００個で、その値「５００～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「４」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９９００／１００００＝９９．００／１００（即ち、９９．００％）となるように設定され、各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９５００／１００００＝９５．００／１００（即ち、９５．００％）となるように設定されている。

【１４０４】

即ち、確率設定値「４」において、各特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、確率設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９９５０個以下）となるように構成さ

れている。
【１４０５】
よって、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける確率設定値「４」は、確率設定値「３」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．５０％→１．００％、高確率状態：２．５０％→５．００％）、確率設定値「３」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【１４０６】
ここで、第１実施形態の大当たり乱数テーブル２０２ａ（図８参照）において、最も低い確率設定値（即ち、確率設定値「１」）の大当たり確率と、最も高い確率設定値（即ち、確率設定値「３」）の大当たり確率と、を比較すると、その差は特段大きいものではないため（低確率状態：０．３３％→０．５０％、高確率状態：１．６５％→２．５０％）、第１実施形態のパチンコ機１０では、大当たりに当選することよって、遊技者が各確率設定値を推測することが困難に構成されていた。
【１４０７】
これに対し、第３実施形態の大当たり乱数テーブル２０２ａ（図６８参照）において、最も低い確率設定値（即ち、確率設定値「０」）の大当たり確率と、最も高い確率設定値（即ち、確率設定値「４」）の大当たり確率と、を比較すると、その差は歴然であり（低確率状態：０．２５％→１．００％、高確率状態：１．２５％→５．００％）、第１実施形態のパチンコ機１０よりも、遊技者が各確率設定値を推測することが容易となるように構成されている。
【１４０８】
このように構成することで、遊技者が遊技を実行した場合の大当たりへの当選態様によって、現在の確率設定値を推測することが容易となり、遊技の進行に伴って確率設定値が変移した場合にも、その変移態様を推測し易くすることができる。
【１４０９】
その結果、遊技者がパチンコ機１０の現在の確率設定値や、該確率設定値の変移態様を推測することで、パチンコ機１０の設定シナリオ番号の推測もし易くなるため、大当たり態様や、第３図柄表示装置８１において実行される設定示唆演出等への注目度を向上させることができ、興趣を向上して稼働を促進することができる。
【１４１０】
また、上述したように、第３実施形態のパチンコ機１０では、確率設定値「４」における大当たり確率は、確率設定値「０」における大当たり確率と比較すると、格段に大当たりし易いように構成されている（低確率状態：０．２５％→１．００％、高確率状態：１．２５％→５．００％）。さらに、詳細は後述するが、第３実施形態のパチンコ機１０では、設定シナリオ番号として「４ｃ」を設定することで、パチンコ機１０の電源立ち上げ後から「４５０回転」までの間において、確率設定値「４」が設定されるように構成されている（図６９参照）。
【１４１１】
即ち、第３実施形態のパチンコ機１０では、設定シナリオ番号として「４ｃ」が設定されている場合、電源立ち上げ直後の状態において、大当たりに当選し易い確率設定値が設定されるように構成されている。
【１４１２】
このように構成することで、パチンコ機１０の設定シナリオ番号が「４ｃ」に設定されていれば、パチンコホールの営業開始時が最も大当たりに当選し易い確率設定値となるため、遊技者が、パチンコホールの営業開始時からパチンコ機１０を遊技する意欲向上につなげることができ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。
【１４１３】
なお、大当たり乱数テーブル２０２ａに、大当たり状態を経由せずに「普図低確時間短縮状態」に移行することとなる時短図柄に当選する乱数値を設けてもよい。この場合、救済条件が成立することによる「普図低確時間短縮状態」への移行と、時短図柄への当選に

よる「普図低確時間短縮状態」への移行とが、同時に発生し得ることになるが、このような場合には、遊技者にとってより有利な状態となり得る方を優先するように構成する。例えば、時短図柄への当選による「普図低確時間短縮状態」への移行により、「３００回」の時短回数が付与され得る場合、天井到達して「普図低確時間短縮状態」へ移行する場合に付与され得る時短回数（「７００回」）の方が多くなるため、救済条件が成立することによる「普図低確時間短縮状態」への移行を優先させるように構成する。

【１４１４】

次に、図６９を参照して、第３実施形態における設定シナリオテーブル２０２ｎについて説明する。第３実施形態における設定シナリオテーブル２０２ｎと、第３実施形態における設定シナリオテーブル２０２ｎとの異なる点は、設定シナリオ番号として「４Ａ」、「４ｂ」及び「４ｃ」が追加されている点である。

【１４１５】

図６９に示すように、第３実施形態のパチンコ機１０では、確率設定値が変移し得る特別図柄の動的表示の実行回数のグループが５つに分かれており、それぞれのグループが回転数グループＮｏ．１～Ｎｏ．５に分類されている。よって、例えば、特図回転数が０回転である場合、回転数グループはＮｏ．１の状態となり、特図回転数が４５１回転となった場合、回転数グループは、Ｎｏ．１からＮｏ．２に移行するように構成されている。

【１４１６】

そして、回転数グループがＮｏ．１からＮｏ．２に移行することによって、参照する確率設定値も移行するため、設定シナリオテーブル２０２ｎより、現在の設定シナリオ番号と回転数グループとによって次の確率設定値が設定される。

【１４１７】

なお、第３実施形態の設定シナリオテーブル２０２ｎにおける設定シナリオ番号「１－」、「２－」、「３－」、「２Ａ」、「２ｂ」、「３Ａ」及び「３ｂ」の場合の確率設定値の変移態様は、第１実施形態の設定シナリオテーブル２０２ｎにおける設定シナリオ番号「１－」、「２－」、「３－」、「２Ａ」、「２ｂ」、「３Ａ」及び「３ｂ」の場合の確率設定値の変移態様とそれぞれ同様であるため、説明を省略する。

【１４１８】

設定シナリオ番号が「４Ａ」である場合、回転数グループがＮｏ．１（特図回転数が０～４５０回転）の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．２（特図回転数が４５１～１０００回転）の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．３（特図回転数が１００１～１５５０回転）の間は確率設定値「４」が設定され、回転数グループがＮｏ．４（特図回転数が１５５１～２０００回転）の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．５（特図回転数が２００１～）の間は確率設定値「４」が設定される。

【１４１９】

次いで、設定シナリオ番号が「４ｂ」である場合、回転数グループがＮｏ．１（特図回転数が０～４５０回転）の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．２（特図回転数が４５１～１０００回転）の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．３（特図回転数が１００１～１５５０回転）の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．４（特図回転数が１５５１～２０００回転）の間は確率設定値「４」が設定され、回転数グループがＮｏ．５（特図回転数が２００１～）の間は確率設定値「４」が設定される。

【１４２０】

即ち、設定シナリオ番号が「４ｂ」である場合、遊技が進行するにつれて、段階的に確率設定値が上昇していき、徐々に大当たりに当選し易くなるように構成されている。

【１４２１】

次いで、設定シナリオ番号が「４ｃ」である場合、回転数グループがＮｏ．１（特図回転数が０～４５０回転）の間は確率設定値「４」が設定され、回転数グループがＮｏ．２（特図回転数が４５１～１０００回転）の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グル

ープがＮｏ．３（特図回転数が１００１～１５５０回転）の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．４（特図回転数が１５５１～２０００回転）の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．５（特図回転数が２００１～）の間は確率設定値「０」が設定される。

【１４２２】

即ち、設定シナリオ番号が「４ｃ」である場合、遊技が進行するにつれて、段階的に確率設定値が下降していき、徐々に大当たりに当選し難くなるように構成されている。

【１４２３】

従って、設定シナリオ番号が「４Ａ」、「４ｂ」又は「４ｃ」に設定されている場合、特図回転数によって確率設定値が変移し得るように構成され、変移し得る確率設定値の最大値が「４」となるように構成されている。

【１４２４】

このように構成することで、例えば、設定シナリオ番号が「４ｂ」に設定されている場合、パチンコホールの営業開始時におけるパチンコ機１０の大当たり態様が好調とは言い難い状況であっても、遊技が進行するのにつれて徐々に大当たり態様が好転し易く、最終的には最も大当たりに当選し易い確率設定値「４」に到達し得るため、遊技者の遊技意欲を向上させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【１４２５】

また、設定シナリオ番号が「４ｃ」に設定されている場合、電源立ち上げ直後の状態において、最も大当たりに当選し易くなるため、遊技者が、パチンコホールの営業開始時からパチンコ機１０を遊技する意欲向上につなげることができ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【１４２６】

さらに、第３実施形態のパチンコ機１０では、「０」～「４」の確率設定値のうち、「０」及び「４」の確率設定値は、電源立ち上げ時の設定シナリオ番号変更操作によって、該確率設定値「０」又は「４」に固定することが不可となるように構成されている。

【１４２７】

詳細に説明すると、例えば、従来のパチンコ機では、確率設定値として「０」～「４」の値が設定可能に構成されている場合、該パチンコ機の電源立ち上げ時の設定変更操作により、「０」～「４」のいずれかの確率設定値を設定可能となるように構成されており、遊技中においては、設定変更操作で設定した確率設定値が継続されるように構成されている。

【１４２８】

これに対し、第３実施形態のパチンコ機１０では、パチンコ機１０の電源立ち上げ時の設定シナリオ番号変更操作により、例えば、設定シナリオ番号を「１－」に設定すれば確率設定値として「１」が、設定シナリオ番号を「２－」に設定すれば確率設定値として「２」が、設定シナリオ番号を「３－」に設定すれば確率設定値として「３」が、それぞれ設定可能であり、遊技中においては、それぞれの確率設定値が継続されるように構成される。

【１４２９】

即ち、設定シナリオ番号を「１－」、「２－」又は「３－」に設定することで、従来のパチンコ機で確率設定値「１」、「２」又は「３」を設定した場合と同様の設定態様とすることができる。

【１４３０】

一方、第３実施形態のパチンコ機１０における確率設定値「４」は、設定シナリオ番号を「４Ａ」に設定した場合の特図回転数「１００１～１５５０回転」の間及び「２００１回転以降」か、設定シナリオ番号を「４ｂ」に設定した場合の特図回転数「１５５１回転以降」か、又は、設定シナリオ番号を「４ｃ」に設定した場合の特図回転数「０～４５０回転」の間に設定されるのみであり、ホール関係者等によって、確率設定値「４」が意図的に継続されるようには設定し得ないように構成されている。

【１４３１】
　また、確率設定値「０」は、設定シナリオ番号として「４ｃ」に設定した場合の特図回転数「２００１以降」に設定されるのみであり、ホール関係者等によって、確率設定値「０」が意図的に継続されるようには設定し得ないように構成されている。
【１４３２】
　上述したように、第３実施形態のパチンコ機１０では、最も低い確率設定値（即ち、確率設定値「０」）の大当たり確率と、最も高い確率設定値（即ち、確率設定値「４」）の大当たり確率との差が顕著に大きくなるように構成されている（低確率状態：０．２５％→１．００％、高確率状態：１．２５％→５．００％）。
【１４３３】
　ここで、仮に、第３実施形態の設定シナリオテーブル２０２ｎにおいて、設定シナリオ番号「０－」が設定可能であって、該「０－」に設定した場合に、確率設定値が特図回転数にかかわらず「０」に固定されるように構成した場合、終日においてパチンコ機１０は非常に大当たりに当選し難い大当たり確率となり、遊技者にパチンコ機１０が遊技価値を得難いパチンコ機であるように印象付けてしまい、パチンコ機１０の遊技を敬遠してしまうおそれがある。
【１４３４】
　また、仮に、第３実施形態の設定シナリオテーブル２０２ｎにおいて、設定シナリオ番号「４－」が設定可能であって、該「４－」に設定した場合に確率設定値が特図回転数にかかわらず「４」に固定されるように構成した場合、終日においてパチンコ機１０は非常に大当たりに当選し易い大当たり確率となり、想定以上に遊技者が遊技価値を獲得してしまい、ホールに想定以上の不利益を与えてしまうおそれがある。
【１４３５】
　従って、第３実施形態の設定シナリオテーブル２０２ｎのように構成することで、極端に大当たりし易い大当たり確率に設定された確率設定値（即ち「４」）、又は、極端に大当たりし難い大当たり確率に設定された確率設定値（即ち「０」）が存在する場合であっても、該確率設定値を遊技中の特定期間（特定の特図回転数の期間）のみに設定可能とすることができる。
【１４３６】
　その結果、極端に大当たりし易い、又は、極端に大当たりし難い確率設定値に設定された期間を一定期間のみとすることができ、遊技者及びホールへの影響度合いを低減することができる。また、極端に大当たりし易い、又は、極端に大当たりし難い確率設定値に設定された期間を遊技者が遊技することで、パチンコ機１０が該確率設定値に設定されていることを推測し易くなり、遊技者がパチンコ機１０の設定シナリオ番号の設定態様、即ち、その日のパチンコ機１０の確率設定値の変移態様を推測し易くすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１４３７】
　以上、説明したように、第３実施形態のパチンコ機１０では、設定シナリオテーブル２０２ｎに設定する特定の設定シナリオ番号において、特別図柄の動的表示の実行に伴って段階的に確率設定値が上昇、又は、下降していくように構成する。
【１４３８】
　このように構成することで、特別図柄の動的表示の実行に伴って、徐々に大当たりに当選し易くなる、又は、徐々に大当たりに当選し難くなるようにすることができる。
【１４３９】
　その結果、遊技者がパチンコ機１０の設定シナリオ番号の設定態様、即ち、その日のパチンコ機１０の確率設定値の変移態様を推測し易くすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１４４０】
　また、大当たり乱数テーブル２０２ａに設定される確率設定値のうち、最も大当たりに当選し難い確率設定値、及び、最も大当たりに当選し易い確率設定値を、特定の設定シナ

リオ番号に設定した場合の、特定の特図回転数の期間においてのみ設定可能とし、電源立ち上げ時の設定シナリオ番号変更操作において、該確率設定値が特図回転数の進行状況にかかわらず継続的に設定されることが不可となるように構成する。

【１４４１】

このように構成することで、最も大当たりに当選し難い確率設定値、及び、最も大当たりに当選し易い確率設定値が設定される期間を特定期間のみとすることができる。

【１４４２】

その結果、遊技者がパチンコ機１０を遊技した場合において、最も大当たりに当選し難い確率設定値、及び、最も大当たりに当選し易い確率設定値が遊技者及びホールに与える影響を低減させることができる。

【１４４３】

また、最も大当たりに当選し難い確率設定値、及び、最も大当たりに当選し易い確率設定値が、特定の設定シナリオ番号に設定した場合にのみ設定可能とすることで、遊技者がパチンコ機１０の設定シナリオ番号の設定態様、即ち、その日のパチンコ機１０の確率設定値の変移態様を推測し易くすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１４４４】

その他、第３実施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【１４４５】

＜第４実施形態＞

次いで、図７０及び図７６を参照して、本発明を適用した第４実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第４実施形態のパチンコ機１０について、第１実施形態及び第３実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第４実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１実施形態及び第３実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１実施形態及び第３実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１４４６】

第３実施形態のパチンコ機１０では、第１実施形態のパチンコ機１０よりも大当たりに当選し易い大当たり確率を備えた確率設定値、及び、第１実施形態のパチンコ機１０よりも大当たりに当選し難い大当たり確率を備えた確率設定値を設定し、それぞれの確率設定値が特定の設定シナリオ番号に設定した場合の特定期間（特定の特図回転数の期間）のみに設定され得るように構成されていた。

【１４４７】

このように構成することで、最も大当たりに当選し難い確率設定値、及び、最も大当たりに当選し易い確率設定値が設定される期間を特定期間のみとし、遊技者及びホールに与える影響を低減させることができる一方、該確率設定値の設定期間が特定期間のみとなることで、遊技者が該確率設定値に設定されていることを推測し得ない可能性があり、この点においてさらなる向上が求められる。

【１４４８】

そこで、第４実施形態のパチンコ機１０では、例えば、パチンコ機１０に設定されている確率設定値が特定の確率設定値である場合において、該確率設定値が設定されている旨を遊技者に継続的に報知可能な遊技機を提供することを目的としている。

【１４４９】

本目的を達成するために、第４実施形態のパチンコ機１０は、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段

と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、前記遊技結果の出力態様を高い段階に変更する第１変更手段と、前記第１変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記出力態様が高い段階から元の前記出力態様に変更する第２変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記遊技機は、前記第１条件の成立に基づいて前記出力態様が特定の出力態様に切り替えられている期間において、該特定の出力態様に切り替えられていることを、少なくとも所定期間の間、出力可能に構成される。

【１４５０】

また、第４実施形態のパチンコ機１０は、前記特定の出力態様は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い。

【１４５１】

さらに、第４実施形態のパチンコ機１０は、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。

【１４５２】

また、第４実施形態のパチンコ機１０は、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様の段階を変更する。

【１４５３】

さらに、第４実施形態のパチンコ機１０は、前記初期化手段による前記遊技機の初期化から特定期間は、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、前記特定の出力態様に切り替えられていることを遊技者に示唆不可又は示唆困難に構成される。

【１４５４】

また、第４実施形態のパチンコ機１０は、前記特定の出力態様であることを、複数回の前記変動表示に跨った場合でも、継続的に出力可能に構成される。

【１４５５】

さらに、第４実施形態のパチンコ機１０は、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、前記所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値に変更する第１変更手段と、前記第１変更手段によ

って前記特定の設定値に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記特定の設定値から前記所定の設定値に変更する第２変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記遊技機は、前記第１条件の成立に基づいて前記出力態様が特定の出力態様に切り替えられている期間において、該特定の出力態様に切り替えられていることを、少なくとも所定期間の間、出力可能に構成される。

【１４５６】

また、第４実施形態のパチンコ機１０は、前記特定の設定値は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い。

【１４５７】

さらに、第４実施形態のパチンコ機１０は、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。

【１４５８】

また、第４実施形態のパチンコ機１０は、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様の段階を変更する。

【１４５９】

さらに、第４実施形態のパチンコ機１０は、前記初期化手段による前記遊技機の初期化から特定期間は、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、前記特定設定値に切り替えられていることを遊技者に示唆不可又は示唆困難に構成される。

【１４６０】

また、第４実施形態のパチンコ機１０は、前記特定の設定値であることを、複数回の前記変動表示に跨った場合でも、継続的に出力可能に構成される。

【１４６１】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、始動条件として開始条件を備え、検出手段として検知装置を備え、所定の抽選として結果抽出を備え、判定手段として抽出処理を備え、特定結果として特殊抽出結果を備え、複数の図柄として複数の識別情報を備え、変動表示として動的表示を備え、特定の図柄として特定識別情報を備え、表示手段として表示装置を備え、有利状態として価値取得可能状態を備え、有利状態発生手段として価値取得可能処理を備え、遊技結果として表示結果を備え、設定値として設定内容を備え、設定手段として決定制御を備え、設定値記憶手段として情報記憶部を備え、操作手段として操作装置を備え、特定の操作として特定動作を備え、初期化手段として回復制御を備え、所定の設定条件として前提条件を備え、初期設定手段として冒頭処理を備え、所定の遊技状態として所定状態を備え、遊技状態設定手段として状態設定制御を備え、所定の設定値として特定設定内容を備え、第１条件として所定要件を備え、出力態様が高い段階として特別設定内容を備え、第１変更手段として更新制御を備え、第２条件として特定要件を備え、元の出力態様として特殊設定内容を備え、第２変更手段として更新制御を備え、所定の報知として所定通知内容を備え、報知手段として所定通知制御を備え、所定期間として所定間隔を備える。

【１４６２】

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

【１４６３】
　また、例えば、検出手段として、本実施形態では第１始動口スイッチ又は第２始動口スイッチを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、光学式スイッチ、磁気式スイッチ、機械式スイッチ若しくは非接触型スイッチで構成される、大入賞口スイッチ、一般入賞口スイッチ、スルーゲートスイッチ、発射スイッチ、遊技者が押下可能なボタンスイッチ、スロットレバー検知スイッチなどが挙げられる。
【１４６４】
　さらに、例えば、所定の抽選として、本実施形態では特別図柄の当否抽選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当否抽選、大当たり若しくは小当たりを伴わない演出抽選などが挙げられる。
【１４６５】
　また、例えば、判定手段として、本実施形態では特別図柄の当否抽選処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当否抽選処理、大当たり若しくは小当たりを伴わない演出抽選処理などが挙げられる。
【１４６６】
　さらに、例えば、特定結果として、本実施形態では特別図柄の大当たり当否結果を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり当否結果、特別図柄の小当たり当否結果、特別図柄の時短当選図柄当否結果、特別図柄の確率変動当選図柄当否結果などが挙げられる。
【１４６７】
　また、例えば、複数の図柄として、本実施形態では第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に使用される変動図柄を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特図１用第４図柄表示領域８７で行われる第１特別図柄の動的表示に使用される主図柄、特図２用第４図柄表示領域８８で行われる第２特別図柄の動的表示に使用される主図柄、第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄又は第２特別図柄の補助図柄、普通図柄表示装置８３で行われる普通図柄の変動表示で使用される普通図柄、ドラム表示装置で行われる特別図柄若しくは普通図柄の変動表示に使用される変動図柄などが挙げられる。
【１４６８】
　さらに、例えば、変動表示として、本実施形態では第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の変動表示、特別図柄若しくは普通図柄と無関係の変動演出、デモ演出、大当たり遊技中の演出などが挙げられる。
【１４６９】
　また、例えば、特定の図柄として、本実施形態では特別図柄の大当たり図柄を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり図柄、普通図柄のハズレ図柄、特別図柄の小当たり図柄、特別図柄の時短当選図柄、特別図柄のハズレ図柄などが挙げられる。
【１４７０】
　さらに、例えば、表示手段として、本実施形態では液晶表示器である第３図柄表示装置８１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、ドラム式表示装置、ランプ式表示装置、機械式表示装置、ＬＥＤ式表示装置などが挙げられる。
【１４７１】
　また、例えば、有利状態として、本実施形態では特別図柄の大当たり状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の小当たり状態、普通図柄低確状態における特別図柄の時間短縮状態、普通図柄の高確状態における特別図柄の時間短縮状態、特別図柄の確率変動状態、特別図柄の潜伏確

率変動状態などが挙げられる。
【１４７２】
さらに、例えば、有利状態発生手段として、本実施形態では主制御装置１１０内で行われる大当たり処理（Ｓ２０３）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、音声ランプ制御装置１１３内で行われる大当たりに関する処理、主制御装置１１０内で行われる普通図柄の当たりに関する処理、主制御装置１１０内で行われる小当たりに関する処理、主制御装置１１０内で行われる確率変動状態若しくは時間短縮状態等に関する処理、音声ランプ制御装置１１３内で行われる確率変動状態若しくは時間短縮状態等に関する処理などが挙げられる。
【１４７３】
また、例えば、遊技結果として、本実施形態では特別図柄の変動表示結果を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の変動表示結果、デモ演出における所定の演出結果、大当たり遊技中における遊技状態昇格演出結果、大当たり遊技中におけるラウンド昇格演出結果などが挙げられる。
【１４７４】
さらに、例えば、設定値として、本実施形態では設定シナリオテーブルにより決定される特別図柄の大当たり確率値を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、電源立ち上げ時に設定される特別図柄の大当たり確率値、設定シナリオテーブルにより決定される普通図柄の当たり確率値、電源立ち上げ時に設定される特別図柄の小当たり確率値、設定シナリオテーブルにより決定される特別図柄の小当たり確率値、電源立ち上げ時に設定される大当たり当選時における確率変動状態若しくは時間短縮状態の遷移確率値、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値、液晶表示装置の輝度を示す光量値、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値などが挙げられる。
【１４７５】
また、例えば、設定手段又は状態値設定手段として、本実施形態では特別図柄の大当たり確率値を設定するための設定キー５０１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり確率を設定するための設定キー、特別図柄の小当たり確率値を設定するための設定キー、特別図柄の遊技状態移行確率を設定するための設定キー、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値を設定するための設定キー、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率を設定するための入力装置（例えば、ボタン、レバー若しくはタッチパネル等。以下同様。）、遊技状態を設定するための設定処理、変動演出の内容を設定するための設定処理、液晶表示装置の輝度を示す光量値を設定するための入力装置、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値を設定するための入力装置、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値を調整するための操作装置、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値を調整するための操作装置などが挙げられる。
【１４７６】
さらに、例えば、設定値記憶手段として、本実施形態では主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に設けられた大当たり確率値に関するシナリオデータを記憶する情報値格納エリア２０３ｊを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に設けられた小当たり確率値に関するシナリオデータを記憶するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に設けられた遊技状態を記憶するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、音声ランプ制御装置１１３若しくは表示制御装置１１４のＲＡＭ２２３等に設けられた液晶表示装置（例えば、第３図柄表示装置８１）における演出内容に関する情報を記憶するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、音声ランプ制御装置１１３若しくは表示制御装置１１４のＲＡＭ２２３等に設けられた液晶表示装置の輝度を示す光量値を記憶するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、音声ランプ制御装

置１１３若しくは表示制御装置１１４のＲＡＭ２２３等に設けられたスピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値を記憶するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、主制御装置１１０、払出制御装置１１１若しくは発射制御装置１１２のＲＡＭ２０３等に設けられた発射間隔値若しくは発射力値を記憶するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域などが挙げられる。

【１４７７】

また、例えば、操作可能な操作手段として、本実施形態ではＲＡＭ消去スイッチ５０３を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、操作によって遊技機に設定された内容を初期化可能な装置、操作によって遊技球を発射可能な装置、操作によって遊技球の流下態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に設定された設定値を変更可能な装置、操作によって遊技盤に配設された役物の動作態様を変更可能な装置、操作によって遊技盤に配設された電飾の点灯態様を変更可能な装置、操作によって遊技機から出力される音の出力態様を変更可能な装置、操作によって変動演出の演出態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を脱着可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を開放又は閉鎖可能な装置などが挙げられる。

【１４７８】

また、例えば、遊技機に対して行う特定の操作として、本実施形態ではＲＡＭ消去スイッチ５０３の押下を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機に設定された内容を初期化する操作、遊技球を発射する操作、遊技球の流下態様を変更可能とする操作、遊技機に設定された設定値を変更可能な操作、遊技盤に配設された役物の動作態様を変更可能な操作、遊技盤に配設された電飾の点灯態様を変更可能な操作、遊技機から出力される音の出力態様を変更可能な操作、変動演出の演出態様を変更可能な操作、遊技機に配設された一部を脱着可能な操作、遊技機に配設された一部を開放又は閉鎖可能な操作などが挙げられる。

【１４７９】

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

【１４８０】

また、例えば、遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件として、本実施形態では設定キー５０１がオンされている状態を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされること、確変フラグ等の特定のフラグがオンされること、確変フラグ等の特定のフラグがオフされること、所定制御に関する所定の判定値が特定値と等しいこと、所定制御に関する所定の判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、所定制御に関する所定の判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、所定制御に関する所定の判定値が特定値に達すること、所定制御に関する所定の判定値が０になること、確率変動状態等の特定の遊技状態になること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、始動口スイッチ等の特定の検知スイッチがオンされること、始動口スイッチ等の特定の検知スイッチがオフされること、初期化処理等の特定の処理が実行されること、初期化処理等の特定の処理が実行されないこと、変動表示や大当たり遊技に関する特定の期間が経過することなどが挙げられる。

【１４８１】

さらに、例えば、初期設定手段として、本実施形態では立ち上げ処理時に実行される大当たり確率値に関する初期設定処理（例えば、大当たり確率値１）を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、立ち上げ処理時に実行される小当たり確率値に関する初期設定処理（例えば、小当たり確率値１）、立

ち上げ処理時に実行される遊技状態に関する初期設定処理（例えば、「通常遊技状態」に設定）、立ち上げ処理時に実行される遊技状態の移行確率に関する初期設定処理、特別図柄の変動演出に関する所定演出についての初期設定処理、液晶表示装置の輝度を示す光量値に関する初期設定処理（例えば、デフォルト輝度）、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値に関する初期設定処理（例えば、デフォルト音量）、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値に関する初期設定処理（例えば、デフォルト発射間隔）、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値に関する初期設定処理（例えば、デフォルト発射力）などが挙げられる。

【１４８２】

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

【１４８３】

また、例えば、遊技状態設定手段として、本実施形態では、確変フラグ２０３ｎを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の高確率状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、普通図柄の高確率状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、大当たり状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、変動演出の実行中であるか否かを判別するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、待機状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、電源立ち上げ状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域などが挙げられる。

【１４８４】

さらに、所定の設定値として、本実施形態では設定シナリオテーブルの値を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、電源立ち上げ時に設定される特別図柄の大当たり確率値としての所定値、設定シナリオテーブルにより決定される普通図柄の当たり確率値としての所定値、電源立ち上げ時に設定される特別図柄の小当たり確率値としての所定値、設定シナリオテーブルにより決定される特別図柄の小当たり確率値としての所定値、電源立ち上げ時に設定される大当たり当選時における確率変動状態若しくは時間短縮状態の遷移確率値としての所定値、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値としての所定値、液晶表示装置の輝度を示す光量値としての所定値、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値としての所定値、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値としての所定値、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値としての所定値などが挙げられる。

【１４８５】

また、例えば、第１条件として、本実施形態では特別図柄の動的表示の実行回数が所定値に達することを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域に進入すること、特別図柄の動的表示が実行されること、特別図柄の動的表示が実行されないこと、特別図柄の動的表示の実行が開始されること、特別図柄の動的表示の実行が終了すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値以上であること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特定の遊技状態に移行すること、特別図柄の動的表示が特定期間の間実行されること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の処理を開始する時期に到達すること、枠ボ

タンが操作されること、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、遊技盤に配設された役物が特定の動作を実行すること、検知スイッチがオンされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされることなどが挙げられる。

【１４８６】

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

【１４８７】

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

【１４８８】

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

【１４８９】

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

の発射間隔に対応する発射間隔値が低い段階（初期設定）になること、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値が低い段階（初期設定）になることなどが挙げられる。

【１４９０】

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

【１４９１】

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

【１４９２】

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

【１４９３】

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

【１４９４】
ここで、図７０を参照して、第４実施形態における音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図７０は、第４実施形態の音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。第１実施形態の音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図と、第１実施形態の音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図との異なる点は、主に、ＲＯＭ２２２内に設定値４示唆開始時期抽選テーブル２２２ｉが追加されている点と、ＲＡＭ２２３内に示唆開始抽選カウンタ２２３ｐ及び開始タイミングカウンタ２２３ｑが追加されている点と、である。
【１４９５】
ＲＯＭ２２２内に設けられた設定値４示唆開始時期抽選テーブル２２２ｉは、パチンコ機１０の確率設定値が「４」に設定されている場合に、該確率設定値に設定されている旨を第３図柄表示装置８１において報知するタイミングを抽選するためのテーブルである。
【１４９６】
第４実施形態のパチンコ機１０では、特別設定内容として確率設定値が「４」に設定されている場合に、第１実施形態のパチンコ機１０において構成されていた設定示唆演出（例えば、図６０（ｃ）の設定値示唆メッセージ８１ｃ参照）に加えて、確率設定値が「４」に設定されていることを明示的に示唆する報知演出を実行するように構成されている。
【１４９７】
音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より特別設定内容として確率設定値「４」を示す設定値コマンドを受信した場合に、この設定値４示唆開始時期抽選テーブル２２２ｉを参照して抽選処理を行い（図７２のＳ１４１６参照）、第３図柄表示装置８１において確率設定値が「４」に設定されていることを報知するタイミングを決定する。この設定値４示唆開始時期抽選テーブル２２２ｉについては、図７１において詳細を後述する。
【１４９８】
ＲＡＭ２２３内に設けられた示唆開始抽選カウンタ２２３ｐは、設定値４示唆開始時期抽選テーブル２２２ｉ（図７１参照）を抽選するための乱数カウンタである。示唆開始抽選カウンタ２２３ｐは、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後「０」に戻るように構成されている。そして、音声ランプ制御装置１１３が特別設定内容として確率設定値「４」を示す設定値コマンドを受信した場合に、示唆開始抽選カウンタ２２３ｐの乱数値と設定値４示唆開始時期抽選テーブル２２２ｉとを参照して抽選処理が行われ、第３図柄表示装置８１において確率設定値「４」に設定されている旨を示唆する報知演出の開始タイミングが決定される。
【１４９９】
ここで、図７１を参照して、第４実施形態における設定値４示唆開始時期抽選テーブル２２２ｉについて説明する。上述したように、第４実施形態のパチンコ機１０では、確率設定値が「４」に設定されている場合に、該確率設定値「４」である旨を明示的に示唆する報知演出を実行するように構成されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より確率設定値「４」を示す設定値コマンドを受信した場合において、この設定値４示唆開始時期抽選テーブル２２２ｉを参照して抽選処理を行い（図７２のＳ１４１６参照）、第３図柄表示装置８１において報知演出を実行するタイミングを決定する。
【１５００】
図７１に示すように、設定値４示唆開始時期抽選テーブル２２２ｉは、示唆開始抽選カウンタ２２３ｐの乱数値によって、報知演出を実行するタイミングを決定するための抽選テーブルである。
【１５０１】
具体的には、第４実施形態の設定値４示唆開始時期抽選テーブル２２２ｉでは、示唆開始抽選カウンタ２２３ｐの値が「０～１９」の範囲において、開始タイミングとしてＮｏ．１の「１回転後」が抽選され、「２０～３４」の範囲において、開始タイミングとしてＮｏ．２の「１０回転後」が抽選され、「３５～４９」の範囲において、開始タイミング

としてＮｏ．３の「２５回転後」が抽選され、「５０～６４」の範囲において、開始タイミングとしてＮｏ．４の「５０回転後」が抽選され、「６５～７９」の範囲において、開始タイミングとしてＮｏ．５の「７５回転後」が抽選され、「８０～９９」の範囲において、開始タイミングとしてＮｏ．６の「１００回転後」が抽選される。

【１５０２】

従って、設定値４示唆開始時期抽選テーブル２２２ｉの抽選処理によって、Ｎｏ．１の「１回転後」が２０％、Ｎｏ．２の「１０回転後」が１５％、Ｎｏ．３の「２５回転後」が１５％、Ｎｏ．４の「５０回転後」が１５％、Ｎｏ．５の「７５回転後」が１５％、Ｎｏ．６の「１００回転後」が２０％、の割合で選択され得る。

【１５０３】

ここで抽選された開始タイミングの値は、後述する開始タイミングカウンタ２２３ｑに格納される（図７２のＳ１４１７参照）。そして、開始タイミングカウンタ２２３ｑの値は、特別図柄の変動演出が１実行されると１減算される（図７３のＳ１２２９及び図７４のＳ１２４９参照）。その後、変動演出処理内の設定値示唆処理において、開始タイミングカウンタ２２３ｑの値が１より小さい場合、即ち、開始タイミングカウンタ２２３ｑの値が０以下である場合に、表示用設定値示唆コマンドが設定され（図７５のＳ１３３６）、第３図柄表示装置８１において確率設定値「４」を示唆する報知演出が実行される（図７６（ｃ）の設定値示唆メッセージ８１ｃ参照）。

【１５０４】

このように構成することで、パチンコ機１０の確率設定値の中で、最も大当たりに当選し易い確率設定値「４」に設定された場合に、抽選結果に応じたタイミングで第３図柄表示装置８１において報知演出を実行することができる。

【１５０５】

また、図７１に示すように、報知演出の開始タイミングを抽選によって決定するように構成することで、該報知演出を任意のタイミングで現出させることができる。その結果、遊技者が意図しないタイミングで該報知演出を現出させることができるため、遊技者は常に該報知演出の現出を期待することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【１５０６】

図７０に戻って説明を続ける。開始タイミングカウンタ２２３ｑは、確率設定値が「４」に設定された場合に、該確率設定値「４」であることを報知するための特別図柄の動的表示の実行回数を計数するためのカウンタである。

【１５０７】

この開始タイミングカウンタ２２３ｑは、パチンコ機１０の立ち上げ処理において、初期値として「０」が設定される（図４６のＳ１０１０参照）。そして、音声ランプ制御装置１１３が確率設定値「４」を示す設定値コマンドを受信した場合に実行する設定値４示唆開始時期抽選テーブルの抽選処理により、抽選結果の開始タイミング（図７１参照）が開始タイミングカウンタ２２３ｑに格納される（図７２のＳ１４１７参照）。そして、音声ランプ制御装置１１３が特図１確定コマンド又は特図２確定コマンドを受信すると、１減算される（図７３のＳ１２２９又は図７４のＳ１２４９参照）。

【１５０８】

第４実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３において実行される変動演出処理内の設定値示唆処理において、この開始タイミングカウンタ２２３ｑの値が１より小さい場合に（図７５のＳ１３３５：Ｙｅｓ参照）、表示用設定値４示唆コマンドが設定され（図７５のＳ１３３６参照）、第３図柄表示装置８１において確率設定値「４」を示唆する報知演出が実行される（図７６（ｃ）の設定４報知メッセージ８１ｐ参照）。

【１５０９】

次に、図７２を参照して、第４実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される設定値コマンド処理（Ｓ１２０９）について説明する。図７２は、第４実施形態の設定値コマンド処理（Ｓ１２０９）を示したフローチャートである。

【１５１０】

第１実施形態の設定値コマンド処理（Ｓ１２０９）と、第４実施形態の設定値コマンド処理（Ｓ１２０９）との異なる点は、主制御装置１１０から確率設定値「４」を示す設定値コマンドを受信した場合に、該確率設定値「４」を示唆する報知演出の開始タイミングを抽選して表示用のコマンドを設定する処理が追加されている点である。

【１５１１】

第４実施形態の設定値コマンド処理（Ｓ１２０９）では、Ｓ１４０５の処理において、設定値コマンドを受信したと判別した場合（Ｓ１４０５：Ｙｅｓ）、次いで、受信した設定値コマンドが示す確率設定値が「４」であるか否かを判別し（Ｓ１４１５）、受信した設定値コマンドが示す確率設定値が「４」であれば（Ｓ１４１５：Ｙｅｓ）、確率設定値が「４」である旨の示唆報知演出を行うべく、設定値４示唆開始時期抽選テーブル２２２ｉ（図７１参照）を参照して開始タイミングを抽選し（Ｓ１４１６）、抽選結果を開始タイミングカウンタ２２３ｑに格納して（Ｓ１４１７）、処理をＳ１４０６に移行する。

【１５１２】

一方、Ｓ１４１５の判別の結果、受信した設定値コマンドが示す確率設定値が「４」でなければ（Ｓ１４１５：Ｎｏ）、確率設定値が「４」である旨の示唆報知演出は行わないので、Ｓ１４１６及びＳ１４１７の処理をスキップして、Ｓ１４０６の処理に移行する。

【１５１３】

次に、図７３を参照して、第４実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）について説明する。図７３は、第４実施形態の特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を示したフローチャートである。第１実施形態の特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）と、第４実施形態の特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）との異なる点は、開始タイミングカウンタ２２３ｑの減算処理が追加されている点である。

【１５１４】

第４実施形態の特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、Ｓ１２２７の処理が終わると、次いで、開始タイミングカウンタ２２３ｑの値を１減算し（Ｓ１２２９）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図４９参照）に戻る。

【１５１５】

次に、図７４を参照して、第４実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）について説明する。図７４は、第４実施形態の特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を示したフローチャートである。第１実施形態の特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）と、第４実施形態の特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）との異なる点は、開始タイミングカウンタ２２３ｑの減算処理が追加されている点である。

【１５１６】

第４実施形態の特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、Ｓ１２４７の処理が終わると、次いで、開始タイミングカウンタ２２３ｑの値を１減算し（Ｓ１２４９）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図４９参照）に戻る。

【１５１７】

次に、図７５を参照して、第４実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される設定値示唆処理（Ｓ１３１７）について説明する。図７５は、第４実施形態の設定値示唆処理（Ｓ１３１７）を示したフローチャートである。

【１５１８】

第１実施形態の設定値示唆処理（Ｓ１３１７）と、第４実施形態の設定値示唆処理（Ｓ１３１７）との異なる点は、確率設定値が「４」である旨の示唆報知演出に関する処理が追加されている点である。

【１５１９】

第４実施形態の設定値示唆処理（Ｓ１３１７）では、まず、確率設定値が「４」であるか否かを判別し（Ｓ１３３４）、確率設定値が「４」であれば（Ｓ１３３４：Ｙｅｓ）、次いで、開始タイミングカウンタ２２３ｑの値が１よりも小さい値であるか否かを判別し

（Ｓ１３３５）、開始タイミングカウンタ２２３ｑの値が１よりも小さい値であれば（Ｓ１３３５：Ｙｅｓ）、確率設定値が「４」である旨の示唆報知演出を実行する時期に達しているため、表示用設定値４示唆コマンドを設定し（Ｓ１３３６）、処理をＳ１３３１に移行する。

【１５２０】

一方、Ｓ１３３４の処理において、確率設定値が「４」ではないと判別された場合（Ｓ１３３４：Ｎｏ）、Ｓ１３３５及びＳ１３３６の処理をスキップして、Ｓ１３３１の処理に移行する。

【１５２１】

また、Ｓ１３３５の処理において、開始タイミングカウンタ２２３ｑの値が１よりも小さい値ではない、即ち、開始タイミングカウンタ２２３ｑの値が１以上であると判別された場合（Ｓ１３３５：Ｎｏ）、Ｓ１３３６の処理をスキップして、Ｓ１３３１の処理に移行する。

【１５２２】

このように構成することで、パチンコ機１０の確率設定値が「４」に設定されている場合の任意のタイミングで、該確率設定値が「４」であることを第３図柄表示装置８１において報知することができる。また、該報知演出を、確率設定値が「４」に設定されている期間において継続的に実行することができる。

【１５２３】

その結果、遊技者は、パチンコ機１０において確率設定値が「４」に設定されていることを認識することができ、該確率設定値「４」に設定されている期間において、安心して遊技を継続することができる。

【１５２４】

また、設定４報知演出の開始タイミングを不規則に設定することで、遊技者が意図しないタイミングで該報知演出を現出させることができるため、遊技者は常に該報知演出の現出を期待することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【１５２５】

次に、図７６を参照して、第４実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図７６は、「通常遊技状態」において、第１特別図柄の変動演出が実行されることに基づいて確率設定値が変移するまでの一連の流れを、第３図柄表示装置８１における演出の推移で示した図である。

【１５２６】

なお、図７６に示す演出は、第４実施形態のパチンコ機１０の設定シナリオ番号が「４Ａ」に設定されている場合の演出の推移となっている（図６９参照）。

【１５２７】

より詳細には、図７６（ａ）は、第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示した図であり、図７６（ｂ）は、図７６（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図７６（ｃ）は、図７６（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、確率設定値が「４」である旨の示唆演出が表示されている状態を示した図であり、図７６（ｄ）は、図７６（ｃ）の状態から、設定４報知演出が表示されたまま、第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【１５２８】

図７６（ａ）は、第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示している。また、図７６（ａ）では、パチンコ機１０の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「１０００回転」の状態となっている。

【１５２９】

従って、図７６（ａ）の状態では、設定シナリオ番号が「４Ａ」に設定されており、パチンコ機１０の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「１０００回転」の状態であることから、パチンコ機１０の現在の回転数グループはＮｏ．２であり、確率設定

値は「１」に設定されている状態となっている（図６９参照）。また、特別図柄の変動演出の実行回数が「１００１回転」、即ち、図７６（ａ）において実行中となっている特別図柄の変動演出の、次の変動演出が実行されると、回転数グループはＮｏ．３に移行し、確率設定値が「４」に移行し得る状態となっている。

【１５３０】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「４」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留数が「４個」及び「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

【１５３１】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、メインキャラクタ図柄８１ｂ及び設定値示唆メッセージ８１ｃが表示されている。そして、設定値示唆メッセージ８１ｃには「奇数設定！？」の文字が表示されており、確率設定値が「１」に設定されていることを示唆している。

【１５３２】

次いで、図７６（ｂ）は、図７６（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図７６（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａに「８１４」が表示されており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１５３３】

次いで、図７６（ｃ）は、図７６（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、確率設定値が「４」である旨の示唆演出が表示されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「３」が表示されており、図７６（ｂ）の状態から第１特別図柄の変動演出の保留球が１減少していることを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

【１５３４】

従って、図７６（ｃ）の状態では、設定シナリオ番号が「４Ａ」に設定されており、パチンコ機１０の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が、図７６（ａ）の状態から１加算された「１００１回転」の状態であることから、パチンコ機１０の現在の回転数グループはＮｏ．３であり、確率設定値は「４」に設定されている状態となっている（図６９参照）。

【１５３５】

また、主表示領域Ｄｍの右部分には、設定示唆用キャラクタ図柄８１ｇ及び設定４報知メッセージ８１ｐが表示されている。そして、設定４報知メッセージ８１ｐには「設定値４確定中」のメッセージが表示されている。

【１５３６】

次いで、図７６（ｄ）は、図７６（ｃ）の状態から、設定４報知演出が表示されたまま、第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図７６（ｃ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａに「１６７」が表示されており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの右部分には、設定示唆用キャラクタ図柄８１ｇ及び設定４報知メッセージ８１ｐが引き続き表示された状態となっている。

【１５３７】
以上、説明したように、第４実施形態のパチンコ機１０では、確率設定値が「４」に設定されている場合に、第３図柄表示装置８１において、該確率設定値の報知を継続的に実行可能に構成する。
【１５３８】
このように構成することで、確率設定値が「４」に設定されている期間において、継続的に報知を実行することができる。
【１５３９】
その結果、遊技者は、パチンコ機１０において確率設定値が「４」に設定されていることを認識することができ、該確率設定値「４」に設定されている期間において、安心して遊技を継続することができる。
【１５４０】
また、設定４報知演出の開始タイミングを不規則に設定することで、遊技者が意図しないタイミングで該報知演出を現出させることができるため、遊技者は常に該報知演出の現出を期待することができ、遊技の興趣を向上することができる。
【１５４１】
その他、第４実施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態乃至第３実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
【１５４２】
＜第５実施形態＞
次いで、図７７から図９２を参照して、本発明を適用した第５実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第５実施形態のパチンコ機１０について、第１実施形態乃至第４実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第５実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１実施形態乃至第４実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１実施形態乃至第４実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。
【１５４３】
第１実施形態のパチンコ機１０では、遊技者による遊技の進行、即ち、特別図柄の動的表示の実行によって、電源立ち上げ時に設定された確率設定値とは異なる確率設定値に変移可能となるように構成されている。このように構成することで、遊技者が遊技を継続して特別図柄の動的表示を実行させることによって確率設定値が変移し得るため、遊技者がパチンコ機１０を継続して遊技する動機につながり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となっていた。
【１５４４】
このように構成されている場合であっても、例えば、パチンコ機１０の経年変化等によって、各特別図柄の始動入球口に入球し難くなっていることで、特別図柄の動的表示が実行し難くなり、該特別図柄の動的表示の実行に伴って確率設定値が変移し難くなっている場合等が想定され、この点においてさらなる向上が求められる。
【１５４５】
そこで、第５実施形態のパチンコ機１０では、例えば、パチンコ機１０の遊技球の発射に伴って確率設定値を変移可能な遊技技を提供することを目的としている。
【１５４６】
本目的を達成するために、第５実施形態のパチンコ機１０は、所定の表示態様を表示可能な表示手段を有した遊技機であって、特定の設定条件が成立したことに基づいて、第１状態と、前記第１状態とは異なる第２状態と、を少なくとも含む複数のうち１の状態を設定する遊技状態設定手段と、所定条件が成立したことに基づいて、遊技に関する所定の計数値を更新することが可能な更新手段と、少なくとも前記第１状態において、前記所定の計数値の更新が第１所定数となった場合に少なくとも成立し得る第１条件が成立する毎に、前記所定の計数値が更新されたことを示す第１の報知を実行可能な第１報知手段と、少なくとも前記第１状態において、前記所定の計数値の更新が前記第１所定数よりも多い第

２所定数となった場合に少なくとも成立し得る第２条件が成立する毎に、遊技者の有利度合いに関連する第２の報知を実行する第２報知手段と、を備え、前記更新手段は、前記第１状態において前記所定条件が成立した場合に前記所定の計数値を更新し、前記第２状態において前記所定条件が成立した場合に前記所定の計数値を更新しない構成であり、前記遊技機は、前記第２報知手段によって実行される前記第２の報知の種別として、第１報知種別と、前記第１報知種別よりも高い有利度合いに対応する第２報知種別と、を少なくとも含む複数の種別を有している。

【１５４７】

また、第５実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、電源が投入された際に操作可能な操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定することが可能な設定手段と、前記複数段階の設定値として第１の設定値が設定されている前記第１状態において第３条件が成立したことに基づいて、前記第１の設定値よりも高い段階に対応する第２の設定値に変更する第１変更手段と、前記第１変更手段によって前記第２の設定値に変更された後で第４条件が成立したことに基づいて、前記第２の設定値よりも低い段階に対応する設定値に変更する第２変更手段と、を備えている。

【１５４８】

さらに、第５実施形態のパチンコ機１０は、前記第３条件と前記第４条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続していたとしても成立し得る条件であり、前記遊技機は、前記初期化手段による前記遊技機の初期化を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入された場合に、前記遊技機の電源が遮断される前の設定値とは異なる設定値が設定され得る構成である。

【１５４９】

また、第５実施形態のパチンコ機１０は、前記初期化手段による前記遊技機の初期化を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入された場合に、前記遊技機の電源が遮断される前の設定値と同一の設定値が設定され得る構成である。

【１５５０】

さらに、第５実施形態のパチンコ機１０は、前記初期化手段による前記遊技機の初期化から所定期間は、少なくとも前記第１状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、前記第１報知手段による前記第１の報知が実行不可又は困難となり、前記初期化手段による前記遊技機の初期化から前記所定期間は、少なくとも前記第２状態において前記第２条件が成立したことに基づいて、前記第２記報知手段による前記第２の報知が実行不可又は困難となるように構成される。

【１５５１】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、所定の表示態様としての表示形態を備え、表示手段としての報知装置を備え、特定の設定条件としての状態判別条件を備え、第１状態としての所定状態を備え、第２状態としての特定状態を備え、遊技状態設定手段としての状態設定制御を備え、所定条件としての所定要因を備え、所定の計数値としての算出値を備え、更新手段としての計数制御を備え、第１所定数としての所定累計値を備え、第１条件としての所定要件を備え、第１の報知としての所定通知内容を備え、第１報知手段としての所定通知制御を備え、第２所定数としての特定累計値を備え、第２条件としての特定要件を備え、第２の報知としての特定通知内容を備え、第２報知手段としての特定通知制御を備え、第１報知種別としての特別通知内容を備え、第２報知種別としての特殊通知内容を備え、操作手段としての操作装置を備え、特定の操作としての特定動作を備え、設定値としての設定内容を備え、設定手段としての決定制御を備え、第１の設定値としての特定設定内容を備え、第３条件としての特別要件を備え、第２の設定値としての特別設定内容を備え、第１変更手段としての更新制御を備え、第４条件としての規定要件を備え、低い段階に対応する設定値としての特殊設定内容を備え、第２変更手段としての更新制御を備え、所定期間としての所定間隔を備える。

【１５５２】
なお、例えば、所定の表示態様として、本実施形態では特別図柄の動的表示を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の可変表示の表示、普通図柄の可変表示における特定の停止図柄の表示、特別図柄の動的表示の表示、特別図柄の動的表示における特定の停止図柄の表示、特別図柄の変動演出における特定の演出の表示、特別図柄の動的表示の保留球の表示、特別図柄の動的表示の保留球の特定の期待度を示唆する表示、特別図柄の動的表示の実行回数の表示、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数の表示、特定の入球口への入球に基づく賞球数の表示、特定の遊技状態における賞球数の累計の表示、上記の少なくとも２つ以上の組み合わせによる表示などが挙げられる。
【１５５３】
また、例えば、所定の表示態様を表示可能な表示手段として、本実施形態では第３図柄表示装置８１を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、回動することで複数演出を表示可能なドラム式回転装置、各セグメント部の点灯又は消灯によって複数演出を表示可能なセグメント式表示装置、各ドット部の点灯又は消灯によって複数演出を表示可能なドット式表示装置、複数の演出を表示可能なディスプレイで構成された装置、などが挙げられる。
【１５５４】
さらに、例えば、特定の設定条件として、本実施形態では特別図柄の動的表示が大当たりに当選することを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域に進入すること、特別図柄の動的表示が実行されること、特別図柄の動的表示が実行されないこと、特別図柄の動的表示の実行が開始されること、特別図柄の動的表示の実行が終了すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値以上であること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特定の遊技状態に移行すること、特別図柄の動的表示が特定期間の間実行されること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の処理を開始する時期に到達すること、枠ボタンが操作されること、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、遊技盤に配設された役物が特定の動作を実行すること、検知スイッチがオンされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされることなどが挙げられる。
【１５５５】
また、例えば、第１状態及び第２状態として、本実施形態では通常遊技状態及び大当たり状態を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、通常遊技状態、時間短縮状態、確率変動状態、大当たり状態、変動演出が実行されている状態、変動演出が実行されていない状態などが挙げられる。
【１５５６】
さらに、例えば、遊技状態設定手段として、本実施形態では、確変フラグ２０３ｎを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の高確率状態であるか否かを判別するためのフラグ、普通図柄の高確率状態であるか否かを判別するためのフラグ、大当たり状態であるか否かを判別するためのフラグ、変動演出の実行中であるか否かを判別するフラグ、待機状態であるか否かを判別するためのフラグ、電源立ち上げ状態であるか否かを判別するためのフラグなどが挙げられる。
【１５５７】
また、例えば、所定条件として、本実施形態ではアウト球が検知されることを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊

技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域に進入すること、特別図柄の動的表示が実行されること、特別図柄の動的表示が実行されないこと、特別図柄の動的表示の実行が開始されること、特別図柄の動的表示の実行が終了すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値以上であること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特定の遊技状態に移行すること、特別図柄の動的表示が特定期間の間実行されること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の処理を開始する時期に到達すること、枠ボタンが操作されること、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、遊技盤に配設された役物が特定の動作を実行すること、検知スイッチがオンされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされることなどが挙げられる。

【１５５８】

さらに、例えば、遊技に関する所定の計数値として、発射球数カウンタ２０３ｘの値を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射された球の数、特定の入球口に入球検知された球の数、入賞口への入賞に基づいて払い出された賞球数、入賞口への入賞に基づいて払い出された賞球数の累計、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示の特定の図柄の当選回数、特別図柄の動的表示の保留数、特別図柄の変動演出における特定演出の発生回数、遊技盤に配設された役物の可動回数、普通図柄の可変表示の実行回数、普通図柄の可変表示の保留数、枠ボタンの押下回数などが挙げられる。

【１５５９】

また、例えば、所定の計数値を更新することが可能な更新手段として、本実施形態では発射カウンタ更新処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射された球の数の計数値を更新可能な処理、特定の入球口に入球検知された球の数を更新可能な処理、入賞口への入賞に基づいて払い出された賞球数を更新可能な処理、入賞口への入賞に基づいて払い出された賞球数の累計値を更新可能な処理、特別図柄の動的表示の実行回数を更新可能な処理、特別図柄の動的表示の特定の図柄の当選回数を更新可能な処理、特別図柄の動的表示の保留数を更新可能な処理、特別図柄の変動演出における特定演出の発生回数を更新可能な処理、遊技盤に配設された役物の可動回数を更新可能な処理、普通図柄の可変表示の実行回数を更新可能な処理、普通図柄の可変表示の保留数を更新可能な処理、枠ボタンの押下回数を更新可能な処理などが挙げられる。

【１５６０】

さらに、例えば、第１条件、第２条件、第３条件及び第４条件として、本実施形態では発射球数カウンタ２０３ｘの値がそれぞれ任意の値に到達することを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、発射された遊技球の累計値が一定の値に到達すること、発射された遊技球の累計値が一定の値未満であること、発射された遊技球の累計値が一定の値以上であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技球が特定の入球口に入球すること、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値が一定の値に到達すること、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値が一定の値未満であること、計数値が更新されること、遊技球が特定の領域に進入すること、特別図柄の動的表示が実行されること、特別図柄の動的表示が実行されないこと、特別図柄の動的表示の実行が開始されること、特別図柄の動的表示の実行が終了すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値以上であること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特定の遊技状態に移行すること、特別図柄の動的表示が特定期間の間実行されること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の処理を開始する

時期に到達すること、枠ボタンが操作されること、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、遊技盤に配設された役物が特定の動作を実行すること、検知スイッチがオンされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされることなどが挙げられる。

【１５６１】

また、例えば、第１の報知及び第２の報知として、本実施形態では発射球数カウンタ２０３ｘの値がそれぞれ任意の値に到達したことの報知、及び、現在の確率設定値を示唆する演出を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射された遊技球の累計値が一定の値に到達したことの報知、発射された遊技球の累計値が一定の値未満であることの報知、発射された遊技球の累計値が一定の値以上であることの報知、一定の期間において遊技操作が未実行であることの報知、遊技球が特定の入球口に入球したことの報知、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値の報知、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値が一定の値に到達したことの報知、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値が一定の値未満であることの報知、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達したことの報知、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値未満であることの報知、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値以上であることの報知、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選したことの報知、特定の遊技状態に移行したことの報知、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されることの報知、特定の処理を開始する時期に到達したことの報知、確率設定値を示唆する報知、枠ボタンが操作されたことの報知、遊技者音量操作部が操作されたことの報知、遊技者光量操作部が操作されたことの報知、遊技盤に配設された役物が特定の動作を実行したことの報知、検知スイッチがオンされたことの報知、何らかのエラーが検知されたことの報知、エラー状態が解除されたことの報知、遊技機の電源がオンされたことの報知、遊技機の電源がオフされたことの報知などが挙げられる。

【１５６２】

さらに、例えば、第１の報知を実行可能な第１報知手段、及び、第２の報知を実行可能な第２報知手段として、本実施形態では設定値コマンド処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射された遊技球の累計値が一定の値に到達したことを報知可能な処理、発射された遊技球の累計値が一定の値未満であることの報知が可能な処理、発射された遊技球の累計値が一定の値以上であることを報知可能な処理、一定の期間において遊技操作が未実行であることを報知可能な処理、遊技球が特定の入球口に入球したことを報知可能な処理、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値を報知可能な処理、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値が一定の値に到達したことを報知可能な処理、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値が一定の値未満であることを報知可能な処理、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達したことを報知可能な処理、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値未満であることを報知可能な処理、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値以上であることを報知可能な処理、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選したことを報知可能な処理、特定の遊技状態に移行したことを報知可能な処理、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されることを報知可能な処理、特定の処理を開始する時期に到達したことを報知可能な処理、確率設定値を示唆する報知が可能な処理、枠ボタンが操作されたことを報知可能な処理、遊技者音量操作部が操作されたことを報知可能な処理、遊技者光量操作部が操作されたことを報知可能な処理、遊技盤に配設された役物が特定の動作を実行したことを報知可能な処理、検知スイッチがオンされたことを報知可能な処理、何らかのエラーが検知されたことを報知可能な処理、エラー状態が解除されたことを報知可能な処理、遊技機の電源がオンされたことを報知可能な処理、遊技機の電源がオフされたことを報知可能な処理などが挙げられる。

【１５６３】

また、例えば、操作可能な操作手段として、本実施形態ではＲＡＭ消去スイッチ５０３を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、

例えば、操作によって遊技球を発射可能な装置、操作によって遊技球の流下態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に設定された設定値を変更可能な装置、操作によって遊技盤に配設された役物の動作態様を変更可能な装置、操作によって遊技盤に配設された電飾の点灯態様を変更可能な装置、操作によって遊技機から出力される音の出力態様を変更可能な装置、操作によって変動演出の演出態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を脱着可能な装置、操作によって遊技機に設定された内容を初期化可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を開放又は閉鎖可能な装置などが挙げられる。

【１５６４】

さらに、例えば、遊技機に対して行う特定の操作として、本実施形態ではＲＡＭ消去スイッチ５０３の押下を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球を発射する操作、遊技球の流下態様を変更可能とする操作、遊技機に設定された設定値を変更可能な操作、遊技盤に配設された役物の動作態様を変更可能な操作、遊技盤に配設された電飾の点灯態様を変更可能な操作、遊技機から出力される音の出力態様を変更可能な操作、変動演出の演出態様を変更可能な操作、遊技機に設定された内容を初期化する操作、遊技機に配設された一部を脱着可能な操作、遊技機に配設された一部を開放又は閉鎖可能な操作などが挙げられる。

【１５６５】

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

【１５６６】

また、例えば、遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件として、本実施形態では設定キー５０１がオンされている状態を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされること、遊技機が初期化されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の遊技状態になること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の期間が経過することなどが挙げられる。

【１５６７】

さらに、例えば、１の値に設定することが可能な設定値、第１の設定値、第２の設定値、又は、低い段階に対応する設定値として、本実施形態では確率設定値を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを決定する値、特別図柄の動的表示の実行回数に関する値、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の残りの実行回数に関する値、入賞口への入賞に基づく賞球数に関する値、変動演出の演出態様を決定する値、変動演出の演出時間を決定する値、遊技球を発射する強度を設定する値、遊技盤に配設された電飾の点灯輝度を設定する値、遊技機から出力される音量を設定する値、変動演出における特定演出の出現頻度を決定する値などが挙げられる。

【１５６８】

また、例えば、設定値を設定することが可能な設定手段として、本実施形態では設定シナリオ変更処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを決定する処理、変動演出の演出態様を決定する処理、遊技球を発射する強度を設定する処理、遊技盤に配設された電飾の点灯輝度を設定する処理、遊技機から出力される音量を設定する処理、変動演出内の特定演

出の出現頻度を決定する処理、変動演出の演出態様を決定する処理、特定の値を初期化する処理、遊技機を遊技可能な状態に立ち上げる処理などが挙げられる。

【１５６９】

さらに、例えば、第１変更手段又は第２変更手段として、本実施形態では発射カウンタ更新処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを変更可能な処理、変動演出の演出態様を変更可能な処理、遊技盤に配設された電飾の点灯輝度を変更可能な処理、遊技機から出力される音量を変更可能な処理、変動演出における特定演出の出現頻度を変更可能な処理、発射された遊技球数を計数可能な処理、遊技者に払い出された賞球数を計数可能な処理などが挙げられる。

【１５７０】

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

【１５７１】

ここで、図７７を参照して、第５実施形態において、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられるテーブル等、及び、ＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。第１実施形態のＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３と、第５実施形態のＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３との異なる点は、ＲＡＭ２０３から回転数グループカウンタ２０３ｋ及び設定シナリオカウンタ２０３ｍが削除されている点と、ＲＡＭ２０３に発射球数グループカウンタ２０３ｗ及び発射球数カウンタ２０３ｘが追加されている点と、である。

【１５７２】

ここで、第１実施形態のパチンコ機１０では、表示形態としての特別図柄の動的表示が実行されることで確率設定値が変移可能となるように構成されていた。これに対し、第５実施形態のパチンコ機１０では、遊技球が発射されることで確率設定値が変移可能となるように構成されている。

【１５７３】

即ち、第１実施形態の設定シナリオテーブル２０２ｎは、設定シナリオ番号、回転数グループ及び特図回転数によって構成されており、特図回転数が進行することで、設定内容としての確率設定値が変移可能となるように構成されていた（図９参照）。これに対し、第５実施形態の設定シナリオテーブル２０２ｎは、設定シナリオ番号、発射球数グループ及び発射球数によって構成されており、発射球数が進行することで、設定内容としての確率設定値が変移可能となるように構成されている（図７８にて詳細を後述）。

【１５７４】

従って、第１実施形態のパチンコ機１０と第５実施形態のパチンコ機１０のいずれの場合であっても、遊技者による遊技の進行に基づいて設定内容としての確率設定値が変移し得るように構成されているが、第１実施形態のパチンコ機１０では、例えば、パチンコ機１０の経年変化等によって、各特別図柄の始動入球口に入球し難くなっていることで、表示形態としての特別図柄の動的表示が実行し難くなり、該特別図柄の動的表示の実行に伴って確率設定値が変移し難くなっている場合等が想定される。

【１５７５】

これに対し、第５実施形態のパチンコ機１０では、遊技者が発射した遊技球の数に基づいて設定内容としての確率設定値が変移し得るため、各特別図柄の始動入球口への入球態様に依存することなく、確率設定値が変移可能に構成されている。

【１５７６】

そして、発射球数グループカウンタ２０３ｗは、現在の発射球数グループを格納するためのメモリであり、後述する発射球数カウンタ２０３ｘが更新された場合に確率設定値の変移の有無を判別するためのカウンタである。発射球数グループカウンタ２０３ｗは、パチンコ機１０の電源投入時の設定値確定処理において「１」が設定される（図８０のＳ１４２参照）。そして、スイッチ読み込み処理内の計数制御としての発射カウンタ更新処理において、発射球数カウンタ２０３ｘの値が現在の発射球数グループカウンタ２０３ｗの値が属する発射球数グループの最大発射球数よりも小さい値でない、即ち、所定要件として現在の発射球数グループの最大発射球数に到達した場合に「１」加算される（図８３のＳ２５０３参照）。

【１５７７】

第５実施形態のパチンコ機１０では、発射球数グループカウンタ２０３ｗの値が更新されたタイミングで設定値格納エリア２０３ｊの値も更新され得るように構成されており、該更新された設定内容としての確率設定値に応じて大当たり確率が更新され得る。

【１５７８】

次いで、算出値としての発射球数カウンタ２０３ｘは、パチンコ機１０の電源投入時から現在までの発射球数をカウントするためのカウンタである。算出値としての発射球数カウンタ２０３ｘは、パチンコ機１０の電源投入時の設定値確定処理において「０」が設定される（図８０のＳ１４１参照）。そして、スイッチ読み込み処理内の計数制御としての発射カウンタ更新処理において、「１」加算される（図８３のＳ２５０１参照）。

【１５７９】

第５実施形態のパチンコ機１０では、上記発射カウンタ更新処理において更新された発射球数カウンタ２０３ｘの値が、現在の発射球数グループカウンタ２０３ｗの値が属する発射球数グループの最大球数よりも小さい値でない、即ち、現在の発射球数グループの最大球数に到達した場合に、設定シナリオテーブル２０２ｎ（図７８参照）を参照し、設定シナリオ番号と算出値としての発射球数カウンタ２０３ｘとによって確率設定値を読み込み、設定値格納エリア２０３ｊに格納する（図８３のＳ２５０４参照）。

【１５８０】

このように構成することで、遊技者の遊技に伴って遊技球が発射されることにより、設定内容としての確率設定値が変更され得るようにすることができる。そして、それまでのパチンコ機１０の大当たりの当選状態が良好とは言い難い状況であっても、遊技の進行に伴って確率設定値が変移し得るため、遊技者は状態判別条件としての大当たりに当選しなくても、パチンコ機１０が遊技価値を得やすい状態に変移し得ることを意識しながら遊技することができる。その結果、遊技者がパチンコ機１０の遊技を継続し得るようになり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となる。

【１５８１】

また、遊技球の発射に伴って設定内容としての確率設定値が変移可能に構成することで、パチンコ機１０の経年変化等によって、各特別図柄の始動入球口に入球し難くなっている場合であっても確率設定値が変移し得るため、遊技者は安心してパチンコ機１０を継続遊技することが可能となり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となる。

【１５８２】

なお、算出値としての発射球数カウンタ２０３ｘは、パチンコ機１０の電源立ち上げ時にＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされている場合にのみ「０」を設定し、電源立ち上げ時にＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていない場合には、電源遮断前の値を保持するように構成してもよい。

【１５８３】

ここで、図７８を参照して、第５実施形態における設定シナリオテーブル２０２ｎにつ

いて説明する。上述したように、第５実施形態のパチンコ機１０では、発射球数の増加に伴って設定内容としての確率設定値が変移し得るように構成されている。設定シナリオテーブル２０２ｎは、ホール関係者等がパチンコ機１０の電源立ち上げ時に設定した設定シナリオ番号と、パチンコ機１０の電源立ち上げ後からの発射球数と、によって、確率設定値が設定されるテーブルである。

【１５８４】

図７８に示すように、第５実施形態のパチンコ機１０では、設定内容としての確率設定値が変移し得る発射球数グループが５つに分かれており、それぞれのグループが発射球数グループＮｏ．１～Ｎｏ．５に分類されている。よって、例えば、発射球数が「０」である場合、発射球数グループはＮｏ．１の状態となり、発射球数が「１００００１」となった場合、発射球数グループは、Ｎｏ．１からＮｏ．２に移行するように構成されている。

【１５８５】

そして、発射球数グループがＮｏ．１からＮｏ．２に移行することによって参照する確率設定値も移行するため、設定シナリオテーブル２０２ｎより、現在の設定シナリオ番号と発射球数グループとによって次の確率設定値が設定される。

【１５８６】

より具体的には、設定シナリオ番号が「１－」である場合、発射球数グループがＮｏ．１（発射球数が０～１００００）の間は確率設定値「１」が設定され、発射球数グループがＮｏ．２（発射球数が１００００１～２５０００）の間は確率設定値「１」が設定され、発射球数グループがＮｏ．３（発射球数が２５００１～４００００）の間は確率設定値「１」が設定され、発射球数グループがＮｏ．４（発射球数が４００００１～５５０００）の間は確率設定値「１」が設定され、発射球数グループがＮｏ．５（発射球数が５５００１～）の間は確率設定値「１」が設定される。

【１５８７】

即ち、設定シナリオ番号が「１－」に設定されている場合、発射球数によらず確率設定値は「１」に固定される。従って、設定シナリオ番号が「１－」に設定されている場合は、従来のパチンコ機の電源立ち上げ時において確率設定値「１」を設定した場合と同様の確率設定値の設定状況となる。

【１５８８】

次いで、設定シナリオ番号が「２－」である場合、発射球数グループがＮｏ．１（発射球数が０～１００００）の間は確率設定値「２」が設定され、発射球数グループがＮｏ．２（発射球数が１００００１～２５０００）の間は確率設定値「２」が設定され、発射球数グループがＮｏ．３（発射球数が２５００１～４００００）の間は確率設定値「２」が設定され、発射球数グループがＮｏ．４（発射球数が４００００１～５５０００）の間は確率設定値「２」が設定され、発射球数グループがＮｏ．５（発射球数が５５００１～）の間は確率設定値「２」が設定される。

【１５８９】

即ち、設定シナリオ番号が「２－」に設定されている場合、発射球数によらず確率設定値は「２」に固定される。従って、設定シナリオ番号が「２－」に設定されている場合は、従来のパチンコ機の電源立ち上げ時において確率設定値「２」を設定した場合と同様の確率設定値の設定状況となる。

【１５９０】

次いで、設定シナリオ番号が「３－」である場合、発射球数グループがＮｏ．１（発射球数が０～１００００）の間は確率設定値「３」が設定され、発射球数グループがＮｏ．２（発射球数が１００００１～２５０００）の間は確率設定値「３」が設定され、発射球数グループがＮｏ．３（発射球数が２５００１～４００００）の間は確率設定値「３」が設定され、発射球数グループがＮｏ．４（発射球数が４００００１～５５０００）の間は確率設定値「３」が設定され、発射球数グループがＮｏ．５（発射球数が５５００１～）の間は確率設定値「３」が設定される。

【１５９１】

即ち、設定シナリオ番号が「３－」に設定されている場合、発射球数によらず確率設定値は「３」に固定される。従って、設定シナリオ番号が「３－」に設定されている場合は、従来のパチンコ機の電源立ち上げ時において確率設定値「３」を設定した場合と同様の確率設定値の設定状況となる。

【１５９２】

次いで、設定シナリオ番号が「２Ａ」である場合、発射球数グループがＮｏ．１（発射球数が０～１００００）の間は特定設定内容として確率設定値「１」が設定され、発射球数グループがＮｏ．２（発射球数が１０００１～２５０００）の間は特別設定内容として確率設定値「２」が設定され、発射球数グループがＮｏ．３（発射球数が２５００１～４００００）の間は特殊設定内容として確率設定値「１」が設定され、発射球数グループがＮｏ．４（発射球数が４００００１～５５０００）の間は特殊設定内容として確率設定値「１」が設定され、発射球数グループがＮｏ．５（発射球数が５５００１～）の間は特別設定内容として確率設定値「１」が設定さ確率設定値「２」が設定される。

【１５９３】

次いで、設定シナリオ番号が「２ｂ」である場合、発射球数グループがＮｏ．１（発射球数が０～１００００）の間は特別設定内容として確率設定値「２」が設定され設定値「２」が設定され、発射球数グループがＮｏ．２（発射球数が１０００１～２５０００）の間は確率設定値「２」が設定され、発射球数グループがＮｏ．３（発射球数が２５００１～４００００）の間は確率設定値「２」が設定され、発射球数グループがＮｏ．４（発射球数が４００００１～５５０００）の間は確率設定値「１」が設定され、発射球数グループがＮｏ．５（発射球数が５５００１～）の間は確率設定値「１」が設定される。

【１５９４】

即ち、設定シナリオ番号が「２Ａ」又は「２ｂ」に設定されている場合、発射球数によって確率設定値が変移し得るように構成され、変移し得る確率設定値の最大値が「２」となるように構成されている。

【１５９５】

次いで、設定シナリオ番号が「３Ａ」である場合、発射球数グループがＮｏ．１（発射球数が０～１００００）の間は特別設定内容として確率設定値「２」が設定される。

【１５９６】

次いで、設定シナリオ番号が「３ｂ」である場合、発射球数グループがＮｏ．１（発射球数が０～１００００）の間は特別設定内容として確率設定値「２」が設定される。設定値「１」が設定され、発射球数グループがＮｏ．２（発射球数が１０００１～２５０００）の間は確率設定値「３」が設定され、発射球数グループがＮｏ．３（発射球数が２５００１～４００００）の間は確率設定値「３」が設定され、発射球数グループがＮｏ．４（発射球数が４００００１～５５０００）の間は確率設定値「２」が設定され、発射球数グループがＮｏ．５（発射球数が５５００１～）の間は確率設定値「３」が設定される。

【１５９７】

即ち、設定シナリオ番号が「３Ａ」又は「３ｂ」に設定されている場合、発射球数によって確率設定値が変移し得るように構成され、変移し得る確率設定値の最大値が「３」となるように構成されている。

【１５９８】

このように構成することで、例えば、遊技者がホールに設置されたデータ機等によってパチンコ機１０の遊技状況を確認し、該パチンコ機１０が状態判別条件としての大当たりに当選し難い状態が続いていた場合であっても、遊技を継続することで設定内容としての確率設定値が変移し得ることで、それまでのパチンコ機１０に設定されていた確率設定値よりも遊技価値を獲得し易い確率設定値に変移する可能性があるため、遊技者がパチンコ機１０を継続して遊技する動機につながり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となる。

【１５９９】

また、第１実施形態のパチンコ機１０では、表示形態としての特別図柄の動的表示が実

行されることで確率設定値が変移可能となるように構成されていたのに対し、第５実施形態のパチンコ機１０では、所定要因として遊技球が発射されることで確率設定値が変移可能となるように構成されている。

【１６００】

このように構成することで、例えば、パチンコ機１０の経年変化等によって、各特別図柄の始動入球口に入球し難くなっている場合であっても、遊技者が発射した遊技球の数に基づいて設定内容としての確率設定値が変移し得るため、パチンコ機１０の状態に依存することなく確率設定値を変移可能とすることができる。

【１６０１】

その結果、遊技者は安心してパチンコ機１０を継続遊技することが可能となり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となる。

【１６０２】

次に、図７９を参照して、第５実施形態における音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図７９は、第５実施形態における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。第１実施形態における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図と、第５実施形態における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図との異なる点は、ＲＡＭ２２３からサブ回転数グループカウンタ２２３ｉ及びサブ設定シナリオカウンタ２２３ｊが削除されている点と、サブ発射球数グループカウンタ２２３ｒ、サブ発射球数カウンタ２２３ｓ、獲得球数カウンタ２２３ｔ及び報知用獲得球数カウンタ２２３ｕが追加されている点と、である。

【１６０３】

サブ発射球数グループカウンタ２２３ｒは、現在の発射球数グループを格納するためのメモリであり、遊技者の発射した遊技球数が特定の値に到達したか否かを判別するためのカウンタである。第５実施形態のパチンコ機１０では、電源立ち上げ時、又は、遊技者の発射した遊技球数が特定の値に到達した場合に、主制御装置１１０より発射球数グループコマンドが送信される（図８０のＳ１３５及び図８３のＳ２５０６参照）。そして、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より発射球数グループコマンドを受信すると、該発射球数グループをサブ発射球数グループカウンタ２２３ｒに格納する（図８７のＳ１４３２参照）。

【１６０４】

第５実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３が確率設定値に関するコマンドを受信した場合に、後述するサブ発射球数カウンタ２２３ｓの値が所定累計値としての一定数（第５実施形態では、「２０００」の倍数）に到達したか否かを判別し、判別結果によって、発射球数が特定の値に到達したことを所定通知内容として第３図柄表示装置８１において報知する（図８７のＳ１４２４、図９０（ｂ）の発射球数到達メッセージ８１ｈ参照）。

【１６０５】

このように構成することで、遊技者の発射した遊技球数が特定の値に到達したことを定期的に遊技者に対して報知することができる。その結果、遊技者に一定の達成感を付与可能となるのとともに、遊技の進行に伴って、確率設定値が如何様に変移し得るのか、について、遊技者が推測しながら遊技することができ、遊技者の興趣向上に資することができる。

【１６０６】

次いで、サブ発射球数カウンタ２２３ｓは、パチンコ機１０の電源投入時から現在までの発射球数を格納するためのカウンタである。第５実施形態のパチンコ機１０では、電源立ち上げ時、又は、所定要因としてアウト球が検知された場合に、主制御装置１１０より発射球数カウンタコマンドが送信される（図８０のＳ１４３及び図８３のＳ２５０７参照）。そして、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より発射球数カウンタコマンドを受信すると、該カウンタをサブ発射球数カウンタ２２３ｓに格納する（図８７のＳ１４２２参照）。

【１６０７】
第５実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３が確率設定値に関するコマンドを受信した場合に、後述するサブ発射球数カウンタ２２３ｓの値が所定累計値としての一定数（第５実施形態では、「２０００」の倍数）に到達したか否かを判別し、判別結果によって、発射球数が特定の値に到達したことを所定通知内容として第３図柄表示装置８１において報知する（図８７のＳ１４２４、図９０（ｂ）の発射球数到達メッセージ８１ｈ参照）。
【１６０８】
次いで、獲得球数カウンタ２２３ｔは、特定状態としての大当たり状態において獲得した賞球数を計数するためのカウンタである。設定内容としての獲得球数カウンタ２２３ｔは、電源立ち上げ時において初期値として「０」がセットされる（図４６のＳ１０１０参照）。そして、特定状態としての大当たり状態において主制御装置１１０より送信される賞球コマンドを音声ランプ制御装置１１３が受信すると、該賞球コマンドに含まれる賞球値を獲得球数カウンタ２２３ｔに加算する（図８８のＳ１４５２参照）。その後、規定要件として「通常遊技状態」に移行した場合に、特殊設定内容として獲得球数カウンタ２２３ｔの値は「０」クリアされる（図８８のＳ１４５８参照）。
【１６０９】
第５実施形態のパチンコ機１０では、所定状態としての所謂「連荘状態」において獲得した賞球数の合計値が報知装置としての第３図柄表示装置８１において表示されるように構成されている（図９１（ａ）の獲得球数表示８１ｍ参照）。
【１６１０】
次いで、報知用獲得球数カウンタ２２３ｕは、所謂「連荘状態」において獲得した賞球数の合計値が一定の値に到達したか否かを判別するためのカウンタである。報知用獲得球数カウンタ２２３ｕは、電源立ち上げ時において初期値として「０」がセットされる（図４６のＳ１０１０参照）。そして、特定状態としての大当たり状態において主制御装置１１０より送信される賞球コマンドを音声ランプ制御装置１１３が受信すると、該賞球コマンドに含まれる賞球値を報知用獲得球数カウンタ２２３ｕに加算する（図８８のＳ１４５２参照）。その後、報知用獲得球数カウンタ２２３ｕｎ値が一定の値（即ち、「５０００」）よりも大きくなった場合、又は、所定状態としての「通常遊技状態」に移行した場合に算出値としての報知用獲得球数カウンタ２２３ｕの値は「０」クリアされる（図８８のＳ１４５６又はＳ１４５８参照）。
【１６１１】
第５実施形態のパチンコ機１０では、報知用獲得球数カウンタ２２３ｕの値が「５０００」より大きな値である場合に、特定状態としての大当たり状態において獲得した賞球の合計値が一定の値に到達したと判断し、報知装置としての第３図柄表示装置８１において報知を行う（図９１（ａ）の遊技内容メッセージ８１ｉ参照）。
【１６１２】
このように構成することで、遊技者が特定状態としての大当たり状態において獲得した算出値としての賞球数の合計値を常に確認でき、さらに、該賞球数の合計値が一定の値に到達する度に報知を行うことができる。
【１６１３】
その結果、大当たりによる出玉の獲得だけでなく、報知装置としての第３図柄表示装置８１における報知演出によっても、遊技者に対して高揚感を与えることができ、遊技の興趣を向上することができる。
【１６１４】
次に、図８０から図８４のフローチャートを参照して、第５実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。第１実施形態における主制御装置１１０内の各制御処理と、第５実施形態における主制御装置１１０内の各制御処理と、の異なる点は、主に、確率設定値が変移し得る条件が特図回転数から発射球数に変更されている点と、スイッチ読み込みにおける賞球検知に関わる処理が変更されて

いる点と、である。
【１６１５】
まず、図８０を参照して、第５実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される設定値確定処理（Ｓ１１７）について説明する。図８０は、第５実施形態の設定値確定処理（Ｓ１１７）を示すフローチャートである。第１実施形態の設定値確定処理（Ｓ１１７）と、第５実施形態の設定値確定処理（Ｓ１１７）との異なる点は、回転数グループカウンタ２０３ｋ及び設定シナリオカウンタ２０３ｍに関わる処理が削除されている点と、発射球数グループカウンタ２０３ｗ及び発射球数カウンタ２０３ｘに関する処理が追加されている点と、である。
【１６１６】
第５実施形態の設定値確定処理（Ｓ１１７）では、まず、算出値としての発射球数カウンタ２０３ｘを０クリアし（Ｓ１４１）、次いで、発射球数グループカウンタ２０３ｗに「１」をセットして（Ｓ１４２）、処理をＳ１３３に移行する。
【１６１７】
その後、Ｓ１３４の処理が終わると、次いで、設定値コマンド、発射球数グループコマンド及び発射球数カウンタコマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１４３）、この設定値確定処理（Ｓ１１７）を終了して、立ち上げ処理（図２５参照）に戻る。
【１６１８】
ここで設定された設定値コマンド、発射球数グループコマンド及び発射球数カウンタコマンドは、タイマ割込処理の外部出力処理（図２９のＳ２０１参照）において、音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３は、この設定値コマンドを受信すると、ＲＡＭ２２３に設けられたサブ設定値格納エリア２２３ｈに該設定値コマンドが示す確率設定値を格納（記憶）するように構成されている。同様に、音声ランプ制御装置１１３は、発射球数グループコマンドを受信するとサブ発射球数グループカウンタ２２３４に、発射球数カウンタコマンドを受信するとサブ発射球数カウンタ２２３ｓに、それぞれのコマンドで受信した値を格納するように構成されている。
【１６１９】
なお、図８１の第５実施形態におけるタイマ割込処理と、第１実施形態におけるタイマ割込処理（図２９参照）との異なる点は、スイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）が制御処理として関数化されているのみであるため、図８２を参照して詳細を後述する。
【１６２０】
次に、図８２を参照して、第５実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図８１参照）の一処理であるスイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）について説明する。図８２は、第５実施形態のスイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）を示したフローチャートである。
【１６２１】
第５実施形態のスイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）は、所定要因としてアウト球の検知有無を判別し、判別結果によって、発射球数カウンタ２０３ｘの更新及び確率設定値の変移有無の判別処理等をすべく、計数制御としての発射カウンタ更新処理（Ｓ２５３）を実行する。また、いずれかの入賞口への入球検知有無を判別し、判別結果によって賞球コマンドを設定する。
【１６２２】
スイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）では、まず、所定要因としてアウト球を検知したか否かを判別する（Ｓ２５１）。このアウト球の検知では、アウト口６６（図３参照）内に入球した球の検知の他、すべての入球口（例えば、入賞口６３，６３ａ，６４，６５，７１等）に入球した球の検知も行われる。即ち、アウト球の検知は、遊技者の発射したすべての球の検知が可能に構成されており、該アウト球を計数することで、遊技者の発射した発射球数が計測可能となるように構成されている。
【１６２３】

Ｓ２５１の判別の結果、所定要因としてアウト球を検知していなければ（Ｓ２５１：Ｎｏ）、Ｓ２５２及びＳ２５３の処理をスキップして、Ｓ２５４の処理に移行する。一方、Ｓ２５１の処理において、アウト球を検知したと判別した場合（Ｓ２５１：Ｙｅｓ）、次いで、所定状態としての「通常遊技状態」であるか否かを判別し（Ｓ２５２）、「通常遊技状態」でなければ（Ｓ２５２：Ｎｏ）、Ｓ２５３の処理をスキップして、Ｓ２５４の処理に移行する。

【１６２４】

また、Ｓ２５３の判別の結果、所定状態としての「通常遊技状態」であれば（Ｓ２５２：Ｙｅｓ）、算出値としての発射球数カウンタ２０３ｘの更新及び確率設定値の変移有無の判別処理等をすべく、計数制御としての発射カウンタ更新処理を実行し（Ｓ２５３）、処理をＳ２５４に移行する。

【１６２５】

ここで、図８３を参照して、第５実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるスイッチ読み込み処理（図８２参照）の一処理である発射カウンタ更新処理（Ｓ２５３）について説明する。図８３は、第５実施形態の発射カウンタ更新処理（Ｓ２５３）を示すフローチャートである。

【１６２６】

計数制御としての発射カウンタ更新処理（Ｓ２５３）では、所定要因としてのアウト球の検知に基づいて算出値としての発射球数カウンタ２０３ｘを更新し、該更新された発射球数カウンタ２０３ｘの値を判別し、判別結果によって確率設定値の変移処理を行う。

【１６２７】

この発射カウンタ更新処理（Ｓ２５３）では、まず、「通常遊技状態」においてアウト球が検知されているため（図８２のＳ２５１：Ｙｅｓ及びＳ２５２：Ｙｅｓ参照）、発射球数カウンタ２０３ｘに１加算し（Ｓ２５０１）、更新後の発射球数カウンタ２０３ｘの値が現在の発射球数グループカウンタ２０３ｗの示す発射球数グループの最大値（例えば、発射球数グループがＮｏ．１であれば、最大値は「１００００」。図７８参照）よりも小さい値であるか否かを判別する（Ｓ２５０２）。

【１６２８】

判別の結果、発射球数カウンタ２０３ｘの値が現在の発射球数グループカウンタ２０３ｗの示す発射球数グループの最大値よりも小さい値であれば（Ｓ２５０２：Ｙｅｓ）、確率設定値の更新タイミングではないので、Ｓ２５０３～Ｓ２５０６の処理をスキップして、処理をＳ２５０７に移行する。

【１６２９】

一方、Ｓ２５０２の処理において、算出値としての発射球数カウンタ２０３ｘの値が現在の発射球数グループカウンタ２０３ｗの示す発射球数グループの最大値よりも小さい値でない、即ち、発射球数カウンタ２０３ｘの値が現在の発射球数グループカウンタ２０３ｗの示す発射球数グループの最大値以上であると判別された場合（Ｓ２５０２：Ｎｏ）、確率設定値の更新タイミングとなるため、まず、発射球数グループカウンタ２０３ｗの値に１加算し（Ｓ２５０３）、その後、設定シナリオテーブル２０２ｎ（図７８参照）を参照して、設定シナリオ番号と、Ｓ２５０３における加算後の発射球数グループカウンタ２０３ｗの値と、に基づいて、対応する確率設定値を設定値格納エリア２０３ｊに格納する（Ｓ２５０４）。

【１６３０】

次いで、更新した確率設定値の値に応じた大当たり乱数テーブル２０２ａを設定し（Ｓ２５０５）、設定値格納エリア２０３ｊの値に応じて設定値コマンドを、発射球数グループカウンタ２０３ｗの値に応じて発射球数グループコマンドを、それぞれ設定し（Ｓ２５０６）、処理をＳ２５０７に移行する。

【１６３１】

Ｓ２５０７の処理では、算出値としての発射球数カウンタ２０３ｘの値に応じて発射球数カウンタコマンドを設定し（Ｓ２５０７）、計数制御としての発射カウンタ更新処理（

Ｓ２５３）を終了して、スイッチ読み込み処理（図８２参照）に戻る。
【１６３２】
　これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図８１のＳ２０１参照）によって、設定値コマンド、発射球数グループコマンド及び発射球数カウンタコマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信された設定値コマンド、発射球数グループコマンド及び発射球数カウンタコマンドを受信すると、各コマンドの値をＲＡＭ２２３の各変数値に格納し、各変数値を判別して表示用発射球数報知コマンド、表示用設定値示唆コマンド等を設定する（図８７にて後述）。
【１６３３】
　このように構成することで、遊技の進行、即ち、所定要因としての遊技球の発射に伴って、確率設定値の値を変移させることができる。その結果、例えば、パチンコ機１０の現在までの遊技状況が状態判別条件として大当たりに当選し難い状態が続いていた場合であっても、遊技者が遊技を継続して遊技球を発射させて確率設定値が変移し得ることで、それまでのパチンコ機１０に設定されていた確率設定値よりも遊技価値を獲得し易い確率設定値に変移する可能性があるため、遊技者がパチンコ機１０を継続して遊技する動機につながり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となる。
【１６３４】
　また、例えば、パチンコ機１０の経年変化等によって、各特別図柄の始動入球口に入球し難くなっている場合であっても、遊技者が発射した遊技球の数に基づいて確率設定値が変移し得るため、パチンコ機１０の状態に依存することなく確率設定値を変移可能とすることができる。その結果、遊技者は安心してパチンコ機１０を継続遊技することが可能となり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となる。
【１６３５】
　図８２のスイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）に戻って説明を続ける。Ｓ２５４の処理では、いずれかの入賞口への入球を検知したか否かを判別する（Ｓ２５４）。この処理では、遊技球が入球することで賞球の払い出しが行われるすべての入球口（例えば、入賞口６３，６３ａ，６４，６５，７１等）の検知有無が判別される。
【１６３６】
　Ｓ２５４の判別の結果、所定要因としていずれかの入球口への入球が検知された場合（Ｓ２５４：Ｙｅｓ）、次いで、計数制御として検知された入賞口に応じた賞球コマンドを設定し（Ｓ２５５）、処理をＳ２５６に移行する。
【１６３７】
　ここで設定された賞球コマンドは、タイマ割込処理の外部出力処理（図８１のＳ２０１参照）において、音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３は、この賞球コマンドを受信すると、遊技状態を判別し、特定状態としての大当たり状態である場合には、受信した賞球コマンドの示す賞球値を獲得球数カウンタ２２３ｔ及び報知用獲得球数カウンタ２２３ｕに加算し、計数制御としての表示用獲得球数コマンドを設定して、大当たり状態における獲得球数の合計値の表示処理を行う（図９１（ａ）の獲得球数表示８１ｍ参照）。
【１６３８】
　また、報知用獲得球数カウンタ２２３ｕの値が特定の値に到達したか否かを判別し、判別結果によって、特定状態としての大当たり状態における獲得球数の合計値が特定の値を超えた旨の報知処理を行う（図９１（ａ）の遊技内容メッセージ８１ｉ参照）。
【１６３９】
　一方、Ｓ２５４の処理において、いずれの入球口への入球も検知されていないと判別された場合は（Ｓ２５４：Ｎｏ）、Ｓ２５５の処理をスキップして、Ｓ２５６の処理に移行する。
【１６４０】
　Ｓ２５６の処理では、その他のスイッチ読み込み処理を実行し（Ｓ２５６）、このスイ

ッチ読み込み処理を終了して、タイマ割込処理（図８１参照）に戻る。
【１６４１】
次いで、図８４を参照して、第５実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（図３２参照）の一処理である変動停止処理（Ｓ５１４）について説明する。図８４は、第５実施形態の変動停止処理（Ｓ５１４）を示すフローチャートである。第１実施形態の変動停止処理（Ｓ５１４）と、第５実施形態の変動停止処理（Ｓ５１４）との異なる点は、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９）が削除されている点、である。
【１６４２】
第５実施形態の変動停止処理（Ｓ５１４）では、Ｓ５２０５の処理において、特定状態としての「確率変動状態」であると判別された場合（Ｓ５２０５：Ｙｅｓ）、Ｓ５２０６～Ｓ５２０８の処理をスキップして、この変動停止処理（Ｓ５１３）を終了して、特図変動処理（図３２参照）に戻る。また、Ｓ５２０８の救済到達計数処理を終えると、この変動停止処理（Ｓ５１３）を終了して、特図変動処理（図３２参照）に戻る。
【１６４３】
次に、図８５を参照して、第５実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される決定制御としての立ち上げ処理を説明する。図８５は第５実施形態の立ち上げ処理を示したフローチャートである。第１実施形態の立ち上げ処理と、第５実施形態の立ち上げ処理との異なる点は、回転数グループコマンド及び設定シナリオカウンタコマンドに関する処理が削除されている点と、発射球数グループコマンド及び発射球数カウンタコマンドに関する処理が追加されている点と、である。
【１６４４】
第５実施形態のコマンド処理では、Ｓ１０１５の処理において、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１０１５：Ｙｅｓ）、設定値コマンドが示す確率設定値をサブ設定値格納エリア２２３ｈに格納し（Ｓ１０１６）、次いで、発射球数グループコマンドが示す発射球数グループの値をサブ発射球数グループカウンタ２２３ｒに格納し（Ｓ１０２１）、発射球数カウンタコマンドが示すカウンタの値をサブ発射球数カウンタ２２３ｓに格納して（Ｓ１０１８）、メイン処理（図４８参照）に移行する。
【１６４５】
次に、図８６を参照して、第５実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）について説明する。図８６は、第５実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を示したフローチャートである。第１実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）と、第５実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）との異なる点は、賞球コマンドに関する処理が追加されている点である。
【１６４６】
第５実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）では、Ｓ１２１２の処理において、デモコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２１２：Ｎｏ）、次いで、賞球コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１２１７）、賞球コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２１７：Ｙｅｓ）、払い出された賞球数を計数する賞球計数処理を行い（Ｓ１２１８）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図４８参照）に戻る。
【１６４７】
ここで、図８８を参照して、第５実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される賞球計数処理（Ｓ１２１８）について説明する。図８８は、第５実施形態の賞球計数処理（Ｓ１２１８）を示したフローチャートである。
【１６４８】
この賞球計数処理（Ｓ１２１８）では、特定状態としての大当たり状態か否かを判別し、主制御装置１１０から受信した賞球コマンドの値を計数して、該計数結果を報知装置としての第３図柄表示装置８１に表示すべく表示用コマンドを設定する。また、大当たり状

態における賞球数の合計値が特定の値に到達したか否かを判別し、判別結果によって表示用発射球数到達コマンドを設定する。

【１６４９】

この賞球計数処理（Ｓ１２１８）では、まず、特定状態としての大当たり状態であるか否かを判別し（Ｓ１４５１）、大当たり状態であれば（Ｓ１４５１：Ｙｅｓ）、次いで、主制御装置１１０より受信した賞球コマンドが示す賞球値を所定要件として獲得球数カウンタ２２３ｔ及び報知用獲得球数カウンタ２２３ｕに加算し（Ｓ１４５２）、所定通知内容として表示用獲得球数コマンドを設定して（Ｓ１４５３）、処理をＳ１４５４に移行する。

【１６５０】

Ｓ１４５３の処理で設定された表示用獲得球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。そして、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用獲得球数コマンドを受信した場合、報知装置としての第３図柄表示装置８１において、大当たり演出中に獲得した賞球の合計値を表示又は更新するように構成されている（図９１（ａ）の獲得球数表示８１ｍ参照）。

【１６５１】

次いで、Ｓ１４５４の処理では、Ｓ１４５２の処理で加算された報知用獲得球数カウンタ２２３ｕの値が５０００より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ１４５４）、報知用獲得球数カウンタ２２３ｕの値が特定累計値として５０００より大きい値であれば（Ｓ１４５４：Ｙｅｓ）、特定要件として大当たり中に獲得した賞球数の合計値が一定の値に到達しているため、特定通知内容として表示用獲得球数到達コマンドを設定し（Ｓ１４５５）、報知用獲得球数カウンタ２２３ｕを０クリアして（Ｓ１４５６）、計数制御としての賞球計数処理（Ｓ１２１８）を終了してコマンド判定処理（図８６参照）に戻る。

【１６５２】

Ｓ１４５５の処理で設定された表示用獲得球数到達コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。そして、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用獲得球数到達コマンドを受信した場合、報知装置としての第３図柄表示装置８１において、大当たり演出中に獲得した賞球の合計値が一定の値を超えたことを報知するように構成されている（図９１（ａ）の遊技内容メッセージ８１ｉ参照）。

【１６５３】

一方、Ｓ１４５４の処理において、報知用獲得球数カウンタ２２３ｕの値が５０００より大きい値ではない、即ち、報知用獲得球数カウンタ２２３ｕの値が５０００以下であると判別された場合は（Ｓ１４５４：Ｎｏ）、大当たり演出中に獲得した賞球の合計値が一定の値を超えた状態ではないため、Ｓ１４５５及びＳ１４５６の処理をスキップして、特定通知制御としての賞球計数処理（Ｓ１２１８）を終了してコマンド判定処理（図８６参照）に戻る。

【１６５４】

また、Ｓ１４５１の判別の結果、所定状態としての大当たり状態でなければ（Ｓ１４５１：Ｎｏ）、次いで、特定状態としての「通常遊技状態」であるか否かを判別し（Ｓ１４５７）、「通常遊技状態」であれば（Ｓ１４５７：Ｙｅｓ）、算出値としての獲得球数カウンタ２２３ｔ及び報知用獲得球数カウンタ２２３ｕの値を０クリアして（Ｓ１４５８）、更新制御としての賞球計数処理（Ｓ１２１８）を終了してコマンド判定処理（図８６参照）に戻る。

【１６５５】

さらに、Ｓ１４５７の処理において、「通常遊技状態」ではないと判別された場合は（Ｓ１４５７：Ｎｏ）、Ｓ１４５８の処理をスキップして、所定通知制御又は特定通知制御としての賞球計数処理（Ｓ１２１８）を終了してコマンド判定処理（図８６参照）に戻る

。
【１６５６】
　このように構成することで、右打ち遊技を継続して実行する遊技状態（即ち、所定状態としての「確率変動状態」又は「時間短縮状態」）である所謂「連荘状態」における大当たり状態中に獲得した賞球数の合計値を計数し、報知装置としての第３図柄表示装置８１において表示することができる。そして、特別通知内容又は特殊通知内容として、該賞球数の合計値が一定の値（第５実施形態では、「５０００」）を超える都度、獲得球数が一定の値に到達した旨を報知することができる。
【１６５７】
　その結果、遊技者に対して、遊技において獲得した出玉と、報知装置としての第３図柄表示装置８１における獲得球数に関する表示と、の双方において、出玉感を訴求することができ、遊技者に対して高揚感を与え、遊技の興趣を向上することができる。
【１６５８】
　次に、図８７を参照して、第５実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される第１報知手段又は第２報知手段としての設定値コマンド処理（Ｓ１２０９）について説明する。図８７は、第５実施形態の第１報知手段又は第２報知手段としての設定値コマンド処理（Ｓ１２０９）を示したフローチャートである。第１実施形態の設定値コマンド処理（Ｓ１２０９）と、第５実施形態の設定値コマンド処理（Ｓ１２０９）との異なる点は、表示形態としての特別図柄の動的表示の実行回数に関するコマンド処理が削除されている点と、発射球数に関するコマンド処理が追加されている点と、である。
【１６５９】
　第５実施形態の第１報知手段又は第２報知手段としての設定値コマンド処理（Ｓ１２０９）では、まず、発射球数カウンタコマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１４２１）、発射球数カウンタコマンドを受信していれば（Ｓ１４２１：Ｙｅｓ）、該受信した発射球数カウンタコマンドに含まれるカウンタ値をサブ発射球数カウンタ２２３ｓに格納し（Ｓ１４２２）、処理をＳ１４２３に移行する。
【１６６０】
　一方、Ｓ１４２１の処理において、発射球数カウンタコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１４２１：Ｎｏ）、Ｓ１４２２の処理をスキップして、Ｓ１４２３の処理に移行する。
【１６６１】
　Ｓ１４２３の処理では、サブ発射球数カウンタ２２３ｓの値を「２０００」で除した場合の余りが０であるか否か、即ち、サブ発射球数カウンタ２２３ｓの値が所定累計値としての「２０００」の倍数であるか否かを判別し（Ｓ１４２３）、サブ発射球数カウンタ２２３ｓの値を「２０００」で除した場合の余りが０であれば（Ｓ１４２３：Ｙｅｓ）、サブ発射球数カウンタ２２３ｓの値が「２０００」の倍数に到達しているため、所定通知内容として表示用発射球数報知コマンドを設定し（Ｓ１４２４）、処理をＳ１４２５に移行する。
【１６６２】
　Ｓ１４２４の処理で設定された表示用発射球数報知コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。そして、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用発射球数報知コマンドを受信した場合、所定通知内容として遊技者の発射した遊技球数が一定値に達した旨を報知するように構成されている（図９０（ｂ）の発射球数到達メッセージ８１ｈ参照）。
【１６６３】
　また、Ｓ１４２３の処理において、サブ発射球数カウンタ２２３ｓの値を「２０００」で除した場合の余りが０でなければ（Ｓ１４２３：Ｎｏ）、遊技者の発射した遊技球数が一定値に達した状態ではないため、Ｓ１４２４の処理をスキップして、Ｓ１４２５の処理

に移行する。
【１６６４】
　次いで、Ｓ１４２５の処理では、特定要件として、サブ発射球数カウンタ２２３ｓの値を「３０００」で除した場合の余りが０であるか否か、即ち、サブ発射球数カウンタ２２３ｓの値が特定累計値としての「３０００」の倍数であるか否かを判別し（Ｓ１４２５）、サブ発射球数カウンタ２２３ｓの値を「３０００」で除した場合の余りが０であれば（Ｓ１４２５：Ｙｅｓ）、サブ発射球数カウンタ２２３ｓの値が特定累計値としての「３０００」の倍数に到達しているため、設定示唆抽選テーブル２２２ｇ（図２３参照）を参照して設定値の示唆演出内容を抽選し（Ｓ１４２６）、次いで、Ｓ１４２６の抽選処理の結果がいずれかの示唆演出に当選しているか否かを判別し（Ｓ１４２７）、抽選処理の結果がいずれかの示唆演出に当選していれば、即ち、抽選結果がＮｏ．１の「予告なし」以外の抽選結果であれば（Ｓ１４２７：Ｙｅｓ）、特定通知内容として表示用設定値示唆コマンドを設定し（Ｓ１４２８）、処理をＳ１４２９に移行する。
【１６６５】
　ここで設定された表示用設定値示唆コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４８のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、特定通知内容としての表示用設定値示唆コマンドによって示される設定示唆演出の表示制御を行う（図９０（ｃ）の設定値示唆メッセージ８１ｃ参照）。
【１６６６】
　一方、Ｓ１４２７の処理において、Ｓ１４２６の抽選処理の結果がいずれの示唆演出にも当選していないと判別された場合は（Ｓ１４２７：Ｎｏ）、Ｓ１４２８の処理をスキップして、Ｓ１４２９の処理に移行する。
【１６６７】
　また、Ｓ１４２５の処理において、サブ発射球数カウンタ２２３ｓの値を「３０００」で除した場合の余りが０でないと判別された場合は（Ｓ１４２５：Ｎｏ）遊技者の発射した遊技球数が一定値に達した状態ではないため、Ｓ１４２６～Ｓ１４２８の処理をスキップして、Ｓ１４２９の処理に移行する。
【１６６８】
　次いで、Ｓ１４２９の処理では、主制御装置１１０より設定値コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１４２９）、設定値コマンドを受信していれば（Ｓ１４２９：Ｙｅｓ）、設定値コマンドに含まれる主制御装置１１０の設定値格納エリア２０３ｊの示す確率設定値をサブ設定値格納エリア２２３ｈに格納して（Ｓ１４３０）、処理をＳ１４３１に移行する。
【１６６９】
　一方、Ｓ１４２９の判別の結果、主制御装置１１０より設定値コマンドを受信していなければ（Ｓ１４２９：Ｎｏ）、Ｓ１４３０の処理をスキップして、Ｓ１４３１の処理に移行する。
【１６７０】
　Ｓ１４３１の処理では、発射球数グループコマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１４３１）、発射球数グループコマンドを受信していれば（Ｓ１４３１：Ｙｅｓ）、発射球数グループコマンドに含まれる発射球数グループの値をサブ発射球数グループカウンタ２２３ｒに格納して（Ｓ１４３２）、所定通知制御又は特定通知制御としての設定値コマンド処理（Ｓ１２０９）を終了して、コマンド判定処理（図４９参照）に戻る。
【１６７１】
　また、Ｓ１４３１の処理において、発射球数グループコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１４３１：Ｎｏ）、Ｓ１４３２の処理をスキップして、この設定値コマンド処理（Ｓ１２０９）を終了して、コマンド判定処理（図４９参照）に戻る。
【１６７２】
　このように構成することで、遊技者の発射球数が所定累計値としての「２０００」の倍

数に到達する都度、所定通知内容として該一定値に到達した旨を遊技者に報知することができる。また、遊技者の発射球数が特定累計値としての「３０００」の倍数に到達する都度、特定通知内容として現在の確率設定値を遊技者に示唆報知することができる。

【１６７３】

その結果、各特別図柄の始動入球口への入球有無にかかわらず、遊技者が遊技球を発射することで確率設定値が変移し得るため、遊技者は安心して遊技を継続することができ、興趣を向上して稼働を促進することができる。

【１６７４】

また、遊技者が遊技球を発射することで確率設定値が変移し得るため、発射球数が一定値（即ち、「２０００」の倍数）に達したことを報知することで、遊技者に一定の達成感を付与することができ、さらに、確率設定値が変移し得ることを遊技者に示唆することにもつながり、興趣を向上して稼働を促進することができる。

【１６７５】

次に、図８９を参照して、第５実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）について説明する。図８９は、第５実施形態の変動演出処理（Ｓ１１１０）を示したフローチャートである。第１実施形態の変動演出処理（Ｓ１１１０）と、第５実施形態の変動演出処理（Ｓ１１１０）との異なる点は、設定値示唆処理が削除されている点である。

【１６７６】

第５実施形態の変動演出処理（Ｓ１１１０）では、Ｓ１３０８の処理を終えると、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図４８参照）に戻る。また、Ｓ１３１６の処理を終えると、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図４８参照）に戻る。さらに、Ｓ１３０９の処理において、特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンではない、即ち、特図２変動開始フラグ２２３ｂがオフであると判別された場合（Ｓ１３０９：Ｎｏ）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図４８参照）に戻る。

【１６７７】

次に、図９０～図９２を参照して、第５実施形態のパチンコ機１０において、報知装置としての第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図９０～図９２は、「通常遊技状態」において、遊技者が遊技球を発射することに基づいて確率設定値が変移するまでの一連の流れを、第３図柄表示装置８１における演出の推移で示した図である。

【１６７８】

なお、図９０～図９２に示す演出は、パチンコ機１０の設定シナリオ番号が「３Ａ」に設定されている場合の演出の推移となっている（図７８参照）。

【１６７９】

より詳細には、図９０（ａ）は、「通常遊技状態」において第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、図９０（ｂ）は、図９０（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動演出が引き続き実行中となっている状態において、遊技者の発射した遊技球数が一定の値に到達した旨が報知されている状態を示した図であり、図９０（ｃ）は、図９０（ｂ）の状態から、第１特別図柄の変動演出が複数回実行されており、設定示唆演出が表示されている状態を示した図であり、図９０（ｄ）は、図９０（ｃ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出において大当たりに当選した状態を示した図である。

【１６８０】

また、図９１（ａ）は、図９０（ｄ）の状態から、「連荘状態」が継続して２回目の大当たり状態となっており、該「連荘状態」における遊技者の獲得球数が２０００発を超えた旨が報知されている状態を示した図であり、図９１（ｂ）は、図９１（ａ）の状態から、「連荘状態」がしばらく継続した後に「時間短縮状態」に移行し、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、図９１（ｃ）は、図９１（ｂ）の状態から、「時間短縮状態」における最後の特別図柄の変動演出が実行され、「連荘状態」が終了する旨が報知されている状態を示した図であり、図９１（ｄ）は、図９１（ｃ）の状

態から、「通常遊技状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行中となっている状態を示した図である。

【１６８１】

さらに、図９２（ａ）は、図９１（ｄ）の状態から、「通常遊技状態」における遊技が進行して、遊技球の発射球数が１００００発に到達した旨が報知されている状態を示した図であり、図９２（ｂ）は、図９２（ａ）の状態から、「通常遊技状態」における遊技がさらに進行して、遊技球の発射球数が１２０００発に到達した時点で設定示唆演出が表示されている状態を示した図である。

【１６８２】

図９０（ａ）は、「通常遊技状態」において第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、救済カウンタ表示９５に「４９１／６００」が表示されている。

【１６８３】

なお、図９０（ａ）の状態では、パチンコ機１０の電源投入後からの「通常遊技状態」における発射球数が「７９９０発」となっており、設定シナリオ番号が「３Ａ」に設定されていることから、パチンコ機１０の現在の発射球数グループはＮｏ．１であり、確率設定値は「２」に設定されている状態となっている（図７８参照）。

【１６８４】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「１」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留数が「１個」及び「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

【１６８５】

次いで、図９０（ｂ）は、図９０（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動演出が引き続き実行中となっている状態において、遊技者の発射した遊技球数が一定の値に到達した旨が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「１」が表示されており、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、第１特別図柄の変動演出が引き続き実行中となっている状態を示している。

【１６８６】

また、主表示領域Ｄｍの左上部分であって、救済カウンタ表示９５の下方に発射球数到達メッセージ８１ｈに「８０００発到達」のメッセージが表示されており、パチンコ機１０の電源投入後からの「通常遊技状態」における発射球数が「８０００発」（即ち、「２０００」の倍数）に到達したことを示唆している。

【１６８７】

次いで、図９０（ｃ）は、図９０（ｂ）の状態から、第１特別図柄の変動演出が複数回実行されており、設定示唆演出が表示されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、救済カウンタ表示９５に「５３８／６００」が表示されており、図９０（ｂ）の状態から、特別図柄の変動演出が複数回実行された状態であることを示している。

【１６８８】

なお、図９０（ｃ）の状態では、パチンコ機１０の電源投入後からの発射球数が「９０００発」に到達した状態となっており、設定シナリオ番号が「３Ａ」に設定されていることから、パチンコ機１０の現在の発射球数グループはＮｏ．１であり、確率設定値は「２」に設定されている状態となっている（図７８参照）。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分には、発射球数が「９０００発」（即ち、「３０００」の倍数）に到達したことに基づいて、メインキャラクタ図柄８１ｂ及び設定値示唆メッセージ８１ｃが表示されている。設定値示唆メッセージ８１ｃには「偶数設定！？」の文字が表示されており、特別通知内容として確率設定値が「２」に設定されていることを示唆している。

【１６８９】
次いで、図９０（ｄ）は、図９０（ｃ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出において大当たりに当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、救済カウンタ表示９５に「５３９／６００」が表示されており、図９０（ｃ）の状態から、特別図柄の変動演出が１回転実行された状態であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「２」が表示されており、図９０（ｃ）の状態から、保留球数が１減少しており、図９０（ｃ）の状態から特別図柄の変動演出が１回転実行された状態であることを示している。
【１６９０】
さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが赤で停止しており、第１特別図柄の変動演出が大当たりに当選したことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、図柄列８１ａが「７７７」の状態で停止しており、該図柄列８１ａの上方には遊技内容メッセージ８１ｉに「確率変動状態　突入」の文字が表示されており、それぞれの表示において、大当たり後に「確率変動状態」に突入可能となる大当たり種別に当選したことを示している。
【１６９１】
次いで、図９１（ａ）は、図９０（ｄ）の状態から、「連荘状態」が継続して２回目の大当たり状態となっており、該「連荘状態」における遊技者の獲得球数が２０００発を超えた旨が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、大当たりラウンド表示８１ｊに「４Ｒ」が表示されており、大当たり状態の４Ｒ目を実行中であることを示している。
【１６９２】
また、主表示領域Ｄｍの右上部分には、連荘回数表示８１ｋに「２回目」が表示されており、図９０（ｄ）の状態で大当たりしてから、「連荘状態」における２回目の大当たりの実行中であることを示している。
【１６９３】
さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分であって、連荘回数表示８１ｋの下方には、獲得球数表示８１ｍに「ｔｏｔａｌ　２０１０」と表示されており、図９０（ｄ）の状態で大当たりに当選してから、図９１（ａ）の状態に至るまでの大当たり状態における獲得球数の合計値が「２０１０発」であることを示している。
【１６９４】
また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、遊技内容メッセージ８１ｉに「２０００発　ＯＶＥＲ」の文字が表示されており、図９０（ｄ）の状態で大当たりに当選してから、図９１（ａ）の状態に至るまでの大当たり状態における獲得球数の合計値が「２０００発」を超えたことを示している。
【１６９５】
次いで、図９１（ｂ）は、図９１（ａ）の状態から、「連荘状態」がしばらく継続した後に「時間短縮状態」に移行し、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、時短回数表示８１ｎに「チャンスタイム　残り１０回」が表示されており、「時間短縮状態」に移行してから特別図柄の変動演出が「１１０回」実行され、残りの時短回数が「１０回」であることを示している（図１８参照）。
【１６９６】
また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図２用保留数表示８８ａには「４」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留数が「０個」及び「４個」である旨が表示されている。そして、特図２用変動領域８８ｂが点滅している状態となっており、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

【１６９７】
次いで、図９１（ｃ）は、図９１（ｂ）の状態から、「時間短縮状態」における最後の特別図柄の変動演出が実行され、「連荘状態」が終了する旨が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの中央上部分には、遊技内容メッセージ８１ｉに「チャンスタイム　終了」の文字が表示されており、「時間短縮状態」において、特別図柄の変動演出が「１２０回」実行され、該「時間短縮状態」が終了することで「連荘状態」が終了する状態であることを示している。
【１６９８】
また、主表示領域Ｄｍの中央下部分には、連荘中遊技結果表示８１ｏに「連荘回数　１３回」及び「獲得球数　１８４３０発」の文字が表示されており、図９０（ｄ）の状態で大当たりに当選してから、図９１（ｃ）の状態に至るまでの「連荘状態」における大当たり回数が「１３回」であり、同じく「連荘状態」における大当たり状態での獲得球数の合計値が「１８４３０発」であったことを示している。
【１６９９】
次いで、図９１（ｄ）は、図９１（ｃ）の状態から、「通常遊技状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、救済カウンタ表示９５に「１２１／６００」が表示されており、前回の大当たり終了後からの特別図柄の低確率状態における、特別図柄の変動演出の実行回数が「１２１回」であることを示している。
【１７００】
また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留数が「０個」及び「３個」である旨が表示されている。そして、特図２用変動領域８８ｂが点滅している状態となっており、図９１（ｃ）における「連荘状態」の終了後から、第２特別図柄の変動演出の保留球（即ち、残保留）が１つ実行された状態であることを示している。主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。
【１７０１】
次いで、図９２（ａ）は、図９１（ｄ）の状態から、「通常遊技状態」における遊技が進行して、遊技球の発射球数が１００００発に到達した旨が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分、救済カウンタ表示９５には「１５５／６００」が表示されており、図９１（ｄ）の状態から特別図柄の変動演出が複数回実行されたことを示している。
【１７０２】
また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「２」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留数が「２個」及び「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。
【１７０３】
また、主表示領域Ｄｍの左上部分であって、救済カウンタ表示９５の下方に発射球数到達メッセージ８１ｈに「１００００発到達」のメッセージが表示されており、パチンコ機１０の電源投入後からの「通常遊技状態」における発射球数が「１００００発」（即ち、「２０００」の倍数）に到達したことを示唆している。
【１７０４】
従って、図９０（ｂ）の状態において、パチンコ機１０の電源投入後からの「通常遊技状態」における発射球数が「８０００発」に到達し、図９０（ｃ）の状態において、パチンコ機１０の電源投入後からの「通常遊技状態」における発射球数が「９０００発」に到

達し、さらに、図９０（ｄ）から図９１（ｃ）までの「連荘状態」、即ち、「通常遊技状態」ではない遊技状態においては、該発射球数の合計値は加算されず、その後、図９１（ｄ）から図９２（ａ）に至るまでの「通常遊技状態」で遊技が継続されたことによって、パチンコ機１０の電源投入後からの「通常遊技状態」における発射球数が「１００００発」に到達したことを示している。

【１７０５】

また、図９２（ａ）では、発射球数が「１００００発」に到達しており、設定シナリオ番号が「３Ａ」に設定されていることから、パチンコ機１０の発射球数グループがＮｏ．１からＮｏ．２に変移する状態であり、確率設定値が「２」から「３」に変移する状態となっている（図７８参照）。

【１７０６】

次いで、図９２（ｂ）は、図９２（ａ）の状態から、「通常遊技状態」における遊技がさらに進行して、遊技球の発射球数が１２０００発に到達した時点で設定示唆演出が表示されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、救済カウンタ表示９５に「２７３／６００」が表示されており、図９２（ａ）の状態から、特別図柄の変動演出が複数回実行された状態であることを示している。

【１７０７】

なお、図９２（ｂ）の状態では、パチンコ機１０の電源投入後からの発射球数が「１２０００発」に到達した状態となっている。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分には、発射球数が「１２０００発」（即ち、「３０００」の倍数）に到達したことに基づいて、メインキャラクタ図柄８１ｂ及び設定値示唆メッセージ８１ｃが表示されている。設定値示唆メッセージ８１ｃには「高設定確定でぃ」の文字が表示されており、特殊通知内容として確率設定値が「３」に設定されていることを示唆している。

【１７０８】

以上、説明したように、第５実施形態のパチンコ機１０では、パチンコ機１０の電源投入後からの「通常遊技状態」における発射球数に基づいて、確率設定値が変移可能となるように構成する。

【１７０９】

このように構成することで、始動入球口への入球有無にかかわらず、「通常遊技状態」において遊技者が遊技を継続することで、確率設定値が変移可能とすることができる。

【１７１０】

その結果、例えば、パチンコ機１０の経年変化等によって、各特別図柄の始動入球口に入球し難くなっている場合であっても、遊技者が発射した遊技球の数に基づいて確率設定値が変移し得るため、パチンコ機１０の状態に依存することなく確率設定値を変移可能とすることができ、遊技者は安心してパチンコ機１０を継続遊技することが可能となり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となる。

【１７１１】

その他、第５実施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態乃至第４実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【１７１２】

＜第６実施形態＞

次いで、図９３から図９９を参照して、本発明を適用した第６実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第６実施形態のパチンコ機１０について、第１実施形態乃至第５実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第６実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１実施形態乃至第５実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１実施形態乃至第５実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１７１３】

第１実施形態のパチンコ機１０では、遊技者による遊技の進行、即ち、特別図柄の動的表示の実行によって、電源立ち上げ時に設定された確率設定値とは異なる確率設定値に変

移可能となるように構成されている。このように構成することで、遊技者が遊技を継続して特別図柄の動的表示を実行させることによって確率設定値が変移し得るため、遊技者がパチンコ機１０を継続して遊技する動機につながり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となっている。

【１７１４】

このように構成されている場合、いずれの遊技状態であっても特別図柄の動的表示が実行されることによって確率設定値が変移し得るため、例えば、「確率変動状態」が長期間継続し（所謂、「連荘状態」の継続）、該「確率変動状態」において確率設定値が変移し、遊技者にとって有利な大当たり確率に変移した場合であっても、該「確率変動状態」は次回の大当たりが約束された遊技状態であるため、大当たり確率の変移による影響を遊技者が体感し難い状態のまま、さらに次の確率設定値に変移してしまうおそれがあり、この点についてさらなる向上が求められる。

【１７１５】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、遊技者の遊技状況の影響を受け難く、効果的に確率設定値の変移を体感できる遊技機を提供することを目的としている。

【１７１６】

より具体的には、例えば、遊技状態毎に特別図柄の動的表示の実行回数を計数することで、遊技者の遊技状況の影響を受け難く、効果的に確率設定値の変移を体感できる遊技機を提供することを目的としている。

【１７１７】

本目的を達成するために、第６実施形態のパチンコ機１０は、所定の表示態様を表示可能な表示手段を有した遊技機であって、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定することが可能な設定手段と、所定の遊技状態と、前記所定の遊技状態とは異なる特定の遊技状態と、の遊技状態から１の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を備え、前記設定手段は、前記複数段階の設定値として第１の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、前記第１の設定値と異なり得る第２の設定値を設定可能に構成され、前記複数段階の設定値として第３の設定値が設定されている前記特定の遊技状態において第２条件が成立したことに基づいて、前記第３の設定値と異なり得る第４の設定値を設定可能に構成され、前記遊技機は、前記第１条件又は前記第２条件の成立に関する特定数を計数可能な計数手段と、前記特定数が所定到達値に到達したか否かを判別するための所定テーブルと、を備え、前記計数手段は、少なくとも、前記所定の遊技状態及び前記特定の遊技状態において、前記特定数を計数可能に構成され、前記第１条件は、前記所定の遊技状態において、前記計数手段によって前記特定数が第１到達値となった場合に成立可能に構成され、前記第２条件は、前記特定の遊技状態において、前記計数手段によって前記特定数が第２到達値となった場合に成立可能に構成される。

【１７１８】

また、第６実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、第１の報知を実行可能な第１報知手段と、少なくとも前記特定の遊技状態において前記第２条件が成立したことに基づいて、第２の報知を実行可能な第２報知手段と、を備え、前記第１条件は、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続していたとしても成立し得る条件であり、前記第２条件は、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記特定の遊技状態が継続していたとしても成立し得る条件である。

【１７１９】

さらに、第６実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、前記初期化手段による前記遊技機の初期化を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入された場合に、前記遊技機の電源が遮断される前の設定値と同一の設定値が設定され得る構成である。

【１７２０】

また、第６実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、前記第１条件が成立し得る前記第１到達値と、前記第２条件が成立し得る前記第２到達値と、が異なり得るように構成

される。
【１７２１】
さらに、第６実施形態のパチンコ機１０は、前記第２到達値は、前記第１到達値以下に構成される。
【１７２２】
本遊技機は、本発明の具体的な構成として、所定の表示態様としての表示形態を備え、表示手段としての報知装置を備え、設定値としての設定内容を備え、設定手段としての決定制御を備え、所定の遊技状態としての所定状態を備え、特定の遊技状態としての特定状態を備え、遊技状態設定手段としての状態設定制御を備え、第１の設定値としての特定設定内容を備え、第１条件としての所定要件を備え、第２の設定値としての特別設定内容を備え、第３の設定値としての所定設定内容を備え、第２条件としての特定要件を備え、第４の設定値としての特殊設定内容を備え、特定数としての算出値を備え、計数手段としての計数制御を備え、所定到達値としての所定合計値を備え、所定テーブルとしての所定一覧を備え、第１到達値としての所定累計値を備え、第２到達値としての特定累計値を備え、第１の報知としての所定通知内容を備え、第１報知手段としての所定通知制御を備え、第２の報知としての特定通知内容を備え、第２報知手段としての特定通知制御を備える。
【１７２３】
なお、例えば、所定の表示態様として、本実施形態では特別図柄の動的表示を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の可変表示の表示、普通図柄の可変表示における特定の停止図柄の表示、特別図柄の動的表示の表示、特別図柄の動的表示における特定の停止図柄の表示、特別図柄の変動演出における特定の演出の表示、特別図柄の動的表示の保留球の表示、特別図柄の動的表示の保留球の特定の期待度を示唆する表示、特別図柄の動的表示の実行回数の表示、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数の表示、特定の入球口への入球に基づく賞球数の表示、特定の遊技状態における賞球数の累計の表示、上記の少なくとも２つ以上の組み合わせによる表示などが挙げられる。
【１７２４】
また、例えば、所定の表示態様を表示可能な表示手段として、本実施形態では第３図柄表示装置８１を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、回動することで複数演出を表示可能なドラム式回転装置、各セグメント部の点灯又は消灯によって複数演出を表示可能なセグメント式表示装置、複数の演出を表示可能なディスプレイで構成された装置、各ドット部の点灯又は消灯によって複数演出を表示可能なドット式表示装置などが挙げられる。
【１７２５】
さらに、例えば、１の値に設定することが可能な設定値、第１の設定値、第２の設定値、第３の設定値又は第４の設定値として、本実施形態では確率設定値を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを決定する値、特別図柄の動的表示の実行回数に関する値、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の残りの実行回数に関する値、入賞口への入賞に基づく賞球数に関する値、変動演出の演出態様を決定する値、変動演出の演出時間を決定する値、遊技球を発射する強度を設定する値、遊技盤に配設された電飾の点灯輝度を設定する値、遊技機から出力される音量を設定する値、変動演出における特定演出の出現頻度を決定する値などが挙げられる。
【１７２６】
また、例えば、設定値を設定することが可能な設定手段として、本実施形態では設定シナリオ変更処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを決定する処理、変動演出の演出態様を決定する処理、遊技球を発射する強度を設定する処理、遊技盤に配設された電飾の点灯輝度を設定する処理、遊技機から出力される音量を設定する処理、変動演出内の特定演出の出現頻度を決定する処理、変動演出の演出態様を決定する処理、特定の値を初期化す

る処理などが挙げられる。

【１７２７】

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

【１７２８】

また、例えば、遊技状態設定手段として、本実施形態では、確変フラグ２０３ｎを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の高確率状態であるか否かを判別するためのフラグ、特別図柄の高確率状態であるか否かを判別するためのフラグ、大当たり状態であるか否かを判別するためのフラグ、変動演出の実行中であるか否かを判別するフラグ、待機状態であるか否かを判別するためのフラグ、電源立ち上げ状態であるか否かを判別するためのフラグなどが挙げられる。

【１７２９】

さらに、例えば、第１条件又は第２条件として、本実施形態では各遊技状態において特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達することを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、発射された遊技球の累計値が一定の値に到達すること、発射された遊技球の累計値が一定の値未満であること、発射された遊技球の累計値が一定の値以上であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技球が特定の入球口に入球すること、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値が一定の値に到達すること、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値が一定の値未満であること、計数値が更新されること、遊技球が特定の領域に進入すること、特別図柄の動的表示が実行されること、特別図柄の動的表示が実行されないこと、特別図柄の動的表示の実行が開始されること、特別図柄の動的表示の実行が終了すること、特定の保留球数で特別図柄の動的表示が実行されること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値以上であること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が加算されること、特別図柄の動的表示の保留球数が減算されること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定値に達すること、特定の遊技状態に移行すること、特別図柄の動的表示が特定期間の間実行されること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の処理を開始する時期に到達すること、枠ボタンが操作されること、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、遊技盤に配設された役物が特定の動作を実行すること、検知スイッチがオンされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされることなどが挙げられる。

【１７３０】

また、例えば、第１条件又は第２条件の成立に関する特定数、所定到達値、第１到達値又は第２到達値として、本実施形態では第１シナリオカウンタ２０３ｙ、第２シナリオカウンタ２０３ｚを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球の発射球数、特定の入球口への入球数、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値、特別図柄の動的表示の実行回数、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の残り実行回数、特別図柄の動的表示の特定の図柄への当選回数、特別図柄の動的表示の保留球数、普通図柄の可変表示の実行回数、普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選回数、普通図柄の可変表示の保留球数、枠ボタンの押下回数、遊技盤に配設された役物の動作回数、特別図柄の変動演出における特定演出の現出回数、特定の入賞口の開放回数などが挙げられる。

【１７３１】
さらに、例えば、特定数を計数可能な計数手段として、本実施形態では設定シナリオカウンタ計数処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球の発射球数を計数可能な装置又は制御、特定の入球口への入球数を計数可能な装置又は制御、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値を計数可能な制御、特別図柄の動的表示の実行回数を計数可能な制御、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の残り実行回数を計数可能な制御、特別図柄の動的表示の特定の図柄への当選回数を計数可能な制御、特別図柄の動的表示の保留球数を計数可能な制御、普通図柄の可変表示の実行回数を計数可能な制御、普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選回数を計数可能な制御、普通図柄の可変表示の保留球数を計数可能な制御、枠ボタンの押下回数を計数可能な制御、遊技盤に配設された役物の動作回数を計数可能な制御、特別図柄の変動演出における特定演出の現出回数を計数可能な制御、特定の入賞口の開放回数を計数可能な制御などが挙げられる。
【１７３２】
また、例えば、所定テーブルとして、本実施形態では設定シナリオテーブルを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行回数と確率設定値とを関連付けるテーブル、大当たり乱数テーブル、大当たり種別テーブル、保留数テーブル、停止パターンテーブル、変動パターンテーブル、大当たり開放テーブル、普図当たり乱数テーブル、普図変動テーブル、普通電役開放テーブル、時短終了条件テーブル、設定シナリオテーブル、特別図柄の変動演出の演出内容等を抽選する抽選テーブルなどが挙げられる。
【１７３３】
さらに、例えば、第１の報知又は第２の報知として、本実施形態では所定回転数に到達した報知演出を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示に基づく演出、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する演出、特別図柄の変動演出が実行停止したことを報知する演出、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する演出、現在の遊技状態を報知する演出、推奨される遊技方法を報知する演出、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する演出、確率設定値を示唆する演出、特定の入球口に入球したことを報知する演出、大入賞口が開放したことを報知する演出、小入賞口が開放したことを報知する演出、特定の賞球が払い出されたことを報知する演出、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する演出、何らかのエラーが検知されたことを報知する演出、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する演出などが挙げられる。
【１７３４】
また、例えば、第１の報知又は第２の報知を実行可能な報知手段として、本実施形態では所定回転数に到達した報知を行う設定値コマンド処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の変動演出を報知可能な処理、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する処理、特別図柄の変動処理が実行停止したことを報知する処理、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する処理、現在の遊技状態を報知する処理、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する処理、確率設定値を示唆する処理、特定の入球口に入球したことを報知する処理、大入賞口が開放したことを報知する処理、小入賞口が開放したことを報知する処理、普通電役が開放したことを報知する処理、特定の賞球が払い出されたことを報知する処理、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する処理、何らかのエラーが検知されたことを報知する処理、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する処理などが挙げられる。
【１７３５】
ここで、図９３を参照して、第６実施形態において、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられるテーブル等、及び、ＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。第１実施形態のＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３と、第６実施形態のＲＯＭ２０２及

びＲＡＭ２０３との異なる点は、ＲＡＭ２０３から設定シナリオカウンタ２０３ｍが削除されている点と、ＲＡＭ２０３に算出値としての第１シナリオカウンタ２０３ｙ及び第２シナリオカウンタ２０３ｚが追加されている点と、である。

【１７３６】

第６実施形態における算出値としての第１シナリオカウンタ２０３ｙは、パチンコ機１０の電源投入時から現在までの、「通常遊技状態」における特図回転数をカウントするためのカウンタである。第１シナリオカウンタ２０３ｙは、パチンコ機１０の電源投入時の設定値確定処理において「０」が設定される（図２７のＳ１３１参照）。そして、変動停止処理内の計数制御としての設定シナリオカウンタ計数処理において、「通常遊技状態」である場合に「１」加算される（図９７のＳ５６１２参照）。

【１７３７】

第６実施形態のパチンコ機１０では、上記設定シナリオカウンタ計数処理において更新された算出値としての第１シナリオカウンタ２０３ｙの値が、現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの値が属する回転数グループにおける「通常時」の最大回転数よりも小さい値でない、即ち、現在の回転数グループにおける「通常時」の最大回転数に到達した場合に、所定一覧としての設定シナリオテーブル２０２ｎ（図９４参照）を参照し、設定シナリオ番号と第１シナリオカウンタ２０３ｙとによって確率設定値を読み込み、設定値格納エリア２０３ｊに格納する（図９７のＳ５６０４参照）。

【１７３８】

次いで、第６実施形態における算出値としての第２シナリオカウンタ２０３ｚは、パチンコ機１０の電源投入時から現在までの、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」における特図回転数をカウントするためのカウンタである。第２シナリオカウンタ２０３ｚは、パチンコ機１０の電源投入時の設定値確定処理において「０」が設定される（図２７のＳ１３１参照）。そして、変動停止処理内の計数制御としての設定シナリオカウンタ計数処理において、「通常遊技状態」でない場合、即ち、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」である場合に「１」加算される（図９７のＳ５６１４参照）。

【１７３９】

第６実施形態のパチンコ機１０では、上記設定シナリオカウンタ計数処理において更新された第２シナリオカウンタ２０３ｚの値が、現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの値が属する回転数グループにおける「時短中、確変中」の最大回転数よりも小さい値でない、即ち、現在の回転数グループにおける「時短中、確変中」の最大回転数に到達した場合に、所定一覧としての設定シナリオテーブル２０２ｎ（図９４参照）を参照し、設定シナリオ番号と第２シナリオカウンタ２０３ｚとによって確率設定値を読み込み、設定値格納エリア２０３ｊに格納する（図９７のＳ５６０４参照）。

【１７４０】

ここで、仮に、第１実施形態のパチンコ機１０における設定シナリオカウンタ２０３ｍのように、遊技状態にかかわらずに特図回転数を一律にカウントするように構成されている場合、例えば、「確率変動状態」が長期間に亘って継続した場合に、「確率変動状態」において確率設定値が変移し得ることになる。そして、確率設定値が変移した後も「確率変動状態」が継続した場合、さらに次の確率設定値に変移し得ることになる。

【１７４１】

このような場合、１の確率設定値を「確率変動状態」のみで遊技することになり、該確率設定値の変移による影響を大きく受けないまま（即ち、「通常遊技状態」において、変移後の確率設定値で遊技することがないまま）、次の確率設定値に変移してしまうことになり、確率設定値が変移することによる興趣が損なわれてしまうおそれがある。

【１７４２】

これに対し、第６実施形態のパチンコ機１０のように、算出値としての第１シナリオカウンタ２０３ｙと、第２シナリオカウンタ２０３ｚと、を構成して、特図回転数の値を遊技状態毎に大きく分けて計数し、例えば、「時短中、確変中」の確率設定値が変移することとなる特図回転数を大きな値に構成することにより、上記で例示したような事態を発生

し難くすることができ、確率設定値が変移することによる遊技性の興趣を最大限に活かすことができる。

【１７４３】

ここで、図９４を参照して、第６実施形態における所定一覧としての設定シナリオテーブル２０２ｎについて説明する。第１実施形態における設定シナリオテーブル２０２ｎと、第６実施形態における設定シナリオテーブル２０２ｎとの異なる点は、遊技状態毎に確率設定値が変移することとなる特図回転数が設定されている点、である。

【１７４４】

第６実施形態における所定一覧としての設定シナリオテーブル２０２ｎは、パチンコ機１０の電源立ち上げ時に設定された設定シナリオ番号と、パチンコ機１０の電源立ち上げ後からの遊技状態毎の特図回転数と、によって、確率設定値が設定されるテーブルである。

【１７４５】

図９４に示すように、第６実施形態のパチンコ機１０では、確率設定値が変移し得る特別図柄の動的表示の実行回数のグループが５つに分かれており、さらに、それぞれのグループにおいて、「通常時」の特図回転数と、「時短中、確変中」の特図回転数と、が設定されている。

【１７４６】

そして、第６実施形態のパチンコ機１０では、現在の回転数グループと、「通常時」及び「時短中、確変中」のそれぞれの特図回転数と、で確率設定値の移行有無を判別するように構成されている。

【１７４７】

よって、例えば、電源立ち上げ時に設定された設定シナリオ番号が「２Ａ」の状態において、「通常時」における特図回転数が０回転であって、「時短中、確変中」における特図回転数が０回転である場合、回転数グループはＮｏ．１となり、確率設定値は「１」が設定された状態となる。そして、この状態から、「通常時」における特図回転数が所定累計値としての４５１回転であって、「時短中、確変中」における特図回転数が０回転となった場合、所定合計値としての現在の回転数グループＮｏ．１の「通常時」における最大値を超えた値となっているため、回転数グループはＮｏ．２に移行し、確率設定値は「２」に移行するように構成されている。

【１７４８】

さらに、この状態から、「通常時」における特図回転数が４５１回転であって、「時短中、確変中」における特図回転数が３０１回転となった場合、所定合計値としての現在の回転数グループＮｏ．２の、「通常時」、「時短中、確変中」の最大値をいずれも超えた値とはなっていないため、回転数グループはＮｏ．２のまま継続され、確率設定値は「２」のままとなる。

【１７４９】

そして、この状態から、「通常時」における特図回転数が４５１回転であって、「時短中、確変中」における特図回転数が特定累計値として６０１回転となった場合、所定合計値としての現在の回転数グループＮｏ．２の「時短中、確変中」における最大値を超えた値となっているため、回転数グループはＮｏ．３に移行し、確率設定値は「１」に移行するように構成されている。

【１７５０】

よって、図９４に示すとおり、第６実施形態における所定一覧としての設定シナリオテーブル２０２ｎは、設定シナリオ番号が「１－」である場合、回転数グループがＮｏ．１の状態における「通常時」の特図回転数が「０～４５０回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「０～３００回転」の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．２の状態における「通常時」の特図回転数が「４５１～７００回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「３０１～６００回転」の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．３の状態における「通常時」の特図回転数が「７０１～１０００

回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「６０１～９００回転」の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．４の状態における「通常時」の特図回転数が「１００１～１５００回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「９０１～１２００回転」の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．５の状態における「通常時」の特図回転数が「１５０１回転～」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「１２０１回転～」の間は確率設定値「１」が設定される。

【１７５１】

即ち、設定シナリオ番号が「１－」に設定されている場合、特図回転数によらず確率設定値は「１」に固定される。従って、設定シナリオ番号が「１－」に設定されている場合は、従来のパチンコ機の電源立ち上げ時において確率設定値「１」を設定した場合と同様の確率設定値の設定状況となる。

【１７５２】

次いで、設定シナリオ番号が「２－」である場合、回転数グループがＮｏ．１の状態における「通常時」の特図回転数が「０～４５０回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「０～３００回転」の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．２の状態における「通常時」の特図回転数が「４５１～７００回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「３０１～６００回転」の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．３の状態における「通常時」の特図回転数が「７０１～１０００回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「６０１～９００回転」の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．４の状態における「通常時」の特図回転数が「１００１～１５００回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「９０１～１２００回転」の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．５の状態における「通常時」の特図回転数が「１５０１回転～」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「１２０１回転～」の間は確率設定値「２」が設定される。

【１７５３】

即ち、設定シナリオ番号が「２－」に設定されている場合、特図回転数によらず確率設定値は「２」に固定される。従って、設定シナリオ番号が「１－」に設定されている場合は、従来のパチンコ機の電源立ち上げ時において確率設定値「２」を設定した場合と同様の確率設定値の設定状況となる。

【１７５４】

次いで、設定シナリオ番号が「３－」である場合、回転数グループがＮｏ．１の状態における「通常時」の特図回転数が「０～４５０回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「０～３００回転」の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．２の状態における「通常時」の特図回転数が「４５１～７００回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「３０１～６００回転」の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．３の状態における「通常時」の特図回転数が「７０１～１０００回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「６０１～９００回転」の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．４の状態における「通常時」の特図回転数が「１００１～１５００回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「９０１～１２００回転」の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．５の状態における「通常時」の特図回転数が「１５０１回転～」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「１２０１回転～」の間は確率設定値「３」が設定される。

【１７５５】

即ち、設定シナリオ番号が「３－」に設定されている場合、特図回転数によらず確率設定値は「３」に固定される。従って、設定シナリオ番号が「３－」に設定されている場合は、従来のパチンコ機の電源立ち上げ時において確率設定値「３」を設定した場合と同様の確率設定値の設定状況となる。

【１７５６】

次いで、設定シナリオ番号が「２Ａ」である場合、回転数グループがＮｏ．１の状態における「通常時」の特図回転数が「０～４５０回転」又は「時短中、確変中」の特図回転

数が「０～３００回転」の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．２の状態における「通常時」の特図回転数が「４５１～７００回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「３０１～６００回転」の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．３の状態における「通常時」の特図回転数が「７０１～１０００回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「６０１～９００回転」の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．４の状態における「通常時」の特図回転数が「１００１～１５００回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「９０１～１２００回転」の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．５の状態における「通常時」の特図回転数が「１５０１回転～」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「１２０１回転～」の間は確率設定値「２」が設定される。

【１７５７】

次いで、設定シナリオ番号が「２ｂ」である場合、回転数グループがＮｏ．１の状態における「通常時」の特図回転数が「０～４５０回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「０～３００回転」の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．２の状態における「通常時」の特図回転数が「４５１～７００回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「３０１～６００回転」の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．３の状態における「通常時」の特図回転数が「７０１～１０００回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「６０１～９００回転」の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．４の状態における「通常時」の特図回転数が「１００１～１５００回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「９０１～１２００回転」の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．５の状態における「通常時」の特図回転数が「１５０１回転～」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「１２０１回転～」の間は確率設定値「１」が設定される。

【１７５８】

即ち、設定シナリオ番号が「２Ａ」又は「２ｂ」に設定されている場合、特図回転数によって確率設定値が変移し得るように構成され、変移し得る確率設定値の最大値が「２」となるように構成されている。

【１７５９】

次いで、設定シナリオ番号が「３Ａ」である場合、回転数グループがＮｏ．１の状態における「通常時」の特図回転数が「０～４５０回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「０～３００回転」の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．２の状態における「通常時」の特図回転数が「４５１～７００回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「３０１～６００回転」の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．３の状態における「通常時」の特図回転数が「７０１～１０００回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「６０１～９００回転」の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．４の状態における「通常時」の特図回転数が「１００１～１５００回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「９０１～１２００回転」の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．５の状態における「通常時」の特図回転数が「１５０１回転～」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「１２０１回転～」の間は確率設定値「２」が設定される。

【１７６０】

次いで、設定シナリオ番号が「３ｂ」である場合、回転数グループがＮｏ．１の状態における「通常時」の特図回転数が「０～４５０回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「０～３００回転」の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．２の状態における「通常時」の特図回転数が「４５１～７００回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「３０１～６００回転」の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．３の状態における「通常時」の特図回転数が「７０１～１０００回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「６０１～９００回転」の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．４の状態における「通常時」の特図回転数が「１００１～１５００回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「９０１～１２００回転」の

間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．５の状態における「通常時」の特図回転数が「１５０１回転～」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「１２０１回転～」の間は確率設定値「３」が設定される。

【１７６１】

即ち、設定シナリオ番号が「３Ａ」又は「３ｂ」に設定されている場合、特図回転数によって確率設定値が変移し得るように構成され、変移し得る確率設定値の最大値が「３」となるように構成されている。

【１７６２】

このように第６実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」における特図回転数と、「時間短縮状態」及び「確率変動状態」（即ち、「連荘状態」）における特図回転数と、を別々に計数し、それぞれの特図回転数によって確率設定値が移行し得るように構成されている。

【１７６３】

このように構成することで、例えば、「通常遊技状態」における特図回転数が「４４０回転」、即ち、残り１０回転で確率設定値が変移し得る状態において大当たりに当選し、「確率変動状態」に移行して、該「確率変動状態」が長期間に亘って継続した場合であっても、「時短中、確変中」の特図回転数が「通常時」とは異なる特図回転数で計数されるため、「確率変動状態」に移行後、即座に確率設定値が変移することを防止でき、確率設定値の変移による影響を大きく受けないまま、次の確率設定値に変移してしまう事象を発生し難くすることができる。

【１７６４】

その結果、確率設定値が変移することによる遊技性の興趣を最大限に活かすことができる。

【１７６５】

次に、図９５を参照して、第６実施形態における音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図９５は、第６実施形態における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。第１実施形態における音声ランプ制御装置１１３のブロック図と、第６実施形態における音声ランプ制御装置１１３のブロック図との異なる点は、ＲＡＭ２２３内のサブ設定シナリオカウンタ２２３ｊが削除され、サブ第１シナリオカウンタ２２３ｖ及びサブ第２シナリオカウンタ２２３ｗが追加されている点である。

【１７６６】

サブ第１シナリオカウンタ２２３ｖは、パチンコ機１０の電源投入時から現在までの「通常遊技状態」における特図回転数を格納するためのカウンタである。第６実施形態のパチンコ機１０では、電源立ち上げ時、又は、「通常遊技状態」における特別図柄の動的表示の実行時において、主制御装置１１０より第１シナリオカウンタコマンドが送信される（図９６のＳ１３９及び図９７のＳ５６１６参照）。そして、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より第１シナリオカウンタコマンドを受信すると、該カウンタをサブ第１シナリオカウンタ２２３ｖに格納する（図９８のＳ１０１９及び図９９のＳ１４４２参照）。

【１７６７】

第６実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３が確率設定値に関するコマンドを受信した場合に、サブ第１シナリオカウンタ２２３ｖの値又は後述するサブ第２シナリオカウンタ２２３ｗの値がサブ回転数グループカウンタ２２３ｉに格納されている回転数グループの最大値（例えば、回転数グループＮｏ．１の場合の最大回転数は、「通常時」が「４５０」、「時短中、確変中」が「３００」。図９４参照）よりも小さい値であるか否かを判別し、判別結果によって、特別図柄の動的表示の実行回数が特定の値に到達したことを第３図柄表示装置８１において報知する（図９９のＳ１４０４、図６０（ｂ）の回転数到達メッセージ８１ｄ参照）。

【１７６８】

次いで、サブ第２シナリオカウンタ２２３２は、パチンコ機１０の電源投入時から現在までの「時間短縮状態」又は「確率変動状態」における特図回転数を格納するためのカウンタである。第６実施形態のパチンコ機１０では、電源立ち上げ時、又は、「時間短縮状態」若しくは「確率変動状態」における特別図柄の動的表示の実行時において、主制御装置１１０より第２シナリオカウンタコマンドが送信される（図９６のＳ１３９及び図９７のＳ５６１７参照）。そして、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より第２シナリオカウンタコマンドを受信すると、該カウンタをサブ第２シナリオカウンタ２２３ｗに格納する（図９８のＳ１０２０及び図９９のＳ１４４４参照）。

【１７６９】

第６実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３が確率設定値に関するコマンドを受信した場合に、サブ第１シナリオカウンタ２２３ｖの値又はサブ第２シナリオカウンタ２２３ｗの値がサブ回転数グループカウンタ２２３ｉに格納されている回転数グループの最大値（例えば、回転数グループＮｏ．１の場合の最大回転数は、「通常時」が「４５０」、「時短中、確変中」が「３００」。図９４参照）よりも小さい値であるか否かを判別し、判別結果によって、特別図柄の動的表示の実行回数が特定の値に到達したことを第３図柄表示装置８１において報知する（図９９のＳ１４０４、図６０（ｂ）の回転数到達メッセージ８１ｄ参照）。

【１７７０】

次に、図９６を参照して、第６実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される設定値確定処理（Ｓ１１７）について説明する。図９６は、第６実施形態における設定値確定処理（Ｓ１１７）を示すフローチャートである。第１実施形態における設定値確定処理（Ｓ１１７）と、第６実施形態における設定値確定処理（Ｓ１１７）との異なる点は、設定シナリオカウンタ２０３ｍに関する処理が削除され、第１シナリオカウンタ２０３ｙ及び第２シナリオカウンタ２０３ｚに関する処理が追加されている点である。

【１７７１】

第６実施形態における設定値確定処理（Ｓ１１７）では、まず、第１シナリオカウンタ２０３ｙを０クリアし（Ｓ１３７）、第２シナリオカウンタ２０３ｚを０クリアして（Ｓ１３８）、処理をＳ１３２に移行する。

【１７７２】

また、Ｓ１３４の処理を終えると、次いで、確率設定値に基づいて設定値コマンド、回転数グループコマンド、第１シナリオカウンタコマンド及び第２シナリオカウンタコマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１３９）、この設定値確定処理（Ｓ１１７）を終了して、立ち上げ処理（図２５参照）に戻る。

【１７７３】

ここで設定された設定値コマンド、回転数グループコマンド、第１シナリオカウンタコマンド及び第２シナリオカウンタコマンドは、タイマ割込処理の外部出力処理（図２９のＳ２０１参照）において、音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３は、この設定値コマンドを受信すると、ＲＡＭ２２３に設けられたサブ設定値格納エリア２２３ｈに該設定値コマンドが示す確率設定値を格納（記憶）するように構成されている。同様に、音声ランプ制御装置１１３は、回転数グループコマンドを受信するとサブ回転数グループカウンタ２２３ｉに、第１シナリオカウンタコマンドを受信するとサブ第１シナリオカウンタ２２３ｖに、第２シナリオカウンタコマンドを受信するとサブ第２シナリオカウンタ２２３ｗに、それぞれのコマンドで受信した値を格納するように構成されている。

【１７７４】

次いで、図９７を参照して、第６実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図３４参照）の一処理である計数制御としての設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９）について説明する。図９７は、第６実施形態の設

定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９）を示すフローチャートである。第１実施形態の設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９）と、第６実施形態の計数制御としての設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９）との異なる点は、主に、設定シナリオカウンタ２０３ｍに関する処理が削除され、第１シナリオカウンタ２０３ｙ及び第２シナリオカウンタ２０３ｚに関する処理が追加されている点、である。

【１７７５】

第６実施形態の計数制御としての設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９）では、まず、現在の遊技状態が「通常遊技状態」であるか否かを判別し（Ｓ５６１１）、現在の遊技状態が「通常遊技状態」であれば（Ｓ５６１１：Ｙｅｓ）、該「通常遊技状態」において特別図柄の動的表示が実行されているため、第１シナリオカウンタ２０３ｙに１加算する（Ｓ５６１２）。次いで、第１シナリオカウンタ２０３ｙの値が、現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの示す回転数グループにおける「通常時」の最大回転数（例えば、回転数グループがＮｏ．１であれば、「通常時」の最大回転数は「４５０」。図９４参照）よりも小さい値であるか否かを判別する（Ｓ５６１３）。

【１７７６】

判別の結果、第１シナリオカウンタ２０３ｙの値が現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの示す回転数グループにおける「通常時」の最大回転数よりも小さい値であれば（Ｓ５６１３：Ｙｅｓ）、確率設定値の更新タイミングではないので、Ｓ５６０３～Ｓ５６０６の処理をスキップして、処理をＳ５６１６に移行する。

【１７７７】

一方、Ｓ５６１３の処理において、第１シナリオカウンタ２０３ｙの値が現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの示す回転数グループにおける「通常時」の最大回転数よりも小さい値でない、即ち、第１シナリオカウンタ２０３ｙの値が現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの示す回転数グループにおける「通常時」の最大回転数以上であると判別された場合（Ｓ５６１３：Ｎｏ）、処理をＳ５６０３に移行する。

【１７７８】

また、Ｓ５６１１の処理において、現在の遊技状態が「通常遊技状態」でないと判別された場合（Ｓ５６１１：Ｎｏ）、現在の遊技状態が「時間短縮状態」又は「確率変動状態」であると判断し、「時間短縮状態」又は「確率変動状態」において特別図柄の動的表示が実行されているため、第２シナリオカウンタ２０３ｚに１加算する（Ｓ５６１４）。次いで、第２シナリオカウンタ２０３ｚの値が、現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの示す回転数グループにおける「時短中、確変中」の最大回転数（例えば、回転数グループがＮｏ．１であれば、「時短中、確変中」の最大回転数は「３００」。図９４参照）よりも小さい値であるか否かを判別する（Ｓ５６１５）。

【１７７９】

判別の結果、第２シナリオカウンタ２０３ｚの値が現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの示す回転数グループにおける「時短中、確変中」の最大回転数よりも小さい値であれば（Ｓ５６１５：Ｙｅｓ）、確率設定値の更新タイミングではないので、Ｓ５６０３～Ｓ５６０６の処理をスキップして、処理をＳ５６１６に移行する。

【１７８０】

一方、Ｓ５６１５の処理において、第２シナリオカウンタ２０３ｚの値が現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの示す回転数グループにおける「時短中、確変中」の最大回転数よりも小さい値でない、即ち、第２シナリオカウンタ２０３ｚの値が現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの示す回転数グループにおける「時短中、確変中」最大回転数以上であると判別された場合（Ｓ５６１５：Ｎｏ）、処理をＳ５６０３に移行する。

【１７８１】

次いで、Ｓ５６０６の処理を終えた場合、Ｓ５６１３の処理において第１シナリオカウンタ２０３ｙの値が現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの示す回転数グループにおける「通常時」の最大回転数よりも小さい値であると判別された場合（Ｓ５６１３：Ｙｅｓ）、又は、Ｓ５６１５の処理において第２シナリオカウンタ２０３ｚの値が現在の回転数

グループカウンタ２０３ｋの示す回転数グループにおける「時短中、確変中」の最大回転数よりも小さい値であると判別された場合（Ｓ５６１５：Ｙｅｓ）、第１シナリオカウンタ２０３ｙの値に応じて第１シナリオカウンタコマンドを設定し（Ｓ５６１６）、第２シナリオカウンタ２０３ｚの値に応じて第２シナリオカウンタコマンドを設定し（Ｓ５６１７）、計数制御としての設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９）を終了して、変動停止処理（図３４参照）に戻る。

【１７８２】

これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２９のＳ２０１参照）によって、設定値コマンド、回転数グループコマンド、第１シナリオカウンタコマンド又は第２シナリオカウンタコマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信された設定値コマンド、回転数グループコマンド、第１シナリオカウンタコマンド又は第２シナリオカウンタコマンドを受信すると、各コマンドの値をＲＡＭ２２３の各変数値に格納し、更新前後における確率設定値の変移態様に応じて、確率設定値の表示用変更示唆演出コマンドを設定する（図９９にて後述）。

【１７８３】

このように構成することで、「通常遊技状態」と、「時間短縮状態」及び「確率変動状態」と、のそれぞれの遊技状態毎に特図回転数を計数することができる。

【１７８４】

その結果、例えば、「確率変動状態」に移行後、即座に確率設定値が変移することを防止でき、確率設定値の変移による影響を大きく受けないまま、次の確率設定値に変移してしまう事象を発生し難くすることができ、確率設定値が変移することによる遊技性の興趣を最大限に活かすことができる。

【１７８５】

次に、図９８を参照して、第６実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図９８は、第６実施形態の立ち上げ処理を示したフローチャートである。第６実施形態の立ち上げ処理と、第６実施形態の立ち上げ処理との異なる点は、サブ設定シナリオカウンタ２２３ｊに関する処理が削除され、サブ第１シナリオカウンタ２２３ｖ及びサブ第２シナリオカウンタ２２３ｗに関する処理が追加されている点、である。

【１７８６】

第６実施形態の立ち上げ処理では、Ｓ１０１７の処理を終えると、第１シナリオカウンタコマンドが示すカウンタの値をサブ第１シナリオカウンタ２２３ｖに格納し（Ｓ１０１９）、第２シナリオカウンタコマンドが示すカウンタの値をサブ第２シナリオカウンタ２２３ｗに格納し（Ｓ１０２０）、メイン処理（図４８参照）へ移行する。

【１７８７】

次に、図９９を参照して、第６実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される設定値コマンド処理（Ｓ１２０９）について説明する。図９９は、第６実施形態の設定値コマンド処理（Ｓ１２０９）を示したフローチャートである。第１実施形態の設定値コマンド処理（Ｓ１２０９）と、第６実施形態の設定値コマンド処理（Ｓ１２０９）との異なる点は、サブ設定シナリオカウンタ２２３ｊに関する処理が削除され、サブ第１シナリオカウンタ２２３ｖ及びサブ第２シナリオカウンタ２２３ｗに関する処理が追加されている点である。

【１７８８】

第６実施形態の設定値コマンド処理（Ｓ１２０９）では、まず、第１シナリオカウンタコマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１４４１）、第１シナリオカウンタコマンドを受信していれば（Ｓ１４４１：Ｙｅｓ）、第１シナリオカウンタコマンドに含まれる主制御装置１１０の第１シナリオカウンタ２０３ｙの値を抽出し、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１シナリオカウンタ２２３ｖに格納し（Ｓ１４４２）、処理をＳ１４４３に移行する。

【１７８９】
一方、Ｓ１４４１の処理において、第１シナリオカウンタコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１４４１：Ｎｏ）、Ｓ１４４２の処理は行わず、Ｓ１４４２をスキップして、処理をＳ１４４３に移行する。
【１７９０】
Ｓ１４４３の処理では、第２シナリオカウンタコマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１４４３）、第２シナリオカウンタコマンドを受信していれば（Ｓ１４４３：Ｙｅｓ）、第２シナリオカウンタコマンドに含まれる主制御装置１１０の第２シナリオカウンタ２０３ｚの値を抽出し、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２シナリオカウンタ２２３ｗに格納し（Ｓ１４４４）、処理をＳ１４４５に移行する。
【１７９１】
一方、Ｓ１４４３の処理において、第２シナリオカウンタコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１４４３：Ｎｏ）、Ｓ１４４４の処理は行わず、Ｓ１４４４をスキップして、処理をＳ１４４５に移行する。
【１７９２】
次いで、Ｓ１４４５の処理では、サブ第１シナリオカウンタ２２３ｖの値が、現在のサブ回転数グループカウンタ２２３ｉの値が属する回転数グループにおける「通常時」の最大回転数（例えば、回転数グループＮｏ．１における「通常時」の最大回転数は「４５０」。図９４参照）よりも小さい値であるか否かを判別し（Ｓ１４４５）、サブ第１シナリオカウンタ２２３ｖの値が現在のサブ回転数グループカウンタ２２３ｉの値が属する回転数グループにおける「通常時」の最大回転数よりも小さい値でない、即ち、サブ第１シナリオカウンタ２２３ｖの値が現在のサブ回転数グループカウンタ２２３ｉの値が属する回転数グループにおける「通常時」の最大回転数以上であれば（Ｓ１４４５：Ｎｏ）、回転数グループが変移するタイミングであって、確率設定値が変移し得るタイミングに達しているため（図９４参照）、所定通知制御又は特定通知制御としての表示用回転数報知コマンドを設定して所定回転数に到達した報知を行い（Ｓ１４０４）、処理をＳ１４０５に移行する。
【１７９３】
一方、Ｓ１４４５の処理において、サブ第１シナリオカウンタ２２３ｖの値が現在のサブ回転数グループカウンタ２２３ｉの値が属する回転数グループにおける「通常時」の最大回転数よりも小さい値であると判別された場合は（Ｓ１４４５：Ｙｅｓ）、次いで、サブ第２シナリオカウンタ２２３ｗの値が、現在のサブ回転数グループカウンタ２２３ｉの値が属する回転数グループにおける「時短中、確変中」の最大回転数（例えば、回転数グループＮｏ．１における「時短中、確変中」の最大回転数は「３００」。図９４参照）よりも小さい値であるか否かを判別し（Ｓ１４４６）、サブ第２シナリオカウンタ２２３ｗの値が現在のサブ回転数グループカウンタ２２３ｉの値が属する回転数グループにおける「時短中、確変中」の最大回転数よりも小さい値でない、即ち、サブ第２シナリオカウンタ２２３ｗの値が現在のサブ回転数グループカウンタ２２３ｉの値が属する回転数グループにおける「時短中、確変中」の最大回転数以上であれば（Ｓ１４４６：Ｎｏ）、回転数グループが変移するタイミングであって、確率設定値が変移し得るタイミングに達しているため（図９４参照）、所定通知制御又は特定通知制御としての表示用回転数報知コマンドを設定し（Ｓ１４０４）、処理をＳ１４０５に移行する。
【１７９４】
また、Ｓ１４４６の処理において、サブ第２シナリオカウンタ２２３ｗの値が現在のサブ回転数グループカウンタ２２３ｉの値が属する回転数グループにおける「時短中、確変中」の最大回転数よりも小さい値であると判別された場合は（Ｓ１４４６：Ｙｅｓ）、確率設定値が変移し得るタイミングに達していないため、処理をＳ１４０５に移行する。
【１７９５】
以上、説明したように、第６実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」における特図回転数と、「時間短縮状態」又は「確率変動状態」における特図回転数と、を別々

に計数し、いずれか一方の特図回転数が現在の回転数グループの最大回転数に達した場合に確率設定値が変移可能となるように構成する。

【１７９６】

このように構成することで、例えば、「通常遊技状態」における遊技状況にかかわらず、「確率変動状態」に移行後、即座に確率設定値が変移することを防止でき、確率設定値の変移による影響を大きく受けないまま、次の確率設定値に変移してしまう事象を発生し難くすることができる。

【１７９７】

その結果、遊技者の遊技状況の影響を受け難く、効果的に確率設定値の変移を体感することが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１７９８】

その他、第６実施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態乃至第５実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

＜第７実施形態＞

次いで、図１００及び図１０１を参照して、本発明を適用した第７実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第７実施形態のパチンコ機１０について、第１実施形態乃至第６実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第７実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１実施形態乃至第６実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１実施形態乃至第６実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１７９９】

第１実施形態のパチンコ機１０では、遊技者による遊技の進行、即ち、特別図柄の動的表示の実行によって、電源立ち上げ時に設定された確率設定値とは異なる確率設定値に変移可能となるように構成されている。このように構成することで、遊技者が遊技を継続して特別図柄の動的表示を実行させることによって確率設定値が変移し得るため、遊技者がパチンコ機１０を継続して遊技する動機につながり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となっていた。

【１８００】

このように構成されている場合、いずれの遊技状態であっても特別図柄の動的表示が実行されることによって確率設定値が変移し得るため、例えば、「確率変動状態」が長期間継続し（所謂、「連荘状態」の継続）、該「確率変動状態」において確率設定値が変移し、遊技者にとって有利な大当たり確率に変移した場合であっても、該「確率変動状態」は次回の大当たりが約束された遊技状態であるため、大当たり確率の変移による影響を体感し難い状態のまま、さらに次の確率設定値に変移してしまうおそれがあり、この点についてさらなる向上が求められる。

【１８０１】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、遊技者の遊技状況の影響を受け難く、効果的に確率設定値の変移を体感できる遊技機を提供することを目的としている。

【１８０２】

より具体的には、例えば、第１特別図柄の動的表示の実行回数と、第２特別図柄の動的表示の実行回数と、を別々に計数することで、遊技者の遊技状況の影響を受け難く、効果的に確率設定値の変移を体感できる遊技機を提供することを目的としている。

【１８０３】

本目的を達成するために、第７実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、前記発射手段により発射された遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる第１始動入球領域と、前記第１始動入球領域と異なる第２始動入球領域と、前記第１始動入球領域に遊技球が入球した場合に、第１表示態様を表示可能、又は、前記第２始動入球領域に遊技球が入球した場合に、第２表示態様を表示可能な表示手段と、を備えた遊技機であって、前記表示手段で行われる前記第１表示態様および前記第２表示態様の遊技結果を出力する場合に用いられる設定を、複数段階の設定のうち１の設定に設定可能な設定手段と、

前記第１表示態様の実行回数に関する第１特定数を計数可能な第１計数手段と、前記第２表示態様の実行回数に関する第２特定数を計数可能な第２計数手段と、を備え、前記設定手段は、前記第１計数手段による前記第１特定数の値が第１到達値に達した場合に関する第１条件が成立したことに基づいて、前記第１特定数の値が前記第１到達値未満の場合と異なる設定とするように構成され、前記第２計数手段による前記第２特定数の値が第２到達値に達した場合に関する第２条件が成立したことに基づいて、前記第２特定数の値が前記第２到達値未満の場合と異なる設定とするように構成され、前記第１条件が成立し得る前記第１到達値と、前記第２条件が成立し得る前記第２到達値と、が異なるように構成される。

【１８０４】

また、第７実施形態のパチンコ機１０は、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された場合に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記第１条件は、前記所定の遊技状態において、少なくとも前記初期化手段による初期化が行われずに該所定の遊技状態が継続している場合に成立し得る。

【１８０５】

さらに、第７実施形態のパチンコ機１０は、前記第２条件は、前記所定の遊技状態と異なる特定の遊技状態において、少なくとも前記初期化手段による初期化が行われずに該特定の遊技状態が継続している場合に成立し得る。

【１８０６】

また、第７実施形態のパチンコ機１０は、前記初期化手段による前記遊技機の初期化を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入された場合に、前記遊技機の電源が遮断される前の設定と同一の設定が設定され得る。

【１８０７】

さらに、第７実施形態のパチンコ機１０は、前記第２到達値は、前記第１到達値以下である。

【１８０８】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、発射手段として発射装置を備え、第１始動入球領域又は第２始動入球領域として入球部を備え、を備え、第１表示態様として第１表示形態を備え、第２表示態様として第２表示形態を備え、表示手段として報知装置を備え、設定値として設定内容を備え、設定手段として決定制御を備え、第１特定数として所定算出値を備え、第１計数手段又は第２計数手段として計数制御を備え、第２特定数として特定算出値を備え、計数手段として計数制御を備え、第１到達値として所定累計値を備え、第１条件として所定要件を備え、第２到達値として特定累計値を備え、第２条件として特定要件を備え、操作手段として操作装置を備え、特定の操作として特定動作を備え、初期化手段として回復制御を備え、所定の遊技状態として所定状態を備え、遊技状態設定手段として状態設定制御を備える。

【１８０９】

なお、例えば、遊技領域に設けられる第１始動入球領域又は第２始動入球領域として、本実施形態では第１始動口６４又は第２始動口７１を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の可変表示を実行可能な入球領域、特別図柄の動的表示を実行可能な入球領域、特定の入賞領域を開放可能な入球領域、特定の賞球を払い出し可能な入球領域、遊技状態を移行可能な入球領域などが挙げられる。

【１８１０】

また、例えば、第１表示態様又は第２表示態様として、本実施形態では特別図柄の動的表示を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の可変表示の表示、普通図柄の可変表示における特定の停止図柄の表示、特別図柄の動的表示の表示、特別図柄の動的表示における特定の停止図柄の表示、

特別図柄の変動演出における特定の演出の表示、特別図柄の動的表示の保留球の表示、特別図柄の動的表示の保留球の特定の期待度を示唆する表示、特別図柄の動的表示の実行回数の表示、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数の表示、特定の入球口への入球に基づく賞球数の表示、特定の遊技状態における賞球数の累計の表示、上記の少なくとも２つ以上の組み合わせによる表示などが挙げられる。

【１８１１】

さらに、例えば、第１始動入球領域又は第２始動入球領域を表示可能な表示手段として、本実施形態では液晶表示装置である第３図柄表示装置８１を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、回動することで複数演出を表示可能なドラム式回転装置、各セグメント部の点灯又は消灯によって複数演出を表示可能なセグメント式表示装置、複数の演出を表示可能なディスプレイで構成された装置、各ドット部の点灯又は消灯によって複数演出を表示可能なドット式表示装置などが挙げられる。

【１８１２】

また、例えば、設定値として、本実施形態では特別図柄の大当たり確率設定値を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを決定する値若しくはデータ、特別図柄の動的表示の実行回数に関する値若しくはデータ、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の残りの実行回数に関する値若しくはデータ、入賞口への入賞に基づく賞球数に関する値若しくはデータ、変動演出の演出態様を決定する値若しくはデータ、変動演出の演出時間を決定する値若しくはデータ、遊技球を発射する強度を設定する値若しくはデータ、遊技盤に配設された電飾の点灯輝度を設定する値若しくはデータ、遊技機から出力される音量を設定する値若しくはデータ、変動演出における特定演出の出現頻度を決定する値若しくはデータなどが挙げられる。

【１８１３】

さらに、例えば、設定手段として、本実施形態では設定シナリオ変更処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを決定する処理、変動演出の演出態様を決定する処理、遊技球を発射する強度を設定する処理、遊技盤に配設された電飾の点灯輝度を設定する処理、遊技機から出力される音量を設定する処理、変動演出内の特定演出の出現頻度を決定する処理、変動演出の演出態様を決定する処理、特定の値を初期化する処理などが挙げられる。

【１８１４】

また、例えば、変動表示に関する第１特定数として、本実施形態では第１シナリオカウンタ２０３ｙを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球の発射球数、特定の入球口への入球数、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値、特別図柄の動的表示の実行回数、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の残り実行回数、特別図柄の動的表示の特定の図柄への当選回数、第１特別図柄の動的表示の保留球数、第２特別図柄の動的表示の保留球数、普通図柄の可変表示の実行回数、普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選回数、普通図柄の可変表示の保留球数、枠ボタンの押下回数、遊技盤に配設された役物の動作回数、特別図柄の変動演出における特定演出の現出回数、特定の入賞口の開放回数などが挙げられる。

【１８１５】

さらに、例えば、第１特定数を計数可能な第１計数手段として、本実施形態では設定シナリオカウンタ計数処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球の発射球数を計数可能な装置又は制御、特定の入球口への入球数を計数可能な装置又は制御、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値を計数可能な制御、特別図柄の動的表示の実行回数を計数可能な制御、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の残り実行回数を計数可能な制御、特別図柄の動的表示の特定の図柄への当選回数を計数可能な制御、第１特別図柄の動的表示の保留球数を計数可能な制御、第２特別図柄の動的表示の保留球数を計数可能な制御、普通図柄の可変表示の実行回数

を計数可能な制御、普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選回数を計数可能な制御、普通図柄の可変表示の保留球数を計数可能な制御、枠ボタンの押下回数を計数可能な制御、遊技盤に配設された役物の動作回数を計数可能な制御、特別図柄の変動演出における特定演出の現出回数を計数可能な制御、特定の入賞口の開放回数を計数可能な制御などが挙げられる。

【１８１６】

また、例えば、変動表示に関する第２特定数として、本実施形態では第２シナリオカウンタ２０３ｚを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球の発射球数、特定の入球口への入球数、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値、特別図柄の動的表示の実行回数、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の残り実行回数、特別図柄の動的表示の特定の図柄への当選回数、第１特別図柄の動的表示の保留球数、第２特別図柄の動的表示の保留球数、普通図柄の可変表示の実行回数、普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選回数、普通図柄の可変表示の保留球数、枠ボタンの押下回数、遊技盤に配設された役物の動作回数、特別図柄の変動演出における特定演出の現出回数、特定の入賞口の開放回数などが挙げられる。

【１８１７】

さらに、例えば、第２特定数を計数可能な第２計数手段として、本実施形態では設定シナリオカウンタ計数処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球の発射球数を計数可能な装置又は制御、特定の入球口への入球数を計数可能な装置又は制御、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値を計数可能な制御、特別図柄の動的表示の実行回数を計数可能な制御、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の残り実行回数を計数可能な制御、特別図柄の動的表示の特定の図柄への当選回数を計数可能な制御、第１特別図柄の動的表示の保留球数を計数可能な制御、第２特別図柄の動的表示の保留球数を計数可能な制御、普通図柄の可変表示の実行回数を計数可能な制御、普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選回数を計数可能な制御、普通図柄の可変表示の保留球数を計数可能な制御、枠ボタンの押下回数を計数可能な制御、遊技盤に配設された役物の動作回数を計数可能な制御、特別図柄の変動演出における特定演出の現出回数を計数可能な制御、特定の入賞口の開放回数を計数可能な制御などが挙げられる。

【１８１８】

また、例えば、変動表示に関する第１到達値として、本実施形態では第１シナリオカウンタ２０３ｙが所定値となった場合を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球の発射球数が所定値となった場合、特定の入球口への入球数が所定値となった場合、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値が所定値となった場合、特別図柄の動的表示の実行回数が所定値となった場合、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の残り実行回数が所定値となった場合、特別図柄の動的表示の特定の図柄への当選回数が所定値となった場合、第１特別図柄の動的表示の保留球数が所定値となった場合、第２特別図柄の動的表示の保留球数が所定値となった場合、普通図柄の可変表示の実行回数が所定値となった場合、普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選回数が所定値となった場合、普通図柄の可変表示の保留球数が所定値となった場合、枠ボタンの押下回数が所定値となった場合、遊技盤に配設された役物の動作回数が所定値となった場合、特別図柄の変動演出における特定演出の現出回数が所定値となった場合、特定の入賞口の開放回数が所定値となった場合などが挙げられる。

【１８１９】

また、例えば、変動表示に関する第２到達値として、本実施形態では第２シナリオカウンタ２０３ｚが所定値となった場合を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球の発射球数が所定値となった場合、特定の入球口への入球数が所定値となった場合、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値が所定値となった場合、特別図柄の動的表示の実行回数が所定値となった場合、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の残り実行回数が所定値となった場合、特別図柄の動的

表示の特定の図柄への当選回数が所定値となった場合、第１特別図柄の動的表示の保留球数が所定値となった場合、第２特別図柄の動的表示の保留球数が所定値となった場合、普通図柄の可変表示の実行回数が所定値となった場合、普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選回数が所定値となった場合、普通図柄の可変表示の保留球数が所定値となった場合、枠ボタンの押下回数が所定値となった場合、遊技盤に配設された役物の動作回数が所定値となった場合、特別図柄の変動演出における特定演出の現出回数が所定値となった場合、特定の入賞口の開放回数が所定値となった場合などが挙げられる。

【１８２０】

さらに、例えば、第１条件として、本実施形態では各特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達することを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、発射された遊技球の累計値が一定の値に到達すること、発射された遊技球の累計値が一定の値未満であること、発射された遊技球の累計値が一定の値以上であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技球が特定の入球口に入球すること、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値が一定の値に到達すること、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値が一定の値未満であること、計数値が更新されること、遊技球が特定の領域に進入すること、特別図柄の動的表示が実行されること、特別図柄の動的表示が実行されないこと、特別図柄の動的表示の実行が開始されること、特別図柄の動的表示の実行が終了すること、特定の保留球数で第１特別図柄の動的表示が実行されること、特定の保留球数で第２特別図柄の動的表示が実行されること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値以上であること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が加算されること、特別図柄の動的表示の保留球数が減算されること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定値に達すること、特定の遊技状態に移行すること、特別図柄の動的表示が特定期間の間実行されること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の処理を開始する時期に到達すること、枠ボタンが操作されること、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、遊技盤に配設された役物が特定の動作を実行すること、検知スイッチがオンされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされることなどが挙げられる。

【１８２１】

また、例えば、第２条件として、本実施形態では各特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達することを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、発射された遊技球の累計値が一定の値に到達すること、発射された遊技球の累計値が一定の値未満であること、発射された遊技球の累計値が一定の値以上であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技球が特定の入球口に入球すること、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値が一定の値に到達すること、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値が一定の値未満であること、計数値が更新されること、遊技球が特定の領域に進入すること、特別図柄の動的表示が実行されること、特別図柄の動的表示が実行されないこと、特別図柄の動的表示の実行が開始されること、特別図柄の動的表示の実行が終了すること、特定の保留球数で第１特別図柄の動的表示が実行されること、特定の保留球数で第２特別図柄の動的表示が実行されること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値以上であること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が加算されること、特別図柄の動的表示の保留球数が減算されること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定値に達すること、特定の遊技状態に移行すること、特別図柄の動的表示が特定期間の間実行されること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の処理を開始する時期に到達すること、枠ボタンが操作されること、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されるこ

と、遊技盤に配設された役物が特定の動作を実行すること、検知スイッチがオンされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされることなどが挙げられる。

【１８２２】

さらに、例えば、操作可能な操作手段として、本実施形態ではＲＡＭ消去スイッチ５０３を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、操作によって遊技機に設定された内容を初期化可能な装置、操作によって遊技球を発射可能な装置、操作によって遊技球の流下態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に設定された設定値を変更可能な装置、操作によって遊技盤に配設された役物の動作態様を変更可能な装置、操作によって遊技盤に配設された電飾の点灯態様を変更可能な装置、操作によって遊技機から出力される音の出力態様を変更可能な装置、操作によって変動演出の演出態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を脱着可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を開放又は閉鎖可能な装置などが挙げられる。

【１８２３】

さらに、例えば、遊技機に対して行う特定の操作として、本実施形態ではＲＡＭ消去スイッチ５０３の押下を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機に設定された内容を初期化する操作、遊技球を発射する操作、遊技球の流下態様を変更可能とする操作、遊技機に設定された設定値を変更可能な操作、遊技盤に配設された役物の動作態様を変更可能な操作、遊技盤に配設された電飾の点灯態様を変更可能な操作、遊技機から出力される音の出力態様を変更可能な操作、変動演出の演出態様を変更可能な操作、遊技機に配設された一部を脱着可能な操作、遊技機に配設された一部を開放又は閉鎖可能な操作などが挙げられる。

【１８２４】

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

【１８２５】

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

【１８２６】

また、例えば、遊技状態設定手段として、本実施形態では、確変フラグ２０３ｎを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の高確率状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、普通図柄の高確率状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、大当たり状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、変動演出の実行中であるか否かを判別するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、待機状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、電源立ち上げ状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域などが挙げられる。

【１８２７】

ここで、図１００を参照して、第７実施形態における設定シナリオテーブル２０２ｎに

ついて説明する。第１実施形態における設定シナリオテーブル２０２ｎと、第７実施形態における設定シナリオテーブル２０２ｎとの異なる点は、特別図柄の動的表示毎に確率設定値が変移することとなる特図回転数が設定されている点、である。

【１８２８】

第７実施形態における設定シナリオテーブル２０２ｎは、パチンコ機１０の電源立ち上げ時に設定された設定シナリオ番号と、パチンコ機１０の電源立ち上げ後からの特別図柄の動的表示毎の特図回転数と、によって、確率設定値が設定されるテーブルである。

【１８２９】

図１００に示すように、第７実施形態のパチンコ機１０では、確率設定値が変移し得る特別図柄の動的表示の実行回数のグループが５つに分かれており、さらに、それぞれのグループにおいて、「特図１」の特図回転数と、「特図２」の特図回転数と、が設定されている。

【１８３０】

そして、第７実施形態のパチンコ機１０では、現在の回転数グループと、「特図１」及び「特図２」のそれぞれの特図回転数と、で確率設定値の移行有無を判別するように構成されている。

【１８３１】

よって、例えば、電源立ち上げ時に設定された設定シナリオ番号が「２Ａ」の状態において、「特図１」における特図回転数が０回転であって、「特図２」における特図回転数が０回転である場合、回転数グループはＮｏ．１となり、確率設定値は「１」が設定された状態となる。そして、この状態から、「特図１」における特図回転数が所定累計値としての４５１回転であって、「特図２」における特図回転数が０回転となった場合、所定要件として、現在の回転数グループＮｏ．１の「特図１」における最大値を超えた値となっているため、回転数グループはＮｏ．２に移行し、確率設定値は「２」に移行するように構成されている。

【１８３２】

さらに、この状態から、「特図１」における特図回転数が４５１回転であって、「特図２」における特図回転数が３０１回転となった場合、現在の回転数グループＮｏ．２の、「特図１」、「特図２」の最大値をいずれも超えた値とはなっていないため、回転数グループはＮｏ．２のまま継続され、確率設定値は「２」のままとなる。

【１８３３】

そして、この状態から、「特図１」における特図回転数が４５１回転であって、「特図２」における特図回転数が特定累計値としての６０１回転となった場合、特定要件として、現在の回転数グループＮｏ．２の「特図２」における最大値を超えた値となっているため、回転数グループはＮｏ．３に移行し、確率設定値は「１」に移行するように構成されている。

【１８３４】

よって、第７実施形態における設定シナリオテーブル２０２ｎは、設定シナリオ番号が「１－」である場合、回転数グループがＮｏ．１の状態における「特図１」の特図回転数が「０～４５０回転」又は「特図２」の特図回転数が「０～３００回転」の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．２の状態における「特図１」の特図回転数が「４５１～７００回転」又は「特図２」の特図回転数が「３０１～６００回転」の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．３の状態における「特図１」の特図回転数が「７０１～１０００回転」又は「特図２」の特図回転数が「６０１～９００回転」の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．４の状態における「特図１」の特図回転数が「１００１～１５００回転」又は「特図２」の特図回転数が「９０１～１２００回転」の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．５の状態における「特図１」の特図回転数が「１５０１回転～」又は「特図２」の特図回転数が「１２０１回転～」の間は確率設定値「１」が設定される。

【１８３５】

即ち、設定シナリオ番号が「１－」に設定されている場合、特図回転数によらず確率設定値は「１」に固定される。従って、設定シナリオ番号が「１－」に設定されている場合は、従来のパチンコ機の電源立ち上げ時において確率設定値「１」を設定した場合と同様の確率設定値の設定状況となる。

【１８３６】

次いで、設定シナリオ番号が「２－」である場合、回転数グループがＮｏ．１の状態における「特図１」の特図回転数が「０～４５０回転」又は「特図２」の特図回転数が「０～３００回転」の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．２の状態における「特図１」の特図回転数が「４５１～７００回転」又は「特図２」の特図回転数が「３０１～６００回転」の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．３の状態における「特図１」の特図回転数が「７０１～１０００回転」又は「特図２」の特図回転数が「６０１～９００回転」の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．４の状態における「特図１」の特図回転数が「１００１～１５００回転」又は「特図２」の特図回転数が「９０１～１２００回転」の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．５の状態における「特図１」の特図回転数が「１５０１回転～」又は「特図２」の特図回転数が「１２０１回転～」の間は確率設定値「２」が設定される。

【１８３７】

即ち、設定シナリオ番号が「２－」に設定されている場合、特図回転数によらず確率設定値は「２」に固定される。従って、設定シナリオ番号が「１－」に設定されている場合は、従来のパチンコ機の電源立ち上げ時において確率設定値「２」を設定した場合と同様の確率設定値の設定状況となる。

【１８３８】

次いで、設定シナリオ番号が「３－」である場合、回転数グループがＮｏ．１の状態における「特図１」の特図回転数が「０～４５０回転」又は「特図２」の特図回転数が「０～３００回転」の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．２の状態における「特図１」の特図回転数が「４５１～７００回転」又は「特図２」の特図回転数が「３０１～６００回転」の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．３の状態における「特図１」の特図回転数が「７０１～１０００回転」又は「特図２」の特図回転数が「６０１～９００回転」の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．４の状態における「特図１」の特図回転数が「１００１～１５００回転」又は「特図２」の特図回転数が「９０１～１２００回転」の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．５の状態における「特図１」の特図回転数が「１５０１回転～」又は「特図２」の特図回転数が「１２０１回転～」の間は確率設定値「３」が設定される。

【１８３９】

即ち、設定シナリオ番号が「３－」に設定されている場合、特図回転数によらず確率設定値は「３」に固定される。従って、設定シナリオ番号が「３－」に設定されている場合は、従来のパチンコ機の電源立ち上げ時において確率設定値「３」を設定した場合と同様の確率設定値の設定状況となる。

【１８４０】

次いで、設定シナリオ番号が「２Ａ」である場合、回転数グループがＮｏ．１の状態における「特図１」の特図回転数が「０～４５０回転」又は「特図２」の特図回転数が「０～３００回転」の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．２の状態における「特図１」の特図回転数が「４５１～７００回転」又は「特図２」の特図回転数が「３０１～６００回転」の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．３の状態における「特図１」の特図回転数が「７０１～１０００回転」又は「特図２」の特図回転数が「６０１～９００回転」の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．４の状態における「特図１」の特図回転数が「１００１～１５００回転」又は「特図２」の特図回転数が「９０１～１２００回転」の間は確率設定値「１」が設定され、

回転数グループがＮｏ．５の状態における「特図１」の特図回転数が「１５０１回転～」又は「特図２」の特図回転数が「１２０１回転～」の間は確率設定値「２」が設定される。

【１８４１】

次いで、設定シナリオ番号が「２ｂ」である場合、回転数グループがＮｏ．１の状態における「特図１」の特図回転数が「０～４５０回転」又は「特図２」の特図回転数が「０～３００回転」の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．２の状態における「特図１」の特図回転数が「４５１～７００回転」又は「特図２」の特図回転数が「３０１～６００回転」の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．３の状態における「特図１」の特図回転数が「７０１～１０００回転」又は「特図２」の特図回転数が「６０１～９００回転」の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．４の状態における「特図１」の特図回転数が「１００１～１５００回転」又は「特図２」の特図回転数が「９０１～１２００回転」の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．５の状態における「特図１」の特図回転数が「１５０１回転～」又は「特図２」の特図回転数が「１２０１回転～」の間は確率設定値「１」が設定される。

【１８４２】

即ち、設定シナリオ番号が「２Ａ」又は「２ｂ」に設定されている場合、特図回転数によって確率設定値が変移し得るように構成され、変移し得る確率設定値の最大値が「２」となるように構成されている。

【１８４３】

次いで、設定シナリオ番号が「３Ａ」である場合、回転数グループがＮｏ．１の状態における「特図１」の特図回転数が「０～４５０回転」又は「特図２」の特図回転数が「０～３００回転」の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．２の状態における「特図１」の特図回転数が「４５１～７００回転」又は「特図２」の特図回転数が「３０１～６００回転」の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．３の状態における「特図１」の特図回転数が「７０１～１０００回転」又は「特図２」の特図回転数が「６０１～９００回転」の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．４の状態における「特図１」の特図回転数が「１００１～１５００回転」又は「特図２」の特図回転数が「９０１～１２００回転」の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．５の状態における「特図１」の特図回転数が「１５０１回転～」又は「特図２」の特図回転数が「１２０１回転～」の間は確率設定値「２」が設定される。

【１８４４】

次いで、設定シナリオ番号が「３ｂ」である場合、回転数グループがＮｏ．１の状態における「特図１」の特図回転数が「０～４５０回転」又は「特図２」の特図回転数が「０～３００回転」の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．２の状態における「特図１」の特図回転数が「４５１～７００回転」又は「特図２」の特図回転数が「３０１～６００回転」の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．３の状態における「特図１」の特図回転数が「７０１～１０００回転」又は「特図２」の特図回転数が「６０１～９００回転」の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．４の状態における「特図１」の特図回転数が「１００１～１５００回転」又は「特図２」の特図回転数が「９０１～１２００回転」の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．５の状態における「特図１」の特図回転数が「１５０１回転～」又は「特図２」の特図回転数が「１２０１回転～」の間は確率設定値「３」が設定される。

【１８４５】

即ち、設定シナリオ番号が「３Ａ」又は「３ｂ」に設定されている場合、特図回転数によって確率設定値が変移し得るように構成され、変移し得る確率設定値の最大値が「３」となるように構成されている。

【１８４６】
このように第７実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示の実行回数と、第２特別図柄の動的表示の実行回数と、を別々に計数し、それぞれの特図回転数によって確率設定値が移行し得るように構成されている。
【１８４７】
このように構成することで、例えば、「特図１」における特図回転数が「４４０回転」、即ち、残り１０回転で確率設定値が変移し得る状態において大当たりに当選し、「確率変動状態」に移行して、該「確率変動状態」が長期間に亘って継続した場合であっても、「特図２」の特図回転数が「特図１」とは異なる特図回転数で計数されるため、「確率変動状態」に移行後、即座に確率設定値が変移することを防止でき、確率設定値の変移による影響を大きく受けないまま、次の確率設定値に変移してしまう事象を発生し難くすることができる。
【１８４８】
その結果、確率設定値が変移することによる遊技性の興趣を最大限に活かすことができる。
【１８４９】
次いで、図１０１を参照して、第７実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図３４参照）の一処理である設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９）について説明する。図１０１は、第７実施形態の設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９）を示すフローチャートである。第１実施形態の設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９）と、第７実施形態の設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９）との異なる点は、主に、設定シナリオカウンタ２０３ｍに関する処理が削除され、第１シナリオカウンタ２０３ｙ及び第２シナリオカウンタ２０３ｚに関する処理が追加されている点、である。
【１８５０】
第７実施形態の設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９）では、まず、変動を停止した特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示であるか否かを判別し（Ｓ５６２１）、変動を停止した特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示であれば（Ｓ５６２１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の動的表示が実行されているため、所定算出値としての第１シナリオカウンタ２０３ｙに１加算する（Ｓ５６１２）。次いで、第１シナリオカウンタ２０３ｙの値が、現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの示す回転数グループにおける「特図１」の最大回転数（例えば、回転数グループがＮｏ．１であれば、「特図１」の最大回転数は「４５０」。図１００参照）よりも小さい値であるか否かを判別する（Ｓ５６１３）。
【１８５１】
判別の結果、所定算出値としての第１シナリオカウンタ２０３ｙの値が現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの示す回転数グループにおける「特図１」の最大回転数よりも小さい値であれば（Ｓ５６１３：Ｙｅｓ）、確率設定値の更新タイミングではないので、Ｓ５６０３～Ｓ５６０６の処理をスキップして、処理をＳ５６１６に移行する。
【１８５２】
一方、Ｓ５６１３の処理において、第１シナリオカウンタ２０３ｙの値が現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの示す回転数グループにおける「特図１」の最大回転数よりも小さい値でない、即ち、第１シナリオカウンタ２０３ｙの値が現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの示す回転数グループにおける「特図１」の最大回転数以上であると判別された場合（Ｓ５６１３：Ｎｏ）、処理をＳ５６０３に移行する。
【１８５３】
また、Ｓ５６２１の処理において、変動を停止した特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示でないと判別された場合（Ｓ５６２１：Ｎｏ）、変動を停止した特別図柄の動的表示が第２特別図柄の動的表示であると判断し、特定算出値としての第２シナリオカウンタ２０３ｚに１加算する（Ｓ５６１４）。次いで、第２シナリオカウンタ２０３ｚの値

が、現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの示す回転数グループにおける「特図２」の最大回転数（例えば、回転数グループがＮｏ．１であれば、「特図２」の最大回転数は「３００」。図１００参照）よりも小さい値であるか否かを判別する（Ｓ５６１５）。

【１８５４】

判別の結果、第２シナリオカウンタ２０３ｚの値が現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの示す回転数グループにおける「特図２」の最大回転数よりも小さい値であれば（Ｓ５６１５：Ｙｅｓ）、確率設定値の更新タイミングではないので、Ｓ５６０３～Ｓ５６０６の処理をスキップして、処理をＳ５６１６に移行する。

【１８５５】

一方、Ｓ５６１５の処理において、特定算出値としての第２シナリオカウンタ２０３ｚの値が現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの示す回転数グループにおける「特図２」の最大回転数よりも小さい値でない、即ち、第２シナリオカウンタ２０３ｚの値が現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの示す回転数グループにおける「特図２」最大回転数以上であると判別された場合（Ｓ５６１５：Ｎｏ）、処理をＳ５６０３に移行する。

【１８５６】

次いで、Ｓ５６０６の処理を終えた場合、Ｓ５６１３の処理において所定算出値としての第１シナリオカウンタ２０３ｙの値が現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの示す回転数グループにおける「特図１」の最大回転数よりも小さい値であると判別された場合（Ｓ５６１３：Ｙｅｓ）、又は、Ｓ５６１５の処理において特定算出値としての第２シナリオカウンタ２０３ｚの値が現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの示す回転数グループにおける「特図２」の最大回転数よりも小さい値であると判別された場合（Ｓ５６１５：Ｙｅｓ）、第１シナリオカウンタ２０３ｙの値に応じて第１シナリオカウンタコマンドを設定し（Ｓ５６１６）、第２シナリオカウンタ２０３ｚの値に応じて第２シナリオカウンタコマンドを設定し（Ｓ５６１７）、この設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９）を終了して、変動停止処理（図３４参照）に戻る。

【１８５７】

これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２９のＳ２０１参照）によって、設定値コマンド、回転数グループコマンド、第１シナリオカウンタコマンド又は第２シナリオカウンタコマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信された設定値コマンド、回転数グループコマンド、第１シナリオカウンタコマンド又は第２シナリオカウンタコマンドを受信すると、各コマンドの値をＲＡＭ２２３の各変数値に格納し、更新前後における確率設定値の変移態様に応じて、確率設定値の表示用変更示唆演出コマンドを設定する（図９９参照）。

【１８５８】

このように構成することで、第１特別図柄の動的表示の実行回数と、第２特別図柄の動的表示の実行回数と、のそれぞれの特図回転数を計数することができる。

【１８５９】

その結果、例えば、「確率変動状態」に移行後、即座に確率設定値が変移することを防止でき、確率設定値の変移による影響を大きく受けないまま、次の確率設定値に変移してしまう事象を発生し難くすることができ、確率設定値が変移することによる遊技性の興趣を最大限に活かすことができる。

【１８６０】

以上、説明したように、第７実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示の実行回数と、第２特別図柄の動的表示の実行回数と、を別々に計数し、いずれか一方の特図回転数が現在の回転数グループの最大回転数に達した場合に確率設定値が変移可能となるように構成する。

【１８６１】

このように構成することで、例えば、「確率変動状態」に移行後、即座に確率設定値が変移することを防止でき、確率設定値の変移による影響を大きく受けないまま、次の確率

設定値に変移してしまう事象を発生し難くすることができる。
【１８６２】
その結果、遊技者の遊技状況の影響を受け難く、効果的に確率設定値の変移を体感することが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１８６３】
その他、第７実施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態乃至第６実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
【１８６４】
以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態は、それぞれ、他の実施形態が有する構成の一部または複数部分を、その実施形態に追加し或いはその実施形態の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である
【１８６５】
＜変形例１＞
上記実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とを使用して、「確率変動状態」が発生し得るパチンコ機１０で構成している。これに対し、第１特別図柄および第２特別図柄に大当たり以外に小当たりに当選し得るように構成し、該小当たり遊技への当選に基づいて開放される小当たり用可変入賞装置を設ける。そして、小当たり用可変入賞装置内に球が通過することに起因して大当たり及び「時短機能」が付与される時短領域（所謂、Ｖ領域）を備えたパチンコ機（所謂、１種２種混合機）を用い、「時短機能」の付与回数に応じて、該「時短機能」が付与されるか否かを異ならせるように構成する。このように構成することで、「時短機能」が付与される遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１８６６】
＜変形例２＞
上記実施形態では、「確率変動状態」の終了条件を、次の大当たりへの当選（所謂、ループタイプ）によって終了するように構成している。これに対し、特別図柄の動的表示において大当たり以外の所定の抽選結果が導出された場合に「確率変動状態」が終了（所謂、転落機能）するパチンコ機（所謂、転落タイプ）を用いてもよいし、特別図柄の動的表示の実行回数によって「確率変動状態」が終了するパチンコ機（所謂、ＳＴタイプ）を用いてもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１８６７】
＜変形例３＞
上記実施形態では、「確率変動状態」の終了条件を、次の大当たりへの当選（所謂、ループタイプ）によって終了するように構成している。これに対し、「確率変動状態」に移行することとなる特別図柄の大当たりの連続当選回数が所定回数に到達する毎に、該所定回数到達時における大当たり終了後の遊技状態として、特別図柄の低確率状態となる遊技状態（即ち、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態」）へ移行して、特別図柄の高確率状態への移行を禁止するように構成してもよい（確変リミッタ）。また、特別図柄の高確率状態への移行を禁止することとなる大当たりの連続当選回数を複数種類で構成してもよい。さらに、特別図柄の大当たりの連続当選回数が所定回数に到達する毎に、該所定回数到達時における大当たり終了後の遊技状態を、必ず「時短機能」が付与されない遊技状態（即ち、「潜伏確率変動状態」又は「通常遊技状態」）へ移行して、普通図柄の高確率状態への移行を禁止するように構成してもよい（時短リミッタ）。また、普通図柄の高確率状態への移行を禁止することとなる大当たりの連続当選回数を複数種類で構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図るこ

とができる。
【１８６８】
＜変形例４＞
上記実施形態では、いずれかの大当たりに当選した場合の大当たり終了後、又は、救済条件が成立した場合に、「時短機能」が付与される遊技状態が発生し得るように構成されている。これに対し、特別図柄の動的表示において大当たり（小当たり）以外の所定図柄（例えば、時短図柄）が導出された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される状態に遷移するように構成してもよい。このように構成することで、「時短機能」が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１８６９】
＜変形例５＞
上記実施形態では、特別図柄の低確率状態における第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計実行回数が、大当たり状態に移行せずに所定回数実行された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される（所謂、天井機能）ように構成している。これに対し、第１特別図柄の動的表示の積算実行回数と第２特別図柄の動的表示の積算実行回数とでそれぞれ個別に上記所定回数を計数してもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ上記所定回数が異なるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１８７０】
＜変形例６＞
上記実施形態では、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図２優先変動）するように構成している。これに対し、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを同時並行的に実行可能に構成（所謂、特図１２同時変動）し、各動的表示の制御を行ってもよいし、第１特別図柄の動的表示を第２特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図１優先変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよいし、入賞した順に動的表示を実行（所謂、入賞順変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１８７１】
＜変形例７＞
上記実施形態では、「時短機能」の終了条件として、特別図柄の動的表示の所定実行回数や、大当たりへの当選に基づいて終了するように構成している。これに対し、小当たり遊技への当選や、大当たりと異なる時短終了図柄の導出に基づいて「時短機能」が終了するように構成してもよい。このように構成することで、入賞補助状態の終了条件を多様化して、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。また、「時短機能」の有効時に、特別図柄の保留球数が所定数（例えば、保留満タン（即ち、４個）や、保留満タンに対して一定数の保留貯留（例えば、２個））貯留されたことを契機として、「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通電役の作動回数が一定の回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通図柄の可変表示の実行回数が一定回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１８７２】
＜変形例８＞
上記実施形態では、普通図柄の低確率状態においては所定の確率で普通図柄の可変表示が当たりに当選し得るように構成している。これに対し、普通図柄の低確率状態において、当たりに当選し得ないように構成してもよいし、低確率（例えば、１／１００）で当たりに当選するように構成してもよいし、他の確率で当選可能となるように構成してもよい。また、普通図柄の高確率状態においては高確率で普通図柄の可変表示が当たりに当選し得るように構成している。これに対し、普通図柄の高確率状態において、必ず当たりに当

選する（即ち、１００／１００）ように構成してもよいし、低確率（例えば、７０／１００）で当たりに当選するように構成してもよいし、他の確率で当選可能となるように構成してもよい。さらに、普通図柄の可変表示を行わず、所定の入球口に入球することで普通電役が開放可能となるように構成してもよい。このように構成することで、第２特別図柄の動的表示の実行タイミングのバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１８７３】

＜変形例９＞

上記実施形態では、特別図柄の抽選において大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成している。これに対し、第１特別図柄の抽選のみにおいて小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、第２特別図柄の抽選のみにおいて小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選において小当たりを設けず、大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選においても小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１８７４】

＜変形例１０＞

上記実施形態では、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示が当選した図柄に応じて、又は、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行回数に応じて遊技状態を変更（例えば、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行）するように構成している。これに対し、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示以外の所定演出（例えば、「リーチ表示」や特定役当選に基づく特定演出等）の実行回数に応じて遊技状態を変更可能に構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１８７５】

＜変形例１１＞

上記実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ保留球数を計数し、それぞれの保留球数ごとに各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成している。これに対し、第１特別図柄と第２特別図柄との合計保留球数に応じて各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１８７６】

＜変形例１２＞

上記実施形態では、すべての遊技状態において、第１特別図柄及び第２特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、該実行回数に応じて確率設定値が変移し得るように構成している。これに対し、遊技状態毎に特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、それぞれの実行回数に応じて確率設定値が変移し得るように構成してもよいし、遊技状態毎に実行回数の計数有無を設定するように構成してもよい。また、このように構成する場合、遊技状態毎に確率設定値が変移し得る動的表示の実行回数が異なるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１８７７】

＜変形例１３＞

上記実施形態では、すべての遊技状態において、第１特別図柄及び第２特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、該実行回数に応じて確率設定値が変移し得るように構成している。これに対し、特別図柄の動的表示毎に実行回数を計数し、それぞれの実行回数に応じて確率設定値が変移し得るように構成してもよいし、特別図柄の動的表示毎に実行回数の計数有無を設定するように構成してもよい。また、このように構成する場合、特別図柄の

動的表示毎に確率設定値が変移し得る動的表示の実行回数が異なるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１８７８】

＜変形例１４＞

上記実施形態では、第１特別図柄及び第２特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、該実行回数に応じて確率設定値が変移し得るように構成している。これに対し、遊技球の発射球数によって確率設定値が変移し得るように構成してもよいし、遊技時間に応じて確率設定値が変移し得るように構成してもよいし、遊技機の電源投入時間に応じて確率設定値が変移し得るように構成してもよいし、遊技機の設置期間に応じて確率設定値が変移し得るように構成してもよいし、特別図柄の動的表示の当選結果に応じて確率設定値が変移し得るように構成してもよいし、特別図柄の動的表示の大当たり当選回数に応じて確率設定値が変移し得るように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１８７９】

＜変形例１５＞

上記実施形態では、すべての設定シナリオ番号において、確率設定値が変移し得る条件が同一となるように構成している。これに対し、設定シナリオ番号毎に、確率設定値が変移し得る条件が異なるように構成してもよい。例えば、設定シナリオ番号毎に確率設定値が変移し得る特図回転数が異なるように構成してもよいし、設定シナリオ番号毎に確率設定値が変移し得る発射球数が異なるように構成してもよいし、設定シナリオ番号毎に確率設定値が変移し得る期間が異なるように構成してもよいし、設定シナリオ番号毎に確率設定値が変移し得る特別図柄の動的表示の当選結果が異なるように構成してもよいし、設定シナリオ番号毎に確率設定値が変移し得る特別図柄の動的表示の大当たり当選回数が異なるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１８８０】

上記実施形態では、遊技状態ごとに奨励される特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて実行し、奨励されていない特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍで実行しないように構成している。これに代えて、奨励されていない特別図柄の変動演出を、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて所定態様で実行するように構成してもよい。具体的には、例えば、奨励されている特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで目立つように（中央部分、大部分、奨励されていない特別図柄の変動演出より大きい領域、図柄表示態様を濃く実行等）実行する一方、奨励されていない特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで、奨励されている特別図柄の変動演出より目立たないように（隅部、小部分、奨励されている特別図柄の変動演出より小さい領域、図柄表示態様を薄く等）実行するように構成する。このように構成することで、第３図柄表示装置８１によって複数の特別図柄の変動演出の実行態様を把握することが可能となる。

【１８８１】

上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第１特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成するとともに、第２特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第２特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成している。換言すると、第１特別図柄の動的表示の保留球数は第１特別図柄の動的表示にのみ影響し、第２特別図柄の動的表示の保留球数は第２特別図柄の動的表示にのみ影響するように構成している。これに代えて、一方の特別図柄の動的表示の保留球数が、他方の特別図柄の動的表示の変動時間に影響するように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の動的表示の変動時間を、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数との合計保留球数に応じて変化するように構成する。このように構成することで、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数とが混在する状態において、特異な変動時間を選択し得るように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊

技の興趣向上を図ることができる。
【１８８２】
上記実施形態では、確率設定値を「１」～「３」の３段階で変更可能として、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更可能としたが、確率設定値が変更可能な段階は３段階に限らず、任意の段階に変更可能としてもよい。
【１８８３】
上記実施形態では、確率設定値を変更することにより、大当たり確率を変更する場合について説明したが、普通図柄の当たり確率や、小当たりの当選確率を変更するようにしてもよい。
【１８８４】
また、立ち上げ処理の中で確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合に、「１」～「３」の範囲の中から特定の確率設定値（例えば「１」）を確率設定値として強制的に設定するようにしてもよい。なお、遊技途中で（例えば、タイマ割込処理の中で）確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合は、確率設定値を強制的に特定の確率設定値に設定しないほうがよい。これは、遊技途中で大当たり確率が突然変更さえることにより、遊技者が何らかの不利益を被ることを抑制するためである。
【１８８５】
上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含める場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を除いてもよい。この場合、ＲＡＭ判定値が正常か否かの判定を行う前に、確率設定値が正常の範囲にあるか否かを判定し、正常の範囲内になければ、強制的に設定変更処理を実行してホール関係者等に確率設定値の変更を行わせたり、ホール関係者等にパチンコ機１０を設定シナリオ番号変更モードで再立ち上げさせるように促したり、確率設定値として正常範囲内の特定の確率設定値を強制的に設定してもよい。
【１８８６】
上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含めない場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を含めてもよい。
【１８８７】
上記実施形態では、「設定シナリオ番号変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、又は、設定変更スイッチをオンすることによって、設定シナリオ番号を更新する場合について説明したが、これを設定キー５０１にて行えるようにしてもよい。具体的には、設定キー５０１を、オン状態から更にオフ側とは反対方向に設けた設定変更位置まで回動可能にし、設定変更位置まで設定キー５０１が回されると、自動でオン状態に設定キー５０１が戻るように付勢して構成する。そして、設定キー５０１をオン状態から設定変更位置まで回動させる度に、設定シナリオ番号が更新されるようにする。これによっても、設定シナリオ番号の変更を容易に行うことができる。
【１８８８】
上記実施形態では、「設定シナリオ番号変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、設定キー５０１をオフ状態にすることによって、又は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、確率設定値を確定する場合について説明したが、これを別に設けたスイッチ、例えば、設定確定スイッチが操作されることで行えるようにしてもよい。この設定確定スイッチは、例えば、「設定シナリオ番号変更モード」中に操作されることにより、確率設定値を確定するためのスイッチであり、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能にしてもよい。これによっても、確率設定値の確定を容易に行うことができる。
【１８８９】
上記実施形態では、パチンコ機１０の電源オン時に「設定シナリオ番号変更モード」又は「設定シナリオ番号確認モード」で立ち上げる場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設

定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定していた。これに対し、少なくとも内枠１２の開放を必須条件とし、その他、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定するように構成してもよい。また、内枠１２の開放を設定変更又は設定確認の条件とするか否かをホールが選択可能に設定できるように構成してもよい。

【１８９０】

上記各実施形態では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を主制御装置１１０に搭載していた。これに対し、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を電源装置１１５や払出制御装置１１１に搭載するように構成してもよい。

【１８９１】

上記各実施形態では、設定キー５０１により、大当たり確率等を変更可能に構成していた。これに対し、設定キー５０１により、１の入賞口に入賞した場合に払い出される賞球数（例えば、３個→５個への変更）や、入賞口への入賞を補助する可動役物の駆動時間（３秒→５秒への変更）や駆動幅（例えば、２０ｍｍ→３０ｍｍへの変更）、或いは、球の流下態様に影響を与える部材（例えば、球が転動可能なステージやクルーン）の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）、パチンコ機１０自体の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）等、遊技者に対する有利度合いに関する設定を複数段階に変更可能に構成してもよい。

【１８９２】

上記各実施形態では、設定キー５０１の鍵孔をパチンコ機１０の裏面側に向くように構成していた。これに対し、設定キー５０１の鍵孔の向きを、パチンコ機１０の横方向（左方向又は右方向）や、パチンコ機１０の斜め方向、或いは、パチンコ機１０の前面側を向くように構成してもよい。

【１８９３】

上記実施形態において、大当たり乱数値同士、及びハズレ乱数値同士を連続的な値とし、大当たりか否かを範囲判定（例えば、「０」以上「４９」以下か否か）可能に構成し、主制御装置１１０の制御負担を軽減するように構成していた。これに対し、遊技価値を付与する各乱数値（即ち、大当たり乱数値および小当たり乱数値）を連続的な配置ではなく、分散（散逸）して配置するように構成してもよい。具体的には、例えば、「０～９９９」で更新される大当たり乱数カウンタＣ１の場合に、大当たり乱数値として「７，３４１，５５５，７７７，８３１」とし、小当たり乱数値として「７７，１７５，２２３，３１５，４１５，５２６，６３４，７１７，８４５」としてもよい。

【１８９４】

ここで、パチンコ機１０の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値（例えば、低確率状態および高確率状態において、「０～５０」であれば大当たり）が連続的に存在していた場合、その値が外部から予測され得る可能性があり、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなるおそれがある。よって、上記変形例のように構成することで、遊技価値を付与する各乱数値を外部から予測困難にし、不正に対する抑制効果を高め、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【１８９５】

また、上述した変形例において、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定してもよい。このように構成することで、状況に応じて（即ち、パチンコ機１０が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【１８９６】

上記実施形態では、タイマ割込処理等のソフトウェアの処理で大当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２等を更新するように構成していた（所謂、ソフト乱数）。これに対し、更新周期が上記ソフト乱数より速い乱数生成ＩＣによって大当たり乱数カウ

ンタＣ１等を更新するように構成してもよい（所謂、ハード乱数）。このように構成することで、外部から更新中の乱数値の把握を困難にし、セキュリティ性能を向上することができる。

【１８９７】

上記実施形態では、確率設定値が増加するごとに均等に大当たり乱数値が増加するように構成していた。これに対し、確率設定値が増加するごとに不均等又は所定割合で大当たり乱数値（又は小当たり乱数値）を増加するように構成してもよい。具体的には、例えば、確率設定値「１」から「２」までは、大当たり乱数値を「２」ずつ増加させる一方、確率設定値「２」から「３」では、大当たり乱数値を「５」ずつ増加させる。このように構成することで、設定差によって付与され得る遊技価値が大きく変化し、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技を提供可能に構成し、遊技の興趣を向上することができる。

【１８９８】

上記実施形態では、確率設定値ごとに大当たり乱数カウンタＣ１の値における対応役を変化するように構成していた。これに対し、確率設定値ごとに大当たり種別カウンタＣ２の内容を決定する小当たり種別カウンタ（図示せず）の値に対応する大当たり種別を変化させ、大当たり種別又は小当たり種別の選択割合が変化することによる設定差が生じるように構成してもよい。

【１８９９】

上記実施形態では、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（即ち、大当たり乱数値）を変更して、その変更分を遊技価値を付与しない乱数値（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（例えば、大当たり乱数値）を変更した場合に、その変更分を、他の遊技価値を付与する乱数値（例えば、小当たり乱数値）から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定毎に付与され得る遊技価値に差を設け、設定毎に抑揚（メリハリ）のある遊技を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１９００】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲（以下、「再大当たり乱数値の範囲」と称する）」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。ここで、「再大当たり乱数値の範囲」として、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分が対応するように構成する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、設定変更によっても変化しない大当たり乱数値と小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、当否判定の制御プログラムにおいて、固定的な乱数値の基本的な当否判定を全確率設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を確率設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【１９０１】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、乱数値の個数が多い順（又は少ない順）に各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。

【１９０２】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、設定変更に伴い増加される「大当たり乱数値の範囲」を、設定変更に伴い減少される乱数値（即ち、「ハズレ乱数値の範囲」）と隣接（隣り合う）ように大当たり乱数

テーブル２０２ａに規定（設定）するように構成してもよい。具体的には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「ハズレ乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、小当たりの当否判定の制御プログラムにおいて、小当たり乱数値の判定を全確率設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を確率設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【１９０３】

上記実施形態では、確率設定値ごとに大当たり乱数値を増加させて、その大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填するように構成していた。これに対し、確率設定値ごとに大当たり乱数値を増加させ、その大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数及びハズレ乱数値から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定変更に基づく大当たり乱数値の個数の変更分を、小当たり乱数値及びハズレ乱数値のそれぞれから補填することが可能となり、大当たり乱数値の変更分を固定的な１の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、大当たり乱数値の変更分、１の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１９０４】

上記実施形態では、突出状態と没入状態とに変位する普通電役７２を用い、普通電役７２の没入タイミングと没入時間とを各遊技状態で変更することで本発明の遊技性を実現するように構成されている。これに対し、回動式の羽根部材を用い、羽根部材の作動タイミングと作動時間とを各遊技状態で変更することで、本発明の遊技性を実現するように構成してもよい。具体的には、例えば、第２始動口７１の左右両側に羽根部材を配置し、羽根部材が非作動状態（例えば、直立状態）では、球が羽根部材の外側（非転動側）に衝突し、そのまま下流側へ流下するように構成する。一方、羽根部材が回動した作動状態（直立状態から右側へ１２０度傾倒状態）では、球が羽根部材の内側（転動側）に衝突し、該羽根部材の内側を第２始動口７１側に向けて転動するように構成する。このように構成することで、羽根部材の回動態様は、普通電役７２の出没による駆動態様より、羽根部材自体が作動する領域が大きく駆動されたか否かを認識し易いため、普通図柄の可変表示で当選したか否かを遊技者に認識し易くすることができる。

【１９０５】

特図１用第４図柄表示領域８７と特図２用第４図柄表示領域８８との表示態様及び表示位置を、主表示領域Ｄｍで変動演出している第１特別図柄又は第２特別図柄に応じて変更するように構成してもよい。具体的には、例えば、主表示領域Ｄｍで実行されている特別図柄に対応して、実行されている方の第４図柄表示領域８７，８８を上側に位置させたりアラビア数字で表示したり赤色で表示し、実行されていない方の第４図柄表示領域８８，８７を下側に位置させたり上記アラビア数字と異なる表記（例えば、漢数字やローマ数字）で表示したり赤色とは異なる色（例えば、青色）で表示するように構成する。このように構成することで、実行されている変動演出を識別して表示しつつ、いずれの特別図柄が実行されているかを認識し難く構成し、現在滞在している遊技状態を遊技者に認識し難く構成することで、遊技状態を推測する遊技性が生まれ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１９０６】

警報音に関し、左打ち遊技が推奨される遊技状態においてスルーゲート６７を球が通過した場合にもれなく出力するのではなく、さらに特定の条件が成立した場合に警報音を出力するように構成してもよい。具体的には、例えば、このように構成することで、意図的に遊技仕様より多くの出玉を得ようとする悪意ある遊技者の行為に対してのみ警報音を出力し、不慣れな遊技者や操作ミスによる善意の右打ち遊技に対しては警報音を出力しない

ことで、不正遊技を抑制しつつ、遊技者の遊技意欲の低下も抑制して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１９０７】

普通図柄の当たり確率において、いずれの遊技状態でも同等程度となるように構成してもよい。具体的には、例えば、特別図柄の大当たり確率が低い「通常遊技状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００にするとともに、特別図柄の大当たり確率が高い「確率変動状態」や「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００や５１／１００等、「通常遊技状態」等における普通図柄の当たり確率と同一又は同等程度となるように構成する。このように構成することで、普通図柄の当たりに基づく普通電役７２の開放に関し、普通図柄の可変表示時間と普通電役７２の開放時間とを考慮し、普通図柄の当たり確率を考慮せずに出玉率等を算出することが可能となることで、各遊技状態における遊技仕様の設計を容易化可能となる。

【１９０８】

大当たりに当選した大当たり図柄ごとに、該大当たり以降に選択される特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「確率変動状態」を発生させ得る大当たり図柄である１図柄、３図柄、５図柄、７図柄のうち、１図柄で当選した場合には「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的長めの変動時間が選択され易い「両ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、３図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的短い変動時間が選択され易い「特１ロング特２ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。さらに、５図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的短めの変動時間が選択され易い「両ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、７図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的短めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い「特１ショート特２ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。このように構成することで、大当たりした図柄の種類によって、大当たり後の遊技状態において、先に導出され得る特別図柄を異ならせることができ、例えば、いずれの特別図柄が先に停止するか否かによって、遊技状態毎に大当たりが先に現出させる確率を異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１９０９】

特別図柄の変動回数に基づいて、該特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「潜伏確率変動状態」において、大当たり終了後１回目～１０回目の特別図柄の変動演出に関しては、比較的長めの変動時間が選択され易いように構成し、１１回目以降の特別図柄の変動演出に関しては、比較的短めの変動時間が選択され易いように構成する。このように構成することで、遊技にメリハリを設けつつ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１９１０】

普通図柄の当たり種別を複数種類設けてもよい。具体的には、例えば、普通電役７２が１回開放される１回開放当たりと、開閉板７２ａが３回開放される３回開放当たりと、普通電役７２が３回かつ長く開放される３回ロング開放当たりとを設ける。このように構成することで、「確率変動状態」や「普図高確時間短縮状態」において遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１９１１】

上記実施形態では、「通常遊技状態」→「普図高確時間短縮状態」→「普図低確時間短縮状態」→「確率変動状態」の順で遊技者にとって有利な遊技状態としていた。これに対し、「通常遊技状態」より遊技者にとって不利な遊技状態として、「普図高確時間短縮状態」や「潜伏確率変動状態」、「確率変動状態」が位置づけられるように遊技仕様を設定してもよい。具体的には、例えば、第１特別図柄の始動口を、普通電役７２が付属した第

２特別図柄の始動口の上流側に設け、「通常遊技状態」では、普通電役７２が作動し難いことによって、第２特別図柄より遊技者にとって有利な第１特別図柄の抽選契機を受け易い一方、「普図高確時間短縮状態」では、普通電役７２が作動し易いことによって、第１特別図柄より遊技者にとって不利な第２特別図柄の抽選契機を受け易いように構成する。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１９１２】

右打ち遊技を示唆する右打ち示唆表示が現出される場合に、第４図柄表示領域８７，８８の表示位置を変更するように構成してもよい。具体的には、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」等では、副表示領域Ｄｓの右小領域Ｄｓ３に第４図柄表示領域８７，８８を表示する一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」等では、右打ち示唆表示を右小領域Ｄｓ３に表示する一方、第４図柄表示領域８７，８８を左小領域Ｄｓ１に表示する。このように構成することで、遊技状態に応じた遊技仕様を遊技者に認識させ易くすることができる。

【１９１３】

上記実施形態では、同時に実行され得る複数の特別図柄の動的表示に関し、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行い、非奨励の特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行わないように構成している。これに対し、同時に実行され得る複数の図柄（例えば、特別図柄と普通図柄）の演出に関し、遊技状態、遊技仕様、付与される遊技価値、或いは、実行頻度等によって、実行すべき演出の優先順を予め設け、該優先順に応じた演出を優先的に実行し、優先順が低い演出に関しては、演出規模を小さくしたり、演出自体を実行しない等、優先順位が高い演出に比べて遊技者が認識し難くなるように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第１特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示したり、第２特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第２特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示してもよい。このように構成することで、遊技を行う上で遊技者に認識させたい演出を優先的に実行しつつ、優先順位が低い演出規模を小さく（なくす）ことで、遊技者が煩わしさを感じない演出を実行することができる。

【１９１４】

上記実施形態では、主制御装置１１０から各コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信され、その音声ランプ制御装置１１３から表示制御装置１１４に対して表示の指示がなされるよう構成したが、主制御装置１１０から表示制御装置１１４に直接コマンドを送信するものとしてもよい。また、表示制御装置に音声ランプ制御装置を接続して、表示制御装置から各音声の出力とランプの点灯を指示するコマンドを音声ランプ制御装置に送信するよう構成してもよい。さらに、音声ランプ制御装置と表示制御装置とを１の制御装置として構成するものとしてもよい。これらを１つの制御装置とすることで、部品点数が削減でき、パチンコ機のコスト増加を抑制することができる。

【１９１５】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３にて実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）において、いずれかの停止種別コマンドを受信すれば必ず対応する変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定する場合について説明したが、各変動パターンコマンドの受信があった上で対応する停止種別コマンドを受信した場合に、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。これにより、各変動パターンコマンドの受信がなく、いずれかの停止種別コマンドを受信したような場合に、おかしな変動演出が実行されることを抑制できる。

【１９１６】

また、各変動パターンコマンドを受信したタイミングで、各変動開始フラグ２２３ａ，

２２３ｂをオンに設定してもよい。この場合、音声ランプ制御装置１１３にて実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）では、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂがオンされたことに基づいて、各変動パターンコマンドにより抽出した変動パターンを表示制御装置１１４へ通知する各表示用変動パターンコマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３にて各停止種別コマンドの受信を待つことなく、表示制御装置１１４に対して、この各表示用変動パターンコマンドに基づき、各変動演出を第３図柄表示装置８１に実行させることができる。なお、この場合、音声ランプ制御装置１１３では、各停止種別コマンドを受信したタイミングで、該停止種別コマンドより抽出された停止種別を表示制御装置１１４へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。そして、表示制御装置１１４では、この表示用停止種別コマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１に実行させた変動演出の停止図柄を決定してもよい。

【１９１７】

上記実施形態において、デモ演出は、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄を停止表示させてもよい。また、数字の付された主図柄または数字の付されていない主図柄からなる第３図柄を、半透明状態で停止表示させてもよい。また、第３図柄を表示させずに背面画像だけを変化させるものであってもよい。また、変動表示で用いられる第３図柄や背面画像とは全く異なるキャラクタや背面画像を表示させてもよい。

【１９１８】

上記実施形態において、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１にて連続予告演出を実行してもよいし、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置を設け、第３図柄表示装置８１で実行される変動演出と合わせて、第４図柄表示装置に第４図柄を表示させることによって、連続予告演出を実行してもよい。この場合、第４図柄表示装置の制御を表示制御装置１１４で行ってもよいし、音声ランプ制御装置１１３で行ってもよい。また、各種演出に応じて作動する役物をパチンコ機１０に設け、その役物を変動演出と合わせて所定の態様で作動させることによって、連続予告演出を実行してもよい。また、音声ランプ制御装置１１３の制御により、パチンコ機１０の音声出力装置２２６から連続予告演出用の音声を出力させることによって、連続予告演出を実行してもよいし、パチンコ機１０の電飾部２９～３３を変動演出と合わせて点灯または点滅させることによって、連続予告演出を実行してもよい。

【１９１９】

これにより、第３図柄表示装置８１（および特別図柄表示装置３７）において変動演出が行われる度に、連続して第４図柄表示装置に図柄が表示されたり、役物が所定の態様で作動したり、音声出力装置２２６から音声が出力されたり、若しくは、電飾部２９～３３が点灯または点滅することによって、遊技者に対して大当たりの期待感を持たせることができる。また、遊技者は、通常、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１を注視して遊技を継続して行うが、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、若しくは電飾部２９～３３の点灯・点滅によって連続予告演出が行われるで、遊技者に対して、通常とは異なる演出が行われたことを容易に認識させることができる。また、連続予告演出を、第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、または電飾部２９～３３の点灯・点滅といった簡単な制御で容易に連続予告演出を行わせることができる。

【１９２０】

また、連続予告演出を音声出力装置２２６からの音声出力や、電飾部２９～３３の点灯または点滅によって行えば、その連続予告演出の制御は音声ランプ制御装置１１３によって行われるので、始動入賞時における当否判定や変動開始時の抽選処理を主制御装置１１０に行わせ、連続予告演出を音声ランプ制御装置１１３に行わせ、変動演出を表示制御装置１１４に行わせることで、パチンコ機１０により連続予告演出を行う場合、それぞれの制御装置に各処理を分担させることができる。よって、１つの制御装置に負荷が集中する

のを防ぐことができるので、各制御装置のＭＰＵに求められる性能を低く抑えることができる。

【１９２１】

尚、第３図柄表示装置８１における連続予告演出用の図柄の表示、第４図柄表示装置における連続予告演出用の図柄の表示、役物の所定の態様での作動、音声出力装置２２６からの音声出力、及び、電飾部２９～３３の点灯または点滅のうち、少なくとも２以上を組み合わせ、それぞれを連動させて制御することにより、連続予告演出を実行してもよい。これにより、より多彩な連続予告演出を実行させることができる。また、連続予告演出の実行方法（第３図柄表示装置８１による表示、第４図柄表示装置による表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、電飾部２９～３３の点灯または点滅、又は、それらの組み合わせ）を変えることで、連続予告演出終了後の遊技状態に応じて選定される連続予告演出態様を複数用意してもよい。

【１９２２】

また、連続予告演出が行われる場合に、変動演出とは別の連続予告演出用の画像が第３図柄表示装置８１に表示させてもよいし、連続予告演出を、変動演出が終了したときに表示される停止図柄として、所定の図柄の組み合わせである、所謂「チャンス目」を表示させることによって行ってもよい。この場合、表示制御装置１１４のＭＰＵで実行されるコマンド判定処理にて連続予告コマンドの受信を判断すると、チャンス目に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄判別フラグをオフに設定するようにしてもよい。コマンド判定処理では、停止識別コマンド処理の後にその他コマンド処理の中で連続予告コマンドに対応する処理を実行するので、表示用停止識別コマンドの受信によって設定された停止図柄に代えて、チャンス目が停止図柄として設定される。よって、変動停止時にチャンス目を確定表示させることができる。そして、第３図柄表示装置８１において、変動演出ごとに停止図柄としてチャンス目が連続して表示されれば、遊技者に対して、最終的に大当たりが得られる期待感を持たせることができる。

【１９２３】

上記実施形態において、主制御装置１１０は、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞（始動入賞）があった場合に、「１」加算された保留球数を音声ランプ制御装置１１３へ通知する保留球数コマンドに対して、該始動入賞に伴いカウンタ用バッファより取得された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１をそのまま含めて、音声ランプ制御装置１１３へ送信する場合について説明したが、保留球数コマンドに含めるカウンタの種類は、カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の一部であってもよいし、その他のカウンタの値を含めてもよい。また、主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３に対して始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を通知する場合に、これらの各カウンタの値を示す情報を保留球数コマンドに含めて通知するのではなく、保留球数コマンドとは別のコマンドに各カウンタの値を示す情報を含めて、これらの値を音声ランプ制御装置１１３に対して通知してもよい。別のコマンドとしては、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する専用のコマンドであってもよいし、変動パターンコマンドや停止図柄コマンド等、別の情報を音声ランプ制御装置１１３へ通知するためのコマンドに、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値が加えられてもよい。別のコマンドとして、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する場合、該コマンドに、その通知する各カウンタの値が、いずれの保留回数に対応する変動演出に係るものであるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３は、該コマンドに含まれる保留回数に関する情報に基づいて、その保留回数に対応する先読み情報第１～第４エリアのいずれかのエリアに、該コマンドに含まれる各カウンタの値を格納することができる。

【１９２４】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３において、保留球数コマンドを受信した場合に、該保留球数コマンドにて示される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値そのものをＲＡＭ２２３に格納してもよいし、保留球数コマンド（又は、各カウンタの値が示される

コマンド）を受信した場合に、該コマンドにて示される各カウンタの値に基づいて、大当たりか否か、大当たりの場合の大当たり種別、外れの場合の外れ種別等の一部または全部を判定し、これらの判定結果を、該コマンドにて示される各カウンタの値に代えて、または、該カウンタの値の一部または全部とあわせて、ＲＡＭ２２３に格納してもよい。

【１９２５】

上記実施形態においては、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞およびスルーゲート６７の通過は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定してもよい。また、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞に対し、始動口によって別箇に最大保留球数を設定するようにしてもよく、各々の始動口における最大保留球数は「４」以外の任意の数であってもよい。また、各始動口における最大保留球数は必ずしも同一の値とする必要はなく、異なる値であってもよい。また、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第３図柄表示装置８１の一部において、数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、特別図柄表示装置３７とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

【１９２６】

また、上記実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第３図柄表示装置８１の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、横方向あるいはＬ字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、１又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、１又は複数のキャラクタが、第３図柄として用いられる。

【１９２７】

上記各実施形態では、変動演出を実行する場合に、全図柄Ｚ１～Ｚ３を遊技者が視認不可な程度に高速にスクロールする高速変動を表示させる場合について説明したが、この高速変動の表示に代えて、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ視認不可な程度に縮小して表示したり、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ多数の白い点がランダムに表示されるスノーノイズ状の画像として表示してもよい。

【１９２８】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【１９２９】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値

を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【１９３０】

スロットマシンでは、所定期間中に払い出された遊技媒体（コイン、メダル）の総数に対する、ボーナス（役物）により払い出された遊技媒体の数の比率が役物比率となる。そこで、各役が成立した場合に払い出される遊技媒体の数を、賞球数テーブルに代えて主制御装置のＲＯＭに格納しておき、役物比率管理チップ又は役物比率管理チップと同等の機能を実行する制御装置にて、非ボーナスゲーム期間（通常期間）において成立した（有効ライン上に図柄が揃った）役の数、ボーナスゲーム期間中において成立した役の数、ＡＴ期間中において成立した役の数を計数して、役物比率や連続役物比率を管理してもよい。

【１９３１】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【１９３２】

なお、上記実施形態および上記変形例に基づき本発明を説明したが、本発明は上記実施形態又は上記変形例に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態又は各変形例は、それぞれ、１若しくは複数の他の実施形態又は１若しくは複数の他の変形例が有する構成の一部又は複数部分を、その実施形態又は変形例に追加し或いはその実施形態又は変形例の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態又は変形例を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態又は上記変形例で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である

【１９３３】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。なお、以下に示す各種発明の概念は、それぞれ、他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分を、その発明の概念に追加し或いはその他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分と交換等することにより、その発明の概念を変形して構成するようにしても良い。

【１９３４】

＜Ａ群：遊技中に設定値変更＞

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【１９３５】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１９３６】

Ａ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１９３７】

始動条件の成立（例えば、始動入賞）を検出可能な検出手段（例えば、第１始動口スイッチ）と、
前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段（例えば、変動開始処理（Ｓ５１０））と、
前記所定の抽選が特定結果（例えば、大当たり）である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄（例えば、大当たり図柄）を停止表示可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、
前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態（例えば、大当たり状態）を発生可能な有利状態発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、
少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段（例えば、設定キー５０１）と、
設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段（例えば、設定値格納エリア２０３ｊ）と、
操作可能な操作手段（例えば、ＲＡＭ消去スイッチ５０３）と、
前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段（例えば、立ち上げ処理）と、を備えた遊技機であって、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件（例えば、設定キー５０１のオン）が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段（例えば、設定シナリオ変更処理（Ｓ１１６））と、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）に設定する遊技状態設定手段（例えば、確変フラグ２０３ｎ、時短低確フラグ２０３ｏ又は時短高確フラグ２０３ｐ）と、
前記複数段階の設定値として所定の設定値（例えば、設定シナリオテーブル１）が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計５００回）に到達）が成立したことに基づいて、前記遊技結果の出力態様を高い段階（例えば、確率設定値２に対応する大当たり確率）に変更する第１変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９））と、
前記第１変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計１０００回）に到達）が成立したことに基づいて、前記出力態様が高い段階から元の前記出力態様（例えば、確率設定値１に対応する大当たり確率）に変更する第２変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９））と、
少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知（例えば、現在の回転数グループの最大回転数に到達した旨の報知演出）を実行可能な報知手段（例えば、Ｓ５６０７）と、を備え、
前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件（例えば、「通常遊技状態」で電源断されずに遊技が継続している場合に特図変動回数で確率設定値の変更が可能）であり、
前記遊技機は、
前記初期化手段による前記遊技機の初期化を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入された場合（例えば、バックアップ復帰時）に、前記遊技機の電源が遮断される前に設定されていた前記出力態様と異なる出力態様が設定（例えば、バックアップ復帰時に、電源断前の大当たり確率と異なる大当たり確率を設定）され得るように構成される
ことを特徴とする遊技機Ａ１。
【１９３８】
遊技機Ａ１によれば、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前

記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、前記遊技結果の出力態様を高い段階に変更する第１変更手段と、前記第１変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記出力態様が高い段階から元の前記出力態様に変更する第２変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記遊技機は、前記初期化手段による前記遊技機の初期化を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入された場合に、前記遊技機の電源が遮断される前に設定されていた前記出力態様と異なる出力態様が設定され得るように構成される。これにより、遊技機の電源断が発生しない状態で所定の遊技状態が続くことを条件に、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができ、第１条件又は第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１９３９】

遊技機Ａ１において、

前記出力態様が高い段階は、

前記所定の設定値の初期値における前記出力態様より前記有利状態が発生し易い状態である

ことを特徴とする遊技機Ａ２。

【１９４０】

遊技機Ａ２によれば、遊技機Ａ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記出力態様が高い段階は、前記所定の設定値の初期値における前記出力態様より前記有利状態が発生し易い状態である。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第１条件が成立することで有利状態が発生し易い状態に変移可能とすることができ、第１条件の成立如何により所定の遊技状態中に有利状態が発生し易い状態へ変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１９４１】

遊技機Ａ１又は遊技機Ａ２において、

前記所定の設定値は、

前記初期化手段により初期化された場合に設定される（例えば、初期化された場合は設定シナリオ番号「１－」）

ことを特徴とする遊技機Ａ３。

【１９４２】

遊技機Ａ３によれば、遊技機Ａ１又は遊技機Ａ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。これにより、初期化手段により初期化された場合に設定される所定の設定値であっても、遊技機の電源断が発生しない状態で所定の遊技状態が続くことを条件に、電源立ち上げ時

に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができ、第１条件又は第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１９４３】

遊技機Ａ１から遊技機Ａ３のいずれかにおいて、

前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、設定シナリオカウンタ２０３ｍ）、を備え、

前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、

前記計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様の段階を変更する（例えば、特図変動回数に基づいて大当たり確率設定値を変更）

ことを特徴とする遊技機Ａ４。

【１９４４】

遊技機Ａ４によれば、遊技機Ａ１から遊技機Ａ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様の段階を変更する。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態における変動表示の実行回数に基づいて遊技結果の出力態様を変移可能とすることができ、所定の遊技状態中における変動表示の実行回数に応じて遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１９４５】

遊技機Ａ１からＡ４のいずれかにおいて、

前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、

前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる

ことを特徴とする遊技機Ａ５。

【１９４６】

遊技機Ａ５によれば、遊技機Ａ１からＡ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる。これにより、遊技機の電源復帰後から所定期間は、報知手段による所定の報知を実行不可又は実行困難とするものの、遊技機の電源断が発生しない状態で所定の遊技状態が続くことを条件に、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができる。よって、電源復帰後から所定期間は、遊技結果の出力態様の変化に関する報知を行わずに初期化処理を的確に行い、仮に、電源復帰時において電源断前に設定されていた遊技結果の出力態様と異なる出力態様が設定された場合でもその旨の報知を行わないことで、電源断による遊技結果の出力態様が変更されたことを遊技者に認識させないようにすることができる。その結果、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１９４７】

遊技機Ａ１からＡ５のいずれかにおいて、

前記第１変更手段による前記出力態様が高い段階は、前記設定手段によって設定できない出力態様である

ことを特徴とする遊技機Ａ６。

【１９４８】

遊技機Ａ６によれば、遊技機Ａ１からＡ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１変更手段による前記出力態様が高い段階は、前記設定手段によって設定できない出力態様である。これにより、遊技機の電源断が発生しない状態で所定の遊技状態が続くことを条件に、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、設定手段によっては設定できない出力態様に変移可能とすることができ、所定の遊技状態中に如何にして

第１条件を成立させて貴重な出力態様にするかという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１９４９】

＜Ｂ群：遊技者の遊技操作に基づいて設定値変更＞

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【１９５０】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１９５１】

Ｂ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１９５２】

始動条件の成立（例えば、始動入賞）を検出可能な検出手段（例えば、第１始動口スイッチ）と、

前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段（例えば、変動開始処理（Ｓ５１０））と、

前記所定の抽選が特定結果（例えば、大当たり）である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄（例えば、大当たり図柄）を停止表示可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、

前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態（例えば、大当たり状態）を発生可能な有利状態発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、

少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段（例えば、設定キー５０１）と、

設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段（例えば、設定値格納エリア２０３ｊ）と、

操作可能な操作手段（例えば、ＲＡＭ消去スイッチ５０３）と、

前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段（例えば、立ち上げ処理）と、を備えた遊技機であって、

前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件（例えば、設定キー５０１のオン）が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段（例えば、設定シナリオ変更処理（Ｓ１１６））と、

前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）に設定する遊技状態設定手段（例えば、確変フラグ２０３ｎ、時短低確フラグ２０３ｏ又は時短高確フラグ２０３ｐ）と、

前記複数段階の設定値として所定の設定値（例えば、設定シナリオテーブル１）が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計５００回）に到達）が成立したことに基づいて、前記遊技結果の出力態様を高い段階（例えば、確率設定値２に対応する大当たり確率）に変更する第１変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９））と、

前記第１変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計１０００回）に到達）が成立したことに基づいて、前記出力態様が高い段階から元の前記出力態様（例えば、確率設定値１に対応する大当たり確率）に変更する第２変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９））と、

少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知（例えば、現在の回転数グループの最大回転数に到達した旨の報知演出）を実行可

能な報知手段（例えば、Ｓ５６０７）と、を備え、
　前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件（例えば、「通常遊技状態」で電源断されずに遊技が継続している場合に特図変動回数で確率設定値の変更が可能）であり、
　前記遊技機は、
　遊技者による操作が可能な遊技者操作手段（例えば、操作ハンドル５１）、を備え、
　遊技者によって前記遊技者操作手段が操作されることに起因して、前記表示手段で行われる前記出力態様が変更され得る（例えば、変動回数又は発射球数によって大当たり確率値を変更）
ことを特徴とする遊技機Ｂ１。
【１９５３】
　遊技機Ｂ１によれば、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、前記遊技結果の出力態様を高い段階に変更する第１変更手段と、前記第１変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記出力態様が高い段階から元の前記出力態様に変更する第２変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記遊技機は、遊技者による操作が可能な遊技者操作手段、を備え、遊技者によって前記遊技者操作手段が操作されることに起因して、前記表示手段で行われる前記出力態様が変更され得る。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、遊技者により遊技者操作手段が操作されることに起因して遊技結果の出力態様を変更することができ、遊技者が自力で遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１９５４】
　遊技機Ｂ１において、
　前記遊技者操作手段の操作に基づく遊技球の発射球数を計数可能な発射球数計数手段（例えば、発射球数カウンタ２０３ｘ）、を備え、
　前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、
　前記発射球数計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様を変更する
ことを特徴とする遊技機Ｂ２。
【１９５５】
　遊技機Ｂ２によれば、遊技機Ｂ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技者操作手段の操作に基づく遊技球の発射球数を計数可能な発射球数計数手段、を備え、前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、前記発射球数計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様を変更する。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、遊技者により遊技者操作手段の操作に基づく遊技球の発射球数に基づいて遊

技結果の出力態様を変更することができ、遊技者が発射した球数に応じて自力で遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１９５６】

遊技機Ｂ１又はＢ２において、

前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、設定シナリオカウンタ２０３ｍ）、を備え、

前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、

前記計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様を変更する（例えば、特図変動回数に基づいて大当たり確率設定値を変更）

ことを特徴とする遊技機Ｂ３。

【１９５７】

遊技機Ｂ３によれば、遊技機Ｂ１又はＢ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様を変更する。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、遊技者により遊技者操作手段の操作に基づく変動表示の実行回数に基づいて遊技結果の出力態様を変更することができ、遊技者が自力で実行させた変動表示に応じて自力で遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１９５８】

遊技機Ｂ１からＢ３のいずれかにおいて、

所定の外枠（例えば、外枠１１）と、

前記外枠に対して前記遊技機正面視左側を軸として回動可能に構成される内枠（例えば、内枠１２）と、を備え、

前記操作手段は、

前記内枠における前記遊技機の正面視右側に設けられる

ことを特徴とする遊技機Ｂ４。

【１９５９】

遊技機Ｂ４によれば、遊技機Ｂ１からＢ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定の外枠と、前記外枠に対して前記遊技機正面視左側を軸として回動可能に構成される内枠と、を備え、前記操作手段は、前記内枠における前記遊技機の正面視右側に設けられる。これにより、例えば、内枠を外枠に対して回動させた場合に、操作手段を直ちに操作可能とすることができたり、一般的に右利きが多い遊技者の利き手側で操作手段を操作することができ、操作手段の操作性を向上させることができる、という効果がある。

【１９６０】

遊技機Ｂ１からＢ４のいずれかにおいて、

前記所定の設定値よりも前記出力態様が高い段階は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である

ことを特徴とする遊技機Ｂ５。

【１９６１】

遊技機Ｂ５によれば、遊技機Ｂ１からＢ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定の設定値よりも前記出力態様が高い段階は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第１条件が成立することで有利状態が発生し易い状態に変移可能とすることができ、第１条件の成立如何により所定の遊技状態中に有利状態が発生し易い状態へ変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１９６２】

遊技機Ｂ１からＢ５のいずれかにおいて、

前記所定の設定値は、
前記初期化手段により初期化された場合に設定される（例えば、初期化された場合は設定シナリオ番号「１－」）
ことを特徴とする遊技機Ｂ６。
【１９６３】
遊技機Ｂ６によれば、遊技機Ｂ１からＢ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。これにより、初期化手段により初期化された場合に設定される所定設定値であっても、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、遊技者により遊技者操作手段の操作に基づく変動表示の実行回数に基づいて遊技結果の出力態様を変更することができ、第１条件又は第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１９６４】
遊技機Ｂ１からＢ６いずれかにおいて、
前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる
ことを特徴とする遊技機Ｂ７。
【１９６５】
遊技機Ｂ７によれば、遊技機Ｂ１からＢ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる。これにより、遊技機の電源復帰後から所定期間は、報知手段による所定の報知を実行不可又は実行困難とするものの、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、遊技者により遊技者操作手段の操作に基づく変動表示の実行回数に基づいて遊技結果の出力態様を変更することができる。よって、電源復帰後から所定期間は、遊技結果の出力態様の変化に関する報知を行わずに初期化処理を的確に行い、仮に、電源復帰時において電源断前に設定されていた遊技結果の出力態様と異なる出力態様が設定された場合でもその旨の報知を行わないことで、電源断による遊技結果の出力態様が変更されたことを遊技者に認識させないようにすることができる。その結果、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１９６６】
遊技機Ｂ１からＢ７のいずれかにおいて、
前記第１変更手段による前記出力態様が高い段階は、前記設定手段によって設定できない出力態様である
ことを特徴とする遊技機Ｂ８。
【１９６７】
遊技機Ｂ８によれば、遊技機Ｂ１からＢ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１変更手段による前記出力態様が高い段階は、前記設定手段によって設定できない出力態様である。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、遊技者により遊技者操作手段の操作に基づく変動表示の実行回数に基づいて遊技結果の出力態様を変更することができ、所定の遊技状態中に如何にして第１条件を成立させて貴重な出力態様にするかという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１９６８】
＜Ｃ群：遊技操作を所定時間未実行で設定値変更＞
従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【１９６９】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１９７０】
Ｃ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【１９７１】
始動条件の成立（例えば、始動入賞）を検出可能な検出手段（例えば、第１始動口スイッチ）と、
前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段（例えば、変動開始処理（Ｓ５１０））と、
前記所定の抽選が特定結果（例えば、大当たり）である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄（例えば、大当たり図柄）を停止表示可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、
前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態（例えば、大当たり状態）を発生可能な有利状態発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、
少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段（例えば、設定キー５０１）と、
設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段（例えば、設定値格納エリア２０３ｊ）と、
操作可能な操作手段（例えば、ＲＡＭ消去スイッチ５０３）と、
前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段（例えば、立ち上げ処理）と、を備えた遊技機であって、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件（例えば、設定キー５０１のオン）が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段（例えば、設定シナリオ変更処理（Ｓ１１６））と、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）に設定する遊技状態設定手段（例えば、確変フラグ２０３ｎ、時短低確フラグ２０３ｏ又は時短高確フラグ２０３ｐ）と、
前記複数段階の設定値として所定の設定値（例えば、設定シナリオテーブル１）が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計５００回）に到達）が成立したことに基づいて、前記遊技結果の出力態様を高い段階（例えば、確率設定値２に対応する大当たり確率）に変更する第１変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９））と、
前記第１変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計１０００回）に到達）が成立したことに基づいて、前記出力態様が高い段階から元の前記出力態様（例えば、確率設定値１に対応する大当たり確率）に変更する第２変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９））と、
少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知（例えば、現在の回転数グループの最大回転数に到達した旨の報知演出）を実行可能な報知手段（例えば、Ｓ５６０７）と、を備え、
前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件（例えば、「通常遊技状態」で電源断されずに遊技が継続している場合に特図変動回数で確率設定値の変更が可能）であり、
前記遊技機は、
遊技に関する期間を計数する期間計数手段（例えば、遊技が中断されてから３時間以上経過したか否かの判断処理（Ｓ５７０２））と、
前記期間計数手段によって前記遊技に関する期間が所定計数結果（例えば、Ｓ５７０２：Ｙｅｓ）となることにより、前記第１変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更されている場合に、該出力態様が高い段階から特定段階に変更する第３変更手段（例えば、

待機中設定変更処理（Ｓ５１５）のＳ５７０３）と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｃ１。
【１９７２】
遊技機Ｃ１によれば、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、前記遊技結果の出力態様を高い段階に変更する第１変更手段と、前記第１変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記出力態様が高い段階から元の前記出力態様に変更する第２変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記遊技機は、遊技に関する期間を計数する期間計数手段と、前記期間計数手段によって前記遊技に関する期間が所定計数結果となることにより、前記第１変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更されている場合に、該出力態様が高い段階から特定段階に変更する第３変更手段と、を備えている。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができるとともに、遊技結果の出力態様が高い段階に変更されている場合に、遊技に関する期間が所定計数結果となった場合には、該出力態様が高い段階から特定段階に変更することができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立、又は、遊技に関する期間が所定計数結果となるか如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１９７３】
遊技機Ｃ１において、
前記期間計数手段は、
遊技者による遊技が実行されていない期間を計数する
ことを特徴とする遊技機Ｃ２。
【１９７４】
遊技機Ｃ２によれば、遊技機Ｃ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記期間計数手段は、遊技者による遊技が実行されていない期間を計数する。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができるとともに、遊技結果の出力態様が高い段階に変更されている場合に、遊技者による遊技が実行されていない期間に応じて、該出力態様が高い段階から特定段階に変更することができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立、又は、遊技者による遊技が行われていない期間に応じて所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１９７５】

遊技機Ｃ１又はＣ２において、
前記期間計数手段は、
前記変動表示が停止してからの期間を計数する
ことを特徴とする遊技機Ｃ３。
【１９７６】
遊技機Ｃ３によれば、遊技機Ｃ１又はＣ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記期間計数手段は、前記変動表示が停止してからの期間を計数する。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができるとともに、遊技結果の出力態様が高い段階に変更されている場合に、変動表示が停止してからの期間に応じて、該出力態様が高い段階から特定段階に変更することができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立、又は、変動表示が停止してからの期間に応じて所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１９７７】
遊技機Ｃ１からＣ３のいずれかにおいて、
前記所定の設定値よりも前記出力態様が高い段階は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である
ことを特徴とする遊技機Ｃ４。
【１９７８】
遊技機Ｃ４によれば、遊技機Ｃ１からＣ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定の設定値よりも前記出力態様が高い段階は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第１条件が成立することで有利状態が発生し易い状態に変移可能とすることができ、第１条件の成立如何により所定の遊技状態中に有利状態が発生し易い状態へ変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１９７９】
遊技機Ｃ１からＣ４のいずれかにおいて、
前記所定の設定値は、
前記初期化手段により初期化された場合に設定される（例えば、初期化された場合は設定シナリオ番号「１－」）
ことを特徴とする遊技機Ｃ５。
【１９８０】
遊技機Ｃ５によれば、遊技機Ｃ１からＣ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。これにより、初期化手段により初期化された場合に設定される所定設定値であっても、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができるとともに、遊技結果の出力態様が高い段階に変更されている場合に、遊技に関する期間が所定計数結果となった場合には、該出力態様が高い段階から特定段階に変更することができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立、又は、遊技に関する期間が所定計数結果となるか如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１９８１】
遊技機Ｃ１からＣ５いずれかにおいて、
前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる
ことを特徴とする遊技機Ｃ６。
【１９８２】

遊技機Ｃ６によれば、遊技機Ｃ１からＣ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる。これにより、これにより、遊技機の電源復帰後から所定期間は、報知手段による所定の報知を実行不可又は実行困難とするものの、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができるとともに、遊技結果の出力態様が高い段階に変更されている場合に、遊技に関する期間が所定計数結果となった場合には、該出力態様が高い段階から特定段階に変更することができる。よって、電源復帰後から所定期間は、遊技結果の出力態様の変化に関する報知を行わずに初期化処理を的確に行い、仮に、電源復帰時において電源断前に設定されていた遊技結果の出力態様と異なる出力態様が設定された場合でもその旨の報知を行わないことで、電源断による遊技結果の出力態様が変更されたことを遊技者に認識させないようにすることができる。その結果、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１９８３】

遊技機Ｃ１からＣ６のいずれかにおいて、

前記第１変更手段による前記出力態様が高い段階は、前記設定手段によって設定できない出力態様である

ことを特徴とする遊技機Ｃ７。

【１９８４】

遊技機Ｃ７によれば、遊技機Ｃ１からＣ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１変更手段による前記出力態様が高い段階は、前記設定手段によって設定できない出力態様である。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、遊技者により遊技者操作手段の操作に基づく変動表示の実行回数に基づいて遊技結果の出力態様を変更することができ、所定の遊技状態中に如何にして第１条件を成立させて貴重な出力態様にするかという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１９８５】

＜Ｄ群：設定値を段階的に変移＞

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【１９８６】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１９８７】

Ｄ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１９８８】

始動条件の成立（例えば、始動入賞）を検出可能な検出手段（例えば、第１始動口スイッチ）と、

前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段（例えば、変動開始処理（Ｓ５１０））と、

前記所定の抽選が特定結果（例えば、大当たり）である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄（例えば、大当たり図柄）を停止表示可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、

前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態（例えば、大当たり状態）を発生可能な有利状態発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、

少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段（例えば、設定キー５０１）と、

設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段（例えば、設定値格納エリア２０３

ｊ）と、
操作可能な操作手段（例えば、ＲＡＭ消去スイッチ５０３）と、
前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段（例えば、立ち上げ処理）と、を備えた遊技機であって、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件（例えば、設定キー５０１のオン）が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段（例えば、設定シナリオ変更処理（Ｓ１１６））と、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）に設定する遊技状態設定手段（例えば、確変フラグ２０３ｎ、時短低確フラグ２０３ｏ又は時短高確フラグ２０３ｐ）と、
前記複数段階の設定値として所定の設定値（例えば、設定シナリオテーブル１）が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計５００回）に到達）が成立したことに基づいて、前記遊技結果の出力態様を高い段階（例えば、確率設定値２に対応する大当たり確率）に変更する第１変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９））と、
前記第１変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計１０００回）に到達）が成立したことに基づいて、前記出力態様が高い段階から元の前記出力態様（例えば、確率設定値１に対応する大当たり確率）に変更する第２変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９））と、
少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知（例えば、現在の回転数グループの最大回転数に到達した旨の報知演出）を実行可能な報知手段（例えば、Ｓ５６０７）と、を備え、
前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件（例えば、「通常遊技状態」で電源断されずに遊技が継続している場合に特図変動回数で確率設定値の変更が可能）であり、
前記第１変更手段は、
前記第１条件が成立することに基づいて、その時点での前記出力態様と異なる出力態様へ段階的に変更可能に構成される（例えば、大当たり確率設定値１→大当たり確率設定値２→大当たり確率設定値３、又は、大当たり確率設定値３→大当たり確率設定値２→大当たり確率設定値１）
ことを特徴とする遊技機Ｄ１。
【１９８９】
遊技機Ｄ１によれば、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、前記遊技結果の出力態様を高い段階に変更する第１変更手段と、前記第１変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更され

た後で前記第１条件と異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記出力態様が高い段階から元の前記出力態様に変更する第２変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記第１変更手段は、前記第１条件が成立することに基づいて、その時点での前記出力態様と異なる出力態様へ段階的に変更可能に構成される。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができるとともに、第１条件が成立することに基づいて、その時点での遊技結果の出力態様と異なる出力態様へ段階的に変更することができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を段階的に変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１９９０】

遊技機Ｄ１において、

前記第１変更手段は、

前記第１条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より高い出力態様に段階的に変化させる（例えば、大当たり確率設定値１→大当たり確率設定値２→大当たり確率設定値３、又は、大当たり確率設定値３→大当たり確率設定値２→大当たり確率設定値１）

ことを特徴とする遊技機Ｄ２。

【１９９１】

遊技機Ｄ２によれば、遊技機Ｄ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１変更手段は、前記第１条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より高い出力態様に段階的に変化させる。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができるとともに、第２条件が成立することに基づいて、その時点での遊技結果の出力態様より高い出力態様へ段階的に変更することができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を段階的に変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１９９２】

遊技機Ｄ１又はＤ２のいずれかにおいて、

前記第１変更手段は、

前記第１条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より低い出力態様に段階的に変化させる

ことを特徴とする遊技機Ｄ３。

【１９９３】

遊技機Ｄ３によれば、遊技機Ｄ１又はＤ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１変更手段は、前記第１条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より低い出力態様に段階的に変化させる。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができるとともに、第１条件が成立することに基づいて、その時点での遊技結果の出力態様より低い出力態様へ段階的に変更することができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を段階的に変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１９９４】

遊技機Ｄ１からＤ３のいずれかにおいて、

前記所定の設定値よりも出力態様が高い段階は、

前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である
ことを特徴とする遊技機Ｄ４。
【１９９５】
遊技機Ｄ４によれば、遊技機Ｄ１からＤ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定の設定値よりも出力態様が高い段階は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第１条件が成立することで有利状態が発生し易い状態に変移可能とすることができ、第１条件の成立如何により所定の遊技状態中に有利状態が発生し易い状態へ変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１９９６】
遊技機Ｄ１からＤ４のいずれかにおいて、
前記所定の設定値は、
前記初期化手段により初期化された場合に設定される
ことを特徴とする遊技機Ｄ５。
【１９９７】
遊技機Ｄ５によれば、遊技機Ｄ１からＤ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。これにより、初期化手段により初期化された場合に設定される所定の設定値であっても、遊技機の電源断が発生しない状態で所定の遊技状態が続くことを条件に、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができ、第１条件又は第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１９９８】
遊技機Ｄ１からＤ５のいずれかにおいて、
前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、
前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、
前記計数手段による計数結果に基づいて、前記所定の設定値から出力態様を変更する
ことを特徴とする遊技機Ｄ６。
【１９９９】
遊技機Ｄ６によれば、遊技機Ｄ１からＤ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記所定の設定値から出力態様を変更する。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において計数手段の計数結果に応じて、第１条件又は第２条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができるとともに、第１条件又は第２条件が成立することに基づいて、その時点での遊技結果の出力態様と異なる出力態様へ段階的に変更することができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を段階的に変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【２０００】
遊技機Ｄ１からＤ６のいずれかにおいて、
前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、
前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる
ことを特徴とする遊技機Ｄ７。
【２００１】
遊技機Ｄ７によれば、遊技機Ｄ１からＤ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる。これにより、遊技機の電源復帰後から所定期間は、報知手段に

よる所定の報知を実行不可又は実行困難とするものの、遊技機の電源断が発生しない状態で所定の遊技状態が続くことを条件に、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができる。よって、電源復帰後から所定期間は、遊技結果の出力態様の変化に関する報知を行わずに初期化処理を的確に行い、仮に、電源復帰時において電源断前に設定されていた遊技結果の出力態様と異なる出力態様が設定された場合でもその旨の報知を行わないことで、電源断による遊技結果の出力態様が変更されたことを遊技者に認識させないようにすることができる。その結果、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２００２】

遊技機Ｄ１からＤ７のいずれかにおいて、

前記第１変更手段による前記出力態様が高い段階は、前記設定手段によって設定できない出力態様である

ことを特徴とする遊技機Ｄ８。

【２００３】

遊技機Ｄ８によれば、遊技機Ｄ１からＤ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１変更手段による前記出力態様が高い段階は、前記設定手段によって設定できない出力態様である。これにより、初期化手段により初期化された場合に設定される所定設定値であっても、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２００４】

＜Ｅ群：特定の設定値を継続報知＞

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【２００５】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【２００６】

Ｅ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【２００７】

始動条件の成立（例えば、始動入賞）を検出可能な検出手段（例えば、第１始動口スイッチ）と、

前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段（例えば、変動開始処理（Ｓ５１０））と、

前記所定の抽選が特定結果（例えば、大当たり）である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄（例えば、大当たり図柄）を停止表示可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、

前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態（例えば、大当たり状態）を発生可能な有利状態発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、

少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段（例えば、設定キー５０１）と、

設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段（例えば、設定値格納エリア２０３ｊ）と、

操作可能な操作手段（例えば、ＲＡＭ消去スイッチ５０３）と、

前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われた

ことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段（例えば、立ち上げ処理）と、を備えた遊技機であって、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件（例えば、設定キー５０１のオン）が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段（例えば、設定シナリオ変更処理（Ｓ１１６））と、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）に設定する遊技状態設定手段（例えば、確変フラグ２０３ｎ、時短低確フラグ２０３ｏ又は時短高確フラグ２０３ｐ）と、
前記複数段階の設定値として所定の設定値（例えば、設定シナリオテーブル１）が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計５００回）に到達）が成立したことに基づいて、前記遊技結果の出力態様を高い段階（例えば、確率設定値２に対応する大当たり確率）に変更する第１変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９））と、
前記第１変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計１０００回）に到達）が成立したことに基づいて、前記出力態様が高い段階から元の前記出力態様（例えば、確率設定値１に対応する大当たり確率）に変更する第２変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９））と、
少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知（例えば、現在の回転数グループの最大回転数に到達した旨の報知演出）を実行可能な報知手段（例えば、Ｓ５６０７）と、を備え、
前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件（例えば、「通常遊技状態」で電源断されずに遊技が継続している場合に特図変動回数で確率設定値の変更が可能）であり、
前記遊技機は、
前記第１条件の成立に基づいて前記出力態様が特定の出力態様（例えば、大当たり確率設定値４）に切り替えられている期間において、該特定の出力態様に切り替えられていることを、少なくとも所定期間の間（例えば、少なくとも１以上の変動表示期間）、出力可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｅ１。
【２００８】
遊技機Ｅ１によれば、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、前記遊技結果の出力態様を高い段階に変更する第１変更手段と、前記第１変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記出力態様が高い段階から元の前記出力態様に変更する第２変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備

え、前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記遊技機は、前記第１条件の成立に基づいて前記出力態様が特定の出力態様に切り替えられている期間において、該特定の出力態様に切り替えられていることを、少なくとも所定期間の間、出力可能に構成される。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができるとともに、第１条件が成立することに基づいて遊技結果の出力態様が特定の出力態様に切り替えられている期間において、該特定の出力態様に切り替えられていることを、少なくとも所定期間の間、出力して遊技者に示唆することができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出するとともに、遊技結果の出力態様が特定の出力態様であることを所定期間の間、遊技者へ的確に認識させることができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２００９】

遊技機Ｅ１において、

前記特定の出力態様は、

前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い

ことを特徴とする遊技機Ｅ２。

【２０１０】

遊技機Ｅ２によれば、遊技機Ｅ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定の出力態様は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第１条件が成立することで有利状態が発生し易い状態に変移可能とすることができ、第１条件の成立如何により所定の遊技状態中に有利状態が発生し易い状態へ変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２０１１】

遊技機Ｅ１又はＥ２において、

前記所定の設定値は、

前記初期化手段により初期化された場合に設定される（例えば、初期化された場合は設定シナリオ番号「１－」）

ことを特徴とする遊技機Ｅ３。

【２０１２】

遊技機Ｅ３によれば、遊技機Ｅ１又はＥ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。これにより、初期化手段により初期化された場合に設定される所定設定値であっても、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２０１３】

遊技機Ｅ１からＥ３のいずれかにおいて、

前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、設定シナリオカウンタ２０３ｍ）、を備え、

前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、

前記計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様の段階を変更する（例えば、特図変動回数に基づいて大当たり確率設定値を変更）

ことを特徴とする遊技機Ｅ４。

【２０１４】

遊技機Ｅ４によれば、遊技機Ｅ１からＥ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即

ち、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様の段階を変更する。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、変動表示の実行回数に基づいて遊技結果の出力態様を変更することができ、遊技者が自力で実行させた変動表示に応じて自力で遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２０１５】

遊技機Ｅ１からＥ４のいずれかにおいて、

前記初期化手段による前記遊技機の初期化から特定期間は、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、前記特定の出力態様に切り替えられていることを遊技者に示唆不可又は示唆困難に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｅ５。

【２０１６】

遊技機Ｅ５によれば、遊技機Ｅ１からＥ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記初期化手段による前記遊技機の初期化から特定期間は、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、前記特定の出力態様に切り替えられていることを遊技者に示唆不可又は示唆困難に構成される。これにより、遊技機の初期化から特定期間は、少なくとも所定の遊技状態において第１条件が成立した場合でも、特定設定値に切り替えられていることを遊技者に示唆不可又は示唆困難にするものの、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様ををを変更することができる。よって、電源復帰後から所定期間は、遊技結果の出力態様の変化に関する報知を行わずに初期化処理を的確に行い、仮に、電源復帰時において電源断前に設定されていた遊技結果の出力態様と異なる出力態様が設定された場合でもその旨の報知を行わないことで、電源断による遊技結果の出力態様が変更されたことを遊技者に認識させないようにすることができる。その結果、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２０１７】

遊技機Ｅ１からＥ５のいずれかにおいて、

前記特定の出力態様であることを、複数回の前記変動表示に跨った場合でも、継続的に出力可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｅ６。

【２０１８】

遊技機Ｅ６によれば、遊技機Ｅ１からＥ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定の出力態様であることを、複数回の前記変動表示に跨った場合でも、継続的に出力可能に構成される。これにより、１の演出単位である変動表示が終了した段階で出力中の特定設定値に対する出力を中止又は中断することなく、複数回の変動表示に跨って継続的に出力することができるので、特定設定値であることを遊技者に明確に認識させることができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２０１９】

＜Ｆ群：設定変更条件となる計数値の更新＞

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【２０２０】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【２０２１】

Ｆ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【２０２２】

始動条件の成立（例えば、始動入賞）を検出可能な検出手段（例えば、第１始動口スイッチ）と、
前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段（例えば、変動開始処理（Ｓ５１０））と、
前記所定の抽選が特定結果（例えば、大当たり）である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄（例えば、大当たり図柄）を停止表示可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、
前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態（例えば、大当たり状態）を発生可能な有利状態発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、
少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段（例えば、設定キー５０１）と、
設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段（例えば、設定値格納エリア２０３ｊ）と、
操作可能な操作手段（例えば、ＲＡＭ消去スイッチ５０３）と、
前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段（例えば、立ち上げ処理）と、を備えた遊技機であって、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件（例えば、設定キー５０１のオン）が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段（例えば、設定シナリオ変更処理（Ｓ１１６））と、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）に設定する遊技状態設定手段（例えば、確変フラグ２０３ｎ、時短低確フラグ２０３ｏ又は時短高確フラグ２０３ｐ）と、
前記複数段階の設定値として所定の設定値（例えば、設定シナリオテーブル１）が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計５００回）に到達）が成立したことに基づいて、前記所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値（例えば、確率設定値２に対応する大当たり確率）に変更する第１変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９））と、
前記第１変更手段によって前記特定の設定値に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計１０００回）に到達）が成立したことに基づいて、前記特定の設定値から前記所定の設定値に変更する第２変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９））と、
少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知（例えば、現在の回転数グループの最大回転数に到達した旨の報知演出）を実行可能な報知手段（例えば、Ｓ５６０７）と、を備え、
前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件（例えば、「通常遊技状態」で電源断されずに遊技が継続している場合に特図変動回数で確率設定値の変更が可能）であり、
前記遊技機は、
前記初期化手段による前記遊技機の初期化を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入された場合に、前記遊技機の電源が遮断される前に設定されていた前記設定値と異なる設定値が設定され得るように構成される
ことを特徴とする遊技機Ｆ１。
【２０２３】
遊技機Ｆ１によれば、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、

複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、前記所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値に変更する第１変更手段と、前記第１変更手段によって前記特定の設定値に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記特定の設定値から前記所定の設定値に変更する第２変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記遊技機は、前記初期化手段による前記遊技機の初期化を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入された場合に、前記遊技機の電源が遮断される前に設定されていた前記設定値と異なる設定値が設定され得るように構成される。これにより、遊技機の電源断が発生しない状態で所定の遊技状態が続くことを条件に、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第１条件が成立することで該所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値に変更することができるとともに、その状態で第２条件が成立することで特定の設定値から所定の設定値に変移可能とすることができ、第１条件又は第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２０２４】

遊技機Ｆ１において、

前記特定の設定値は、

前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である

ことを特徴とする遊技機Ｆ２。

【２０２５】

遊技機Ｆ２によれば、遊技機Ｆ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定の設定値は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第１条件が成立することで特定の設定値に変更して有利状態が発生し易い状態に変移可能とすることができ、第１条件の成立如何により所定の遊技状態中に有利状態が発生し易い状態へ変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２０２６】

遊技機Ｆ２のいずれかにおいて、

前記所定の設定値は、

前記初期化手段により初期化された場合に設定される（例えば、初期化された場合は設定シナリオ番号「１－」）

ことを特徴とする遊技機Ｆ３。

【２０２７】

遊技機Ｆ３によれば、遊技機Ｆ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。これにより、初期化手段により初期化された場合に設定される所定の設定値であっても、遊技機の電源断が発生しない状態で所定の遊技状態が続くことを条件に、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで特定の設定値又は該特定の設定値から所定の設定値に変移可能とすることができ、第１条件又は第

２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２０２８】

遊技機Ｆ１からＦ３のいずれかにおいて、

前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、設定シナリオカウンタ２０３ｍ）、を備え、

前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、

前記計数手段による計数結果に基づいて、前記設定値を変更する

ことを特徴とする遊技機Ｆ４。

【２０２９】

遊技機Ｆ４によれば、遊技機Ｆ１からＦ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記設定値を変更する。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態における変動表示の実行回数に基づいて特定の設定値に変移可能とすることができるとともに、該特定の設定値に変移された特定の設定値を所定の設定値に変移可能とすることができ、所定の遊技状態中における変動表示の実行回数に応じて遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２０３０】

遊技機Ｆ１からＦ４のいずれかにおいて、

前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、

前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる

ことを特徴とする遊技機Ｆ５。

【２０３１】

遊技機Ｆ５によれば、遊技機Ｆ１からＦ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる。これにより、遊技機の電源復帰後から所定期間は、報知手段による所定の報知を実行不可又は実行困難とするものの、遊技機の電源断が発生しない状態で所定の遊技状態が続くことを条件に、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる設定値に変移可能とすることができる。よって、電源復帰後から所定期間は、設定値の変化に関する報知を行わずに初期化処理を的確に行い、仮に、電源復帰時において電源断前に設定されていた設定値と異なる設定値が設定された場合でもその旨の報知を行わないことで、電源断による設定値が変更されたことを遊技者に認識させないようにすることができる。その結果、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２０３２】

＜Ｇ群：遊技状態毎に特図回転数を計数＞

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【２０３３】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【２０３４】

Ｇ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【２０３５】

始動条件の成立（例えば、始動入賞）を検出可能な検出手段（例えば、第１始動口スイッチ）と、
前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段（例えば、変動開始処理（Ｓ５１０））と、
前記所定の抽選が特定結果（例えば、大当たり）である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄（例えば、大当たり図柄）を停止表示可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、
前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態（例えば、大当たり状態）を発生可能な有利状態発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、
少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段（例えば、設定キー５０１）と、
設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段（例えば、設定値格納エリア２０３ｊ）と、
操作可能な操作手段（例えば、ＲＡＭ消去スイッチ５０３）と、
前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段（例えば、立ち上げ処理）と、を備えた遊技機であって、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件（例えば、設定キー５０１のオン）が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段（例えば、設定シナリオ変更処理（Ｓ１１６））と、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）に設定する遊技状態設定手段（例えば、確変フラグ２０３ｎ、時短低確フラグ２０３ｏ又は時短高確フラグ２０３ｐ）と、
前記複数段階の設定値として所定の設定値（例えば、設定シナリオテーブル１）が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計５００回）に到達）が成立したことに基づいて、前記所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値（例えば、確率設定値２に対応する大当たり確率）に変更する第１変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９））と、
前記第１変更手段によって前記特定の設定値に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計１０００回）に到達）が成立したことに基づいて、前記特定の設定値から前記所定の設定値に変更する第２変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９））と、
少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知（例えば、現在の回転数グループの最大回転数に到達した旨の報知演出）を実行可能な報知手段（例えば、Ｓ５６０７）と、を備え、
前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件（例えば、「通常遊技状態」で電源断されずに遊技が継続している場合に特図変動回数で確率設定値の変更が可能）であり、
前記遊技機は、
遊技者による操作が可能な遊技者操作手段（例えば、操作ハンドル５１）と、
遊技者によって前記遊技者操作手段が操作されることに起因して、前記表示手段で行われる前記遊技結果の出力態様が変更され得る（例えば、変動回数又は発射球数によって大当たり確率値を変更）
ことを特徴とする遊技機Ｇ１。
【２０３６】
遊技機Ｇ１によれば、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段

と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、前記所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値に変更する第１変更手段と、前記第１変更手段によって前記特定の設定値に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記特定の設定値から前記所定の設定値に変更する第２変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記遊技機は、遊技者による操作が可能な遊技者操作手段と、遊技者によって前記遊技者操作手段が操作されることに起因して、前記表示手段で行われる前記遊技結果の出力態様が変更され得る。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第１条件が成立することで該所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値に変更することができるとともに、その状態で第２条件が成立することで特定の設定値から所定の設定値に変移可能とすることができ、さらに、遊技者により遊技者操作手段が操作されることに起因して遊技結果の出力態様を変更することができる。よって、遊技者が自力で遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２０３７】

遊技機Ｇ１において、

前記遊技者操作手段の操作に基づく遊技球の発射球数を計数可能な発射球数計数手段（例えば、発射球数カウンタ２０３ｘ）、を備え、

前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、

前記発射球数計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様を変更する

ことを特徴とする遊技機Ｇ２。

【２０３８】

遊技機Ｇ２によれば、遊技機Ｇ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技者操作手段の操作に基づく遊技球の発射球数を計数可能な発射球数計数手段、を備え、前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、前記発射球数計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様を変更する。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、遊技者により遊技者操作手段の操作に基づく遊技球の発射球数に基づいて特定の設定値に変更することができ、遊技者が発射した球数に応じて自力で遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２０３９】

遊技機Ｇ１又はＧ２において、

前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、設定シナリオカウンタ２０３ｍ）、を備え、

前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、

前記計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様を変更する（例えば、特図変動回数に基づいて大当たり確率設定値を変更）

ことを特徴とする遊技機Ｇ３。

【２０４０】

遊技機Ｇ３によれば、遊技機Ｇ１又はＧ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様を変更する。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、遊技者により遊技者操作手段の操作に基づく変動表示の実行回数に基づいて特定の設定値に変更することができ、遊技者が自力で実行させた変動表示に応じて自力で遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２０４１】

遊技機Ｇ１からＧ３のいずれかにおいて、

所定の外枠（例えば、外枠１１）と、

前記外枠に対して前記遊技機正面視左側を軸として回動可能に構成される内枠（例えば、内枠１２）と、を備え、

前記操作手段は、

前記内枠における前記遊技機の正面視右側に設けられる

ことを特徴とする遊技機Ｇ４。

【２０４２】

遊技機Ｇ４によれば、遊技機Ｇ１からＧ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定の外枠と、前記外枠に対して前記遊技機正面視左側を軸として回動可能に構成される内枠と、を備え、前記操作手段は、前記内枠における前記遊技機の正面視右側に設けられる。これにより、例えば、内枠を外枠に対して回動させた場合に、操作手段を直ちに操作可能とすることができたり、一般的に右利きが多い遊技者の利き手側で操作手段を操作することができ、操作手段の操作性を向上させることができる、という効果がある。

【２０４３】

遊技機Ｇ１からＧ４のいずれかにおいて、

前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、設定シナリオカウンタ２０３ｍ）、を備え、

少なくとも、前記第２変更手段は、

前記所定の設定値よりも前記出力態様が高い段階は、

前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である

ことを特徴とする遊技機Ｇ５。

【２０４４】

遊技機Ｇ５によれば、遊技機Ｇ１からＧ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定の設定値よりも前記出力態様が高い段階は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第１条件が成立することで有利状態が発生し易い状態に変移可能とすることができ、第１条件の成立如何により所定の遊技状態中に有利状態が発生し易い状態へ変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２０４５】

遊技機Ｇ１からＧ５のいずれかにおいて、

前記所定の設定値は、

前記初期化手段により初期化された場合に設定される（例えば、初期化された場合は設定シナリオ番号「１－」）

ことを特徴とする遊技機Ｇ６。

【２０４６】

遊技機Ｇ６によれば、遊技機Ｇ１からＧ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。これにより、初期化手段により初期化された場合に設定される所定の設定値であっても、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、遊技者により遊技者操作手段の操作に基づく変動

表示の実行回数に基づいて特定の設定値に変更することができ、第１条件又は第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２０４７】

遊技機Ｇ１からＧ６いずれかにおいて、

前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、

前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる

ことを特徴とする遊技機Ｇ７。

【２０４８】

遊技機Ｇ７によれば、遊技機Ｇ１からＧ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる。これにより、遊技機の電源復帰後から所定期間は、報知手段による所定の報知を実行不可又は実行困難とするものの、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、遊技者により遊技者操作手段の操作に基づく変動表示の実行回数に基づいて遊技結果の出力態様を変更することができる。よって、電源復帰後から所定期間は、遊技結果の出力態様の変化に関する報知を行わずに初期化処理を的確に行い、仮に、電源復帰時において電源断前に設定されていた遊技結果の出力態様と異なる出力態様が設定された場合でもその旨の報知を行わないことで、電源断による遊技結果の出力態様が変更されたことを遊技者に認識させないようにすることができる。その結果、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２０４９】

＜Ｈ群：遊技操作を所定時間未実行で設定値変更＞

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【２０５０】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【２０５１】

Ｈ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【２０５２】

始動条件の成立（例えば、始動入賞）を検出可能な検出手段（例えば、第１始動口スイッチ）と、

前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段（例えば、変動開始処理（Ｓ５１０））と、

前記所定の抽選が特定結果（例えば、大当たり）である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄（例えば、大当たり図柄）を停止表示可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、

前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態（例えば、大当たり状態）を発生可能な有利状態発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、

少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段（例えば、設定キー５０１）と、

設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段（例えば、設定値格納エリア２０３ｊ）と、

操作可能な操作手段（例えば、ＲＡＭ消去スイッチ５０３）と、

前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段（例えば、立ち上げ処理）と、を備えた遊技機であって、

前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件（例えば、設定キー５０１のオン）が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段（例えば、設定シナリオ変更処理（Ｓ１１６））と、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）に設定する遊技状態設定手段（例えば、確変フラグ２０３ｎ、時短低確フラグ２０３ｏ又は時短高確フラグ２０３ｐ）と、
前記複数段階の設定値として所定の設定値（例えば、設定シナリオテーブル１）が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計５００回）に到達）が成立したことに基づいて、前記所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値（例えば、確率設定値２に対応する大当たり確率）に変更する第１変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９））と、
前記第１変更手段によって前記特定の設定値に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計１０００回）に到達）が成立したことに基づいて、前記特定の設定値から前記所定の設定値に変更する第２変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９））と、
少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知（例えば、現在の回転数グループの最大回転数に到達した旨の報知演出）を実行可能な報知手段（例えば、Ｓ５６０７）と、を備え、
前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件（例えば、「通常遊技状態」で電源断されずに遊技が継続している場合に特図変動回数で確率設定値の変更が可能）であり、
前記遊技機は、
遊技に関する期間を計数する期間計数手段（例えば、遊技が中断されてから３時間以上経過したか否かの判断処理（Ｓ５７０２））と、
前記期間計数手段によって前記遊技に関する期間が所定計数結果（例えば、Ｓ５７０２：Ｙｅｓ）となることにより、前記第１変更手段によって前記特定の設定値に変更されている場合に、該特定の設定値から特定段階に変更する第３変更手段（例えば、待機中設定変更処理（Ｓ５１５）のＳ５７０３）と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｈ１。
【２０５３】
遊技機Ｈ１によれば、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、前記所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値に変更する第１変更手段と、前記第１変更手段によって前記特定の設定値に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記特定の設定値から前記所定の設定値に変更する第２変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに

前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記遊技機は、遊技に関する期間を計数する期間計数手段と、前記期間計数手段によって前記遊技に関する期間が所定計数結果となることにより、前記第１変更手段によって前記特定の設定値に変更されている場合に、該特定の設定値から特定段階に変更する第３変更手段と、を備えている。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第１条件が成立することで特定の設定値に変移可能とするとともに、第２条件が成立することで特定の設定値から所定の設定値に変移可能とすることができるとともに、特定の設定値に変更されている場合に、遊技に関する期間が所定計数結果となった場合には、該特定の設定値から特定段階に変更することができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立、又は、遊技に関する期間が所定計数結果となるか如何により所定の遊技状態中に遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２０５４】

遊技機Ｈ１において、

前記期間計数手段は、

遊技者による遊技が実行されていない期間を計数する

ことを特徴とする遊技機Ｈ２。

【２０５５】

遊技機Ｈ２によれば、遊技機Ｈ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記期間計数手段は、遊技者による遊技が実行されていない期間を計数する。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる設定値に変移可能とすることができるとともに、特定の設定値に変更されている場合に、遊技者による遊技が実行されていない期間に応じて、該特定の設定値から特定段階に変更することができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立、又は、遊技者による遊技が行われていない期間に応じて所定の遊技状態中に遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２０５６】

遊技機Ｈ１又はＨ２において、

前記期間計数手段は、

前記変動表示が停止してからの期間を計数する

ことを特徴とする遊技機Ｈ３。

【２０５７】

遊技機Ｈ３によれば、遊技機Ｈ１又はＨ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記期間計数手段は、前記変動表示が停止してからの期間を計数する。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる設定値に変移可能とすることができるとともに、特定の設定値に変更されている場合に、変動表示が停止してからの期間に応じて、該特定の設定値から特定段階に変更することができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立、又は、変動表示が停止してからの期間に応じて所定の遊技状態中に遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２０５８】

遊技機Ｈ１からＨ３のいずれかにおいて、

前記特定の設定値は、

前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である

ことを特徴とする遊技機Ｈ４。

【２０５９】

遊技機Ｈ４によれば、遊技機Ｈ１からＨ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定の設定値は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である。

これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第１条件が成立することで有利状態が発生し易い状態に変移可能とすることができ、第１条件の成立如何により所定の遊技状態中に有利状態が発生し易い状態へ変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２０６０】

遊技機Ｈ１からＨ４のいずれかにおいて、

前記所定の設定値は、

前記初期化手段により初期化された場合に設定される（例えば、初期化された場合は設定シナリオ番号「１－」）

ことを特徴とする遊技機Ｈ５。

【２０６１】

遊技機Ｈ５によれば、遊技機Ｈ１からＨ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。これにより、初期化手段により初期化された場合に設定される所定の設定値であっても、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる設定値に変移可能とすることができるとともに、特定の設定値に変更されている場合に、遊技に関する期間が所定計数結果となった場合には、該特定の設定値から特定段階に変更することができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立、又は、遊技に関する期間が所定計数結果となるか如何により所定の遊技状態中に遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２０６２】

遊技機Ｈ１からＨ５いずれかにおいて、

前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、

前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる

ことを特徴とする遊技機Ｈ６。

【２０６３】

遊技機Ｈ６によれば、遊技機Ｈ１からＨ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる。これにより、遊技機の電源復帰後から所定期間は、報知手段による所定の報知を実行不可又は実行困難とするものの、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる設定値に変移可能とすることができるとともに、特定の設定値に変更されている場合に、遊技に関する期間が所定計数結果となった場合には、該特定の設定値から特定段階に変更することができる。よって、電源復帰後から所定期間は、設定値の変化に関する報知を行わずに初期化処理を的確に行い、仮に、電源復帰時において電源断前に設定されていた設定値と異なる設定値が設定された場合でもその旨の報知を行わないことで、電源断による設定値が変更されたことを遊技者に認識させないようにすることができる。その結果、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２０６４】

＜Ｉ群：設定値を段階的に変移＞

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【２０６５】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【２０６６】

Ｉ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【２０６７】
始動条件の成立（例えば、始動入賞）を検出可能な検出手段（例えば、第１始動口スイッチ）と、
前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段（例えば、変動開始処理（Ｓ５１０））と、
前記所定の抽選が特定結果（例えば、大当たり）である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄（例えば、大当たり図柄）を停止表示可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、
前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態（例えば、大当たり状態）を発生可能な有利状態発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、
少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段（例えば、設定キー５０１）と、
設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段（例えば、設定値格納エリア２０３ｊ）と、
操作可能な操作手段（例えば、ＲＡＭ消去スイッチ５０３）と、
前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段（例えば、立ち上げ処理）と、を備えた遊技機であって、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件（例えば、設定キー５０１のオン）が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段（例えば、設定シナリオ変更処理（Ｓ１１６））と、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）に設定する遊技状態設定手段（例えば、確変フラグ２０３ｎ、時短低確フラグ２０３ｏ又は時短高確フラグ２０３ｐ）と、
前記複数段階の設定値として所定の設定値（例えば、設定シナリオテーブル１）が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計５００回）に到達）が成立したことに基づいて、前記所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値（例えば、確率設定値２に対応する大当たり確率）に変更する第１変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９））と、
前記第１変更手段によって前記特定の設定値に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計１０００回）に到達）が成立したことに基づいて、前記特定の設定値から前記所定の設定値に変更する第２変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９））と、
少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知（例えば、現在の回転数グループの最大回転数に到達した旨の報知演出）を実行可能な報知手段（例えば、Ｓ５６０７）と、を備え、
前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件（例えば、「通常遊技状態」で電源断されずに遊技が継続している場合に特図変動回数で確率設定値の変更が可能）であり、
前記第１変更手段は、
前記第１条件が成立することに基づいて、その時点での前記所定の設定値を維持した状態で、前記出力態様を異なる出力態様へ段階的に変更可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｉ１。
【２０６８】
遊技機Ｉ１によれば、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、

複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、前記所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値に変更する第１変更手段と、前記第１変更手段によって前記特定の設定値に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記特定の設定値から前記所定の設定値に変更する第２変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記第１変更手段は、前記第１条件が成立することに基づいて、その時点での前記所定の設定値を維持した状態で、前記出力態様を異なる出力態様へ段階的に変更可能に構成される。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる設定値に変移可能とすることができるとともに、第１条件が成立することに基づいて、その時点での出力態様と異なる出力態様へ段階的に変更することができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を段階的に変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２０６９】

遊技機Ｉ１において、

前記第２変更手段は、

前記第２条件が成立することに基づいて、その時点での前記出力態様と異なる出力態様へ段階的に変更可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｉ２。

【２０７０】

遊技機Ｉ２によれば、遊技機Ｉ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第２変更手段は、前記第２条件が成立することに基づいて、その時点での前記出力態様と異なる出力態様へ段階的に変更可能に構成される。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる設定値に変移可能とすることができるとともに、第２条件が成立することに基づいて、その時点での出力態様と異なる出力態様へ段階的に変更することができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を段階的に変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２０７１】

遊技機Ｉ１又はＩ２のいずれかにおいて、

前記第１変更手段は、

前記第１条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より高い出力態様に段階的に変化させる（例えば、大当たり確率設定値１→大当たり確率設定値２→大当たり確率設定値３、又は、大当たり確率設定値３→大当たり確率設定値２→大当たり確率設定値１）

ことを特徴とする遊技機Ｉ３。

【２０７２】

遊技機Ｉ３によれば、遊技機Ｉ１又はＩ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１変更手段は、前記第１条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によ

って初期化された場合の前記出力態様より高い出力態様に段階的に変化させる。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができるとともに、第１条件が成立することに基づいて、初期化手段によって初期化された場合の出力態様と異なる出力態様へ段階的に変更することができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を段階的に変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２０７３】

遊技機Ｉ１からＩ３のいずれかにおいて、

前記第１変更手段は、

前記第１条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より低い出力態様に段階的に変化させる

ことを特徴とする遊技機Ｉ４。

【２０７４】

遊技機Ｉ４によれば、遊技機Ｉ１からＩ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１変更手段は、前記第１条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より低い出力態様に段階的に変化させる。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる設定値に変移可能とすることができるとともに、第１条件が成立することに基づいて、初期化手段によって初期化された場合の出力態様より高い出力態様へ段階的に変更することができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を段階的に変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２０７５】

遊技機Ｉ１からＩ４のいずれかにおいて、

前記第２変更手段は、

前記第２条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より高い出力態様に段階的に変化させる

ことを特徴とする遊技機Ｉ５。

【２０７６】

遊技機Ｉ５によれば、遊技機Ｉ１からＩ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第２変更手段は、前記第２条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より高い出力態様に段階的に変化させる。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができるとともに、第２条件が成立することに基づいて、初期化手段により初期化された場合の出力態様より高い出力態様へ段階的に変更することができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を段階的に変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２０７７】

遊技機Ｉ１からＩ５のいずれかにおいて、

前記第２変更手段は、

前記第２条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より低い出力態様に段階的に変化させる

ことを特徴とする遊技機Ｉ６。

【２０７８】

遊技機Ｉ６によれば、遊技機Ｉ１からＩ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第２変更手段は、前記第２条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より低い出力態様に段階的に変化させる。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第１条件又は

第２条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができるとともに、第２条件が成立することに基づいて、初期化手段により初期化された場合の出力態様より低い出力態様へ段階的に変更することができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を段階的に変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２０７９】

遊技機Ｉ１からＩ６のいずれかにおいて、

前記特定の設定値は、

前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である

ことを特徴とする遊技機Ｉ７。

【２０８０】

遊技機Ｉ７によれば、遊技機Ｉ１からＩ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定の設定値よりも出力態様が高い段階は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第１条件が成立することで有利状態が発生し易い状態に変移可能とすることができ、第１条件の成立如何により所定の遊技状態中に有利状態が発生し易い状態へ変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２０８１】

遊技機Ｉ１からＩ７のいずれかにおいて、

前記所定の設定値は、

前記初期化手段により初期化された場合に設定される

ことを特徴とする遊技機Ｉ８。

【２０８２】

遊技機Ｉ８によれば、遊技機Ｉ１からＩ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。これにより、初期化手段により初期化された場合に設定される所定の設定値であっても、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる設定値に変移可能とすることができるとともに、第１条件又は第２条件が成立することに基づいて、その時点での遊技結果の出力態様と異なる出力態様へ段階的に変更することができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を段階的に変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２０８３】

遊技機Ｉ１からＩ８のいずれかにおいて、

前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、

前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、

前記計数手段による計数結果に基づいて、前記所定の設定値から出力態様を変更する

ことを特徴とする遊技機Ｉ９。

【２０８４】

遊技機Ｉ９によれば、遊技機Ｉ１からＩ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記所定の設定値から出力態様を変更する。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において計数手段による計数結果に基づいて第１条件又は第２条件が成立することで異なる設定値に変移可能とすることができるとともに、第１条件又は第２条件が成立することに基づいて、その時点での出力態様と異なる出力態様へ段階的に変更することができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を段階的に変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２０８５】
遊技機Ｉ１からＩ９のいずれかにおいて、
前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、
前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる
ことを特徴とする遊技機Ｉ１０。
【２０８６】
遊技機Ｉ１０によれば、遊技機Ｉ１からＩ９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる。これにより、遊技機の電源復帰後から所定期間は、報知手段による所定の報知を実行不可又は実行困難とするものの、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる設定値に変移可能とすることができるとともに、特定の設定値に変更されている場合に、遊技に関する期間が所定計数結果となった場合には、該特定の設定値から特定段階に変更することができる。よって、電源復帰後から所定期間は、設定値の変化に関する報知を行わずに初期化処理を的確に行い、仮に、電源復帰時において電源断前に設定されていた設定値と異なる設定値が設定された場合でもその旨の報知を行わないことで、電源断による設定値が変更されたことを遊技者に認識させないようにすることができる。その結果、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【２０８７】
＜Ｊ群：特定の設定値を継続報知＞
従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【２０８８】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【２０８９】
Ｊ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【２０９０】
始動条件の成立（例えば、始動入賞）を検出可能な検出手段（例えば、第１始動口スイッチ）と、
前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段（例えば、変動開始処理（Ｓ５１０））と、
前記所定の抽選が特定結果（例えば、大当たり）である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄（例えば、大当たり図柄）を停止表示可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、
前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態（例えば、大当たり状態）を発生可能な有利状態発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、
少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段（例えば、設定キー５０１）と、
設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段（例えば、設定値格納エリア２０３ｊ）と、
操作可能な操作手段（例えば、ＲＡＭ消去スイッチ５０３）と、
前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段（例えば、立ち上げ処理）と、を備えた遊技機であって、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件（例えば、設定キー５０１のオン）が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段（例えば、設定シナリオ変更処理（Ｓ１１６

））と、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）に設定する遊技状態設定手段（例えば、確変フラグ２０３ｎ、時短低確フラグ２０３ｏ又は時短高確フラグ２０３ｐ）と、
前記複数段階の設定値として所定の設定値（例えば、設定シナリオテーブル１）が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計５００回）に到達）が成立したことに基づいて、前記所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値（例えば、確率設定値２に対応する大当たり確率）に変更する第１変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９））と、
前記第１変更手段によって前記特定の設定値に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計１０００回）に到達）が成立したことに基づいて、前記特定の設定値から前記所定の設定値に変更する第２変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９））と、
少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知（例えば、現在の回転数グループの最大回転数に到達した旨の報知演出）を実行可能な報知手段（例えば、Ｓ５６０７）と、を備え、
前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件（例えば、「通常遊技状態」で電源断されずに遊技が継続している場合に特図変動回数で確率設定値の変更が可能）であり、
前記遊技機は、
前記第１条件の成立に基づいて前記出力態様が特定の出力態様（例えば、大当たり確率設定値４）に切り替えられている期間において、該特定の出力態様に切り替えられていることを、少なくとも所定期間の間（例えば、少なくとも１以上の変動表示期間）、出力可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｊ１。
【２０９１】
遊技機Ｊ１によれば、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、前記所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値に変更する第１変更手段と、前記第１変更手段によって前記特定の設定値に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記特定の設定値から前記所定の設定値に変更する第２変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記遊技機は、前記第１条件の成立に基づいて前記出力態様が特定の出力態様に切り替えられている期間において、該特定の出力態様に切り替えられていることを、少なくとも所定期間の間、出力可能に構成される。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる設定値に変移可能とすることが

できるとともに、第１条件が成立することに基づいて遊技結果の出力態様が特定の出力態様に切り替えられている期間において、該特定の出力態様に切り替えられていることを、少なくとも所定期間の間、出力して遊技者に示唆することができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を変更できるという新たな遊技性を創出するとともに、遊技結果の出力態様が特定の出力態様であることを所定期間の間、遊技者へ的確に認識させることができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２０９２】

遊技機Ｊ１において、

前記特定の設定値は、

前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い

ことを特徴とする遊技機Ｊ２。

【２０９３】

遊技機Ｊ２によれば、遊技機Ｊ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定の設定値は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第１条件が成立することで特定の設定値に変更して有利状態が発生し易い状態に変移可能とすることができ、第１条件の成立如何により所定の遊技状態中に有利状態が発生し易い状態へ変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２０９４】

遊技機Ｊ１又はＪ２において、

前記所定の設定値は、

前記初期化手段により初期化された場合に設定される（例えば、初期化された場合は設定シナリオ番号「１－」）

ことを特徴とする遊技機Ｊ３。

【２０９５】

遊技機Ｊ３によれば、遊技機Ｊ１又はＪ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。これにより、初期化手段により初期化された場合に設定される所定の設定値であっても、遊技機の電源断が発生しない状態で所定の遊技状態が続くことを条件に、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで特定の設定値又は該特定の設定値から所定の設定値に変移可能とすることができ、第１条件又は第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２０９６】

遊技機Ｊ１からＪ３のいずれかにおいて、

前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、設定シナリオカウンタ２０３ｍ）、を備え、

前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、

前記計数手段による計数結果に基づいて、前記設定値を変更する（例えば、特図変動回数に基づいて大当たり確率設定値を変更）

ことを特徴とする遊技機Ｊ４。

【２０９７】

遊技機Ｊ４によれば、遊技機Ｊ１からＪ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様の段階を変更する。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態における変動表示の実行回数に基づいて特定の設定値に変移可能とすることができるとともに、該特定の設定値に変移された特定の設定値を所定の設定値に変移可能とすることができ、所

定の遊技状態中における変動表示の実行回数に応じて遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２０９８】

遊技機Ｊ１からＪ４のいずれかにおいて、

前記初期化手段による前記遊技機の初期化から特定期間は、

少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、前記特定の設定値に切り替えられていることを遊技者に示唆不可又は示唆困難に構成されることを特徴とする遊技機Ｊ５。

【２０９９】

遊技機Ｊ５によれば、遊技機Ｊ１からＪ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記初期化手段による前記遊技機の初期化から特定期間は、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、前記特定の設定値に切り替えられていることを遊技者に示唆不可又は示唆困難に構成される。これにより、初期化手段による遊技機の初期化から特定期間は、少なくとも所定の遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、特定の設定値に切り替えられていることを遊技者に示唆不可又は示唆困難とするものの、遊技機の電源断が発生しない状態で所定の遊技状態が続くことを条件に、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる設定値に変移可能とすることができる。よって、初期化手段による遊技機の初期化から特定期間は、設定値の変化に関する示唆を行わずに初期化処理を的確に行い、仮に、電源復帰時において電源断前に設定されていた設定値と異なる設定値が設定された場合でもその旨の示唆を行わないことで、初期化による設定値が変更されたことを遊技者に認識させないようにすることができる。その結果、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２１００】

遊技機Ｊ１からＪ５のいずれかにおいて、

前記特定の設定値であることを、複数回の前記変動表示に跨った場合でも、継続的に出力可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｊ６。

【２１０１】

遊技機Ｊ６によれば、遊技機Ｊ１からＪ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定の設定値であることを、複数回の前記変動表示に跨った場合でも、継続的に出力可能に構成される。これにより、これにより、１の演出単位である変動表示が終了した段階で出力中の特定設定値に対する出力を中止又は中断することなく、複数回の変動表示に跨って継続的に出力することができるので、特定の設定値であることを遊技者に明確に認識させることができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２１０２】

＜Ｋ群：特図毎に回転数を計数＞

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【２１０３】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【２１０４】

Ｋ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【２１０５】

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

前記発射手段により発射された遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる第１始動入球

領域（例えば、第１始動口６４）と、
前記第１始動入球領域と異なる第２始動入球領域（例えば、第２始動口７１）と、
前記第１始動入球領域に遊技球が入球した場合に、第１表示態様（例えば、第１特別図柄の動的表示）を表示可能、又は、前記第２始動入球領域に遊技球が入球した場合に、第２表示態様（例えば、第２特別図柄の動的表示）を表示可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、を備えた遊技機であって、
前記表示手段で行われる前記第１表示態様および前記第２表示態様の遊技結果を出力する場合に用いられる設定を、複数段階の設定のうち１の設定に設定可能な設定手段（例えば、設定シナリオ変更処理（Ｓ１１６））と、
前記第１表示態様の実行回数に関する第１特定数（例えば、第１シナリオカウンタ２０３ｙ）を計数可能な第１計数手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９））と、
前記第２表示態様の実行回数に関する第２特定数（例えば、第２シナリオカウンタ２０３ｚ）を計数可能な第２計数手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９））と、を備え、
前記設定手段は、
前記第１計数手段による前記第１特定数の値が第１到達値（例えば、現在の回転数グループの特図１の最大回数（計４５０回））に達した場合に関する第１条件（例えば、現在の回転数グループの特図１の最大回数（計４５０回）に到達）が成立したことに基づいて、前記第１特定数の値が前記第１到達値未満の場合と異なる設定とするように構成され（例えば、第１シナリオカウンタ２０３ｙの値が４５０に達した場合に、４５０未満の場合と異なり得る設定値を参照）、
前記第２計数手段による前記第２特定数の値が第２到達値（例えば、現在の回転数グループの特図２の最大回数（計３００回）に到達）に達した場合に関する第２条件（例えば、現在の回転数グループの特図２の最大回数（計３００回）に到達）が成立したことに基づいて、前記第２特定数の値が前記第２到達値未満の場合と異なる設定とするように構成され（例えば、第２シナリオカウンタ２０３ｚの値が３００に達した場合に、３００未満の場合と異なり得る設定値を参照）、
前記第１条件が成立し得る前記第１到達値と、前記第２条件が成立し得る前記第２到達値と、が異なるように構成される
ことを特徴とする遊技機Ｋ１。
【２１０６】
遊技機Ｋ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、前記発射手段により発射された遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる第１始動入球領域と、前記第１始動入球領域と異なる第２始動入球領域と、前記第１始動入球領域に遊技球が入球した場合に、第１表示態様を表示可能、又は、前記第２始動入球領域に遊技球が入球した場合に、第２表示態様を表示可能な表示手段と、を備えた遊技機であって、前記表示手段で行われる前記第１表示態様および前記第２表示態様の遊技結果を出力する場合に用いられる設定を、複数段階の設定のうち１の設定に設定可能な設定手段と、前記第１表示態様の実行回数に関する第１特定数を計数可能な第１計数手段と、前記第２表示態様の実行回数に関する第２特定数を計数可能な第２計数手段と、を備え、前記設定手段は、前記第１計数手段による前記第１特定数の値が第１到達値に達した場合に関する第１条件が成立したことに基づいて、前記第１特定数の値が前記第１到達値未満の場合と異なる設定とするように構成され、前記第２計数手段による前記第２特定数の値が第２到達値に達した場合に関する第２条件が成立したことに基づいて、前記第２特定数の値が前記第２到達値未満の場合と異なる設定とするように構成され、前記第１条件が成立し得る前記第１到達値と、前記第２条件が成立し得る前記第２到達値と、が異なるように構成される。これにより、第１表示態様又は第２表示態様の実行回数に応じて、該第１表示態様および第２表示態様の遊技結果を出力する場合に用いられる設定を変化させることができ、また、第１表示態様と第２表示態様とで該設定が変更され得る実行回数を異ならせることができる。よって、第１表示態様又は

第２表示態様の実行回数により遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２１０７】

遊技機Ｋ１において、

操作可能な操作手段（例えば、ＲＡＭ消去スイッチ５０３）と、

前記遊技機に対して電源が投入された場合に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段（例えば、立ち上げ処理）と、

前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）に設定する遊技状態設定手段（例えば、確変フラグ２０３ｎ、時短低確フラグ２０３ｏ又は時短高確フラグ２０３ｐ）と、を備え、

前記第１条件は、前記所定の遊技状態において、少なくとも前記初期化手段による初期化が行われずに該所定の遊技状態が継続している場合に成立し得る

ことを特徴とする遊技機Ｋ２。

【２１０８】

遊技機Ｋ２によれば、遊技機Ｋ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された場合に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記第１条件は、前記所定の遊技状態において、少なくとも前記初期化手段による初期化が行われずに該所定の遊技状態が継続している場合に成立し得る。これにより、初期化手段による初期化が行われない状態で所定の遊技状態が続くことを条件に、設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第１条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができ、第１条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２１０９】

遊技機Ｋ１又は遊技機Ｋ２において、

前記第２条件は、

前記所定の遊技状態と異なる特定の遊技状態（例えば、「確率変動状態」）において、少なくとも前記初期化手段による初期化が行われずに該特定の遊技状態が継続している場合に成立し得る

ことを特徴とする遊技機Ｋ３。

【２１１０】

遊技機Ｋ３によれば、遊技機Ｋ１又は遊技機Ｋ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第２条件は、前記所定の遊技状態と異なる特定の遊技状態において、少なくとも前記初期化手段による初期化が行われずに該特定の遊技状態が継続している場合に成立し得る。これにより、初期化手段による初期化が行われない状態で特定の遊技状態が続くことを条件に、設定された遊技結果の出力態様を、特定の遊技状態において第２条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができ、第２条件の成立如何により特定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２１１１】

遊技機Ｋ１から遊技機Ｋ３のいずれかにおいて、

前記初期化手段による前記遊技機の初期化を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入された場合に、前記遊技機の電源が遮断される前の設定と同一の設定が設定され得る

ことを特徴とする遊技機Ｋ４。

【２１１２】

遊技機Ｋ４によれば、遊技機Ｋ１から遊技機Ｋ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記初期化手段による前記遊技機の初期化を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入された場合に、前記遊技機の電源が遮断される前の設定と同一の設定が設定され得

る。これにより、初期化手段による遊技機の初期化が行われずに電源が投入された場合、例えば、営業中の停電や瞬停などによる電源復帰時には、遊技機の電源が遮断される前の設定と同一の設定が設定され得るように構成されるので、それまでに実行させていた第１表示態様又は第２表示態様の実行回数を引き継いだ状態で、第１表示態様又は第２表示態様の実行回数に応じて、該第１表示態様および第２表示態様の遊技結果を出力する場合に用いられる設定を変化させることができ、また、第１表示態様と第２表示態様とで該設定が変更され得る実行回数を異ならせることができる。よって、意図しない電源断が発生した場合でも継続的に第１表示態様又は第２表示態様の実行回数により遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２１１３】

遊技機Ｋ１から遊技機Ｋ４のいずれかにおいて、

前記第２到達値は、

前記第１到達値以下である

ことを特徴とする遊技機Ｋ５。

【２１１４】

遊技機Ｋ５によれば、遊技機Ｋ１から遊技機Ｋ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第２到達値は、前記第１到達値以下である。これにより、第１表示態様を実行させるより第２表示態様を実行させた方が遊技結果の出力態様を変更させ易いという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【２１１５】

＜Ｌ群：遊技中に設定値変更＞

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【２１１６】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【２１１７】

Ｌ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【２１１８】

始動条件の成立（例えば、始動入賞）を検出可能な検出手段（例えば、第１始動口スイッチ）と、

前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段（例えば、変動開始処理（Ｓ５１０））と、

前記所定の抽選が特定結果（例えば、大当たり）である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄（例えば、大当たり図柄）を停止表示可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、

前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態（例えば、大当たり状態）を発生可能な有利状態発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、

前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる状態値を、少なくとも２以上設けられた状態値のうち１の状態値に設定可能な状態値設定手段（例えば、設定シナリオ変更処理（Ｓ１１６））と、

設定された前記状態値を記憶可能な状態値記憶手段と、

操作可能な操作手段（例えば、ＲＡＭ消去スイッチ５０３）と、

前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段（例えば、立ち上げ処理）と、を備えた遊技機であって、

前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件（

例えば、設定キー５０１がオンされること）が成立したことに基づいて、少なくとも２以上設けられた前記状態値のうち所定の状態値に設定可能な初期設定手段（例えば、設定シナリオ変更処理（Ｓ１１６））と、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）に設定する遊技状態設定手段（例えば、確変フラグ２０３ｎ、時短低確フラグ２０３ｏ又は時短高確フラグ２０３ｐ）と、
前記状態値として第１の状態値（例えば、確率設定値１）が設定されている前記所定の遊技状態において、遊技者の遊技操作に起因する第１条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計５００回）に到達）が成立したことに基づいて、前記第１の状態値よりも遊技者にとって遊技価値が高い第２の状態値（例えば、確率設定値２）に変更する第１変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９））と、
前記第１変更手段によって前記第２の状態値に変更された後で第２条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計１０００回）に到達）が成立したことに基づいて、前記第１の状態値に変更する第２変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９））と、
少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知（例えば、現在の回転数グループの最大回転数に到達した旨の報知演出）を実行可能な報知手段（例えば、Ｓ５６０７）と、を備え、
前記遊技機は、
前記第１変更手段により前記第２の状態値に変更されている状況において前記有利状態が発生した場合に、前記状態値記憶手段に記憶される前記状態値を、前記第１の状態値に設定する（例えば、設定シナリオテーブルにより確率設定値２に変更されている状況において大当たりが発生した場合に、設定シナリオテーブル記憶メモリに記憶される設定値を、確率設定値１に設定する）
ことを特徴とする遊技機Ｌ１。
【２１１９】
遊技機Ｌ１によれば、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる状態値を、少なくとも２以上設けられた状態値のうち１の状態値に設定可能な状態値設定手段と、設定された前記状態値を記憶可能な状態値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、少なくとも２以上設けられた前記状態値のうち所定の状態値に設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記状態値として第１の状態値が設定されている前記所定の遊技状態において、遊技者の遊技操作に起因する第１条件が成立したことに基づいて、前記第１の状態値よりも遊技者にとって遊技価値が高い第２の状態値に変更する第１変更手段と、前記第１変更手段によって前記第２の状態値に変更された後で第２条件が成立したことに基づいて、前記第１の状態値に変更する第２変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記遊技機は、前記第１変更手段により前記第２の状態値に変更されている状況において前記有利状態が発生した場合に、前記状態値記憶手段に記憶される前記状態値を、前記第１の状態値に設定する。これにより、仮に、電源立ち上げ時に設定された遊技結果を出力する場合に用いられる状態値が第１の状態値である場合にも、所定の遊技状態において第１条件が成立することで第２の状態値に変更することができるとともに、第２の状態値に変更されている状況で第２条件が成立することで第１の状態

値に変移可能とすることができる。また、第２の状態値に変更されている状況において有利状態が発生した場合には、第１の状態値に変更することで、有利状態ごとに状態値を第１の状態値に戻すことができる。よって、第１条件又は第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果を出力する場合に用いられる状態値を変更でき、かつ、有利状態ごとに第１の状態値に設定するという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２１２０】

遊技機Ｌ１において、

前記有利状態が終了する場合に、前記変動表示の遊技結果に応じて前記状態値記憶手段に記憶される前記状態値を設定する終了時設定手段（例えば、大当たり終了後に設定シナリオテーブルで設定される設定値を改めて設定）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｌ２。

【２１２１】

遊技機Ｌ２によれば、遊技機Ｌ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記有利状態が終了する場合に、前記変動表示の遊技結果に応じて前記状態値記憶手段に記憶される前記状態値を設定する終了時設定手段、を備えている。これにより、有利状態が終了する場合に、原則、有利状態の発生により第１の状態値に設定されるものの、変動表示の遊技結果によっては状態値を設定し得ることができる。よって、第１条件又は第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果を出力する場合に用いられる状態値を変更でき、かつ、有利状態ごとに第１の状態値に設定するという新たな遊技性を創出し、さらに、変動表示の遊技結果によっては状態値を設定し得るという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２１２２】

遊技機Ｌ１又は遊技機Ｌ２において、

前記第２の状態値は、

前記第１の状態値より前記有利状態が発生し易い

ことを特徴とする遊技機Ｌ３。

【２１２３】

遊技機Ｌ３によれば、遊技機Ｌ１又は遊技機Ｌ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第２の状態値は、前記第１の状態値より前記有利状態が発生し易い。これにより、所定の遊技状態において第１条件が成立することで有利状態が発生し易い状態に変移可能とすることができ、第１条件の成立如何により所定の遊技状態中に有利状態が発生し易い状態へ変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２１２４】

遊技機Ｌ１から遊技機Ｌ３のいずれかにおいて、

前記第１の状態値は、

前記初期化手段により初期化された場合に設定される

ことを特徴とする遊技機Ｌ４。

【２１２５】

遊技機Ｌ４によれば、遊技機Ｌ１から遊技機Ｌ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１の状態値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。これにより、初期化手段により初期化された場合に設定される第１の状態値であっても、所定の遊技状態において第１条件が成立することで第２の状態値に変更することができるとともに、第２の状態値に変更されている状況で第２条件が成立することで第１の状態値に変移可能とすることができる。また、第２の状態値に変更されている状況において有利状態が発生した場合には、第１の状態値に変更することで、有利状態ごとに状態値を第１の状態値に戻すことができる。よって、第１条件又は第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果を出力する場合に用いられる状態値を変更でき、かつ、有利状態ごとに第１の状態値に設定するという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することがで

きる、という効果がある。
【２１２６】
遊技機Ｌ１からＬ４のいずれかにおいて、
前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、設定シナリオカウンタ２０３ｍ）、を備え、
少なくとも、前記第２変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記第２の状態値から前記第１の状態値へ変更可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｌ５。
【２１２７】
遊技機Ｌ５によれば、遊技機Ｌ１からＬ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、少なくとも、前記第２変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記第２の状態値から前記第１の状態値へ変更可能に構成される。これにより、少なくとも、第２の状態値に変更されている状況で変動表示の実行回数に基づいて第１の状態値に変移可能とすることができる。また、第２の状態値に変更されている状況において有利状態が発生した場合には、第１の状態値に変更することで、有利状態ごとに状態値を第１の状態値に戻すことができる。よって、少なくとも、変動表示の実行回数により遊技結果を出力する場合に用いられる状態値を変更でき、かつ、有利状態ごとに第１の状態値に設定するという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【２１２８】
遊技機Ｌ１からＬ５のいずれかにおいて、
前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる
ことを特徴とする遊技機Ｌ６。
【２１２９】
遊技機Ｌ６によれば、遊技機Ｌ１からＬ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる。これにより、遊技機の電源復帰後から所定期間は、報知手段による所定の報知を実行不可又は実行困難とするものの、遊技機の電源断が発生しない状態で所定の遊技状態が続くことを条件に、電源立ち上げ時に設定された状態値を、第１条件又は第２条件が成立することで状態値を変移可能とすることができる。よって、電源復帰後から所定期間は、状態値の変化に関する報知を行わずに初期化処理を的確に行い、仮に、電源復帰時において電源断前に設定されていた状態値と異なる状態値が設定された場合でもその旨の報知を行わないことで、電源断による遊技結果の出力態様が変更されたことを遊技者に認識させないようにすることができる。その結果、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【２１３０】
なお、上記遊技機Ａ１～Ａ６の構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ８，Ｃ１～Ｃ７，Ｄ１～Ｄ８，Ｅ１～Ｅ６，Ｆ１～Ｆ５，Ｇ１～Ｇ７，Ｈ１～Ｈ６，Ｉ１～Ｉ１０，Ｊ１～Ｊ６，Ｋ１～Ｋ５，Ｌ１～Ｌ６にて限定した構成を適用してもよい。
【２１３１】
なお、上記遊技機Ｂ１～Ｂ８の構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ６，Ｃ１～Ｃ７，Ｄ１～Ｄ８，Ｅ１～Ｅ６，Ｆ１～Ｆ５，Ｇ１～Ｇ７，Ｈ１～Ｈ６，Ｉ１～Ｉ１０，Ｊ１～Ｊ６，Ｋ１～Ｋ５，Ｌ１～Ｌ６にて限定した構成を適用してもよい。
【２１３２】
なお、上記遊技機Ｃ１～Ｃ７の構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ８，Ｄ１～Ｄ８，Ｅ１～Ｅ６，Ｆ１～Ｆ５，Ｇ１～Ｇ７，Ｈ１～Ｈ６，Ｉ１～Ｉ１０，Ｊ１～Ｊ６，Ｋ１～Ｋ５，Ｌ１～Ｌ６にて限定した構成を適用してもよい。
【２１３３】
なお、上記遊技機Ｄ１～Ｄ８の構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ８，Ｃ

１～Ｃ７，Ｅ１～Ｅ６，Ｆ１～Ｆ５，Ｇ１～Ｇ７，Ｈ１～Ｈ６，Ｉ１～Ｉ１０，Ｊ１～Ｊ６，Ｋ１～Ｋ５，Ｌ１～Ｌ６にて限定した構成を適用してもよい。

【２１３４】

なお、上記遊技機Ｅ１～Ｅ６の構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ８，Ｃ１～Ｃ７，Ｄ１～Ｄ８，Ｆ１～Ｆ５，Ｇ１～Ｇ７，Ｈ１～Ｈ６，Ｉ１～Ｉ１０，Ｊ１～Ｊ６，Ｋ１～Ｋ５，Ｌ１～Ｌ６にて限定した構成を適用してもよい。

【２１３５】

なお、上記遊技機Ｆ１～Ｆ５の構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ８，Ｃ１～Ｃ７，Ｄ１～Ｄ８，Ｅ１～Ｅ６，Ｇ１～Ｇ７，Ｈ１～Ｈ６，Ｉ１～Ｉ１０，Ｊ１～Ｊ６，Ｋ１～Ｋ５，Ｌ１～Ｌ６にて限定した構成を適用してもよい。

【２１３６】

なお、上記遊技機Ｇ１～Ｇ７の構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ８，Ｃ１～Ｃ７，Ｄ１～Ｄ８，Ｅ１～Ｅ６，Ｆ１～Ｆ５，Ｈ１～Ｈ６，Ｉ１～Ｉ１０，Ｊ１～Ｊ６，Ｋ１～Ｋ５，Ｌ１～Ｌ６のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【２１３７】

なお、上記遊技機Ｈ１～Ｈ６の構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ８，Ｃ１～Ｃ７，Ｄ１～Ｄ８，Ｅ１～Ｅ６，Ｆ１～Ｆ５，Ｇ１～Ｇ７，Ｉ１～Ｉ１０，Ｊ１～Ｊ６，Ｋ１～Ｋ５，Ｌ１～Ｌ６のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【２１３８】

なお、上記遊技機Ｉ１～Ｉ１０の構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ８，Ｃ１～Ｃ７，Ｄ１～Ｄ８，Ｅ１～Ｅ６，Ｆ１～Ｆ５，Ｇ１～Ｇ７，Ｈ１～Ｈ６，Ｊ１～Ｊ６，Ｋ１～Ｋ５，Ｌ１～Ｌ６のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【２１３９】

なお、上記遊技機Ｊ１～Ｊ６の構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ８，Ｃ１～Ｃ７，Ｄ１～Ｄ８，Ｅ１～Ｅ６，Ｆ１～Ｆ５，Ｇ１～Ｇ７，Ｈ１～Ｈ６，Ｉ１～Ｉ１０，Ｋ１～Ｋ５，Ｌ１～Ｌ６のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【２１４０】

なお、上記遊技機Ｋ１～Ｋ５の構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ８，Ｃ１～Ｃ７，Ｄ１～Ｄ８，Ｅ１～Ｅ６，Ｆ１～Ｆ５，Ｇ１～Ｇ７，Ｈ１～Ｈ６，Ｉ１～Ｉ１０，Ｊ１～Ｊ６，Ｌ１～Ｌ６のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【２１４１】

なお、上記遊技機Ｌ１～Ｌ６の構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ８，Ｃ１～Ｃ７，Ｄ１～Ｄ８，Ｅ１～Ｅ６，Ｆ１～Ｆ５，Ｇ１～Ｇ７，Ｈ１～Ｈ６，Ｉ１～Ｉ１０，Ｊ１～Ｊ６，Ｋ１～Ｋ５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【２１４２】

これらの場合、各構成を適用したことによるさらなる効果を奏することができる。

【２１４３】

遊技機Ａ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ８，Ｃ１～Ｃ７，Ｄ１～Ｄ８，Ｅ１～Ｅ６，Ｆ１～Ｆ５，Ｇ１～Ｇ７，Ｈ１～Ｈ６，Ｉ１～Ｉ１０，Ｊ１～Ｊ６，Ｋ１～Ｋ５，Ｌ１～Ｌ６のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機Ｘ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【２１４４】

遊技機Ａ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ８，Ｃ１～Ｃ７，Ｄ１～Ｄ８，Ｅ１～Ｅ６，Ｆ１～Ｆ５，Ｇ１～Ｇ７，Ｈ１～Ｈ６，Ｉ１～Ｉ１０，Ｊ１～Ｊ６，Ｋ１～Ｋ５，Ｌ１～Ｌ６のいずれ

かにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Ｘ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（大入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【２１４５】

遊技機Ａ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ８，Ｃ１～Ｃ７，Ｄ１～Ｄ８，Ｅ１～Ｅ６，Ｆ１～Ｆ５，Ｇ１～Ｇ７，Ｈ１～Ｈ６，Ｉ１～Ｉ１０，Ｊ１～Ｊ６，Ｋ１～Ｋ５，Ｌ１～Ｌ６のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｘ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【２１４６】

＜第８実施形態＞

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図１０２～図１４９を参照し、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）１０に適用した場合の第８実施形態について説明する。図１０２は、第８実施形態におけるパチンコ機１０の正面図であり、図１０３はパチンコ機１０の背面図であり、図１０４はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。

【２１４７】

パチンコ機１０は、図１０２に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図１０２参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。

【２１４８】

内枠１２には、多数の釘や入賞口（入球口）６３，６４，７１等を有する遊技盤１３（図１０４参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、球を遊技盤１３の前面領域に発射する球発射ユニット１１２ａ（図１０６参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。なお、遊技盤１３の詳細については、図１０４において後述する。

【２１４９】

内枠１２の前面側には、その前面上側を覆う前面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。前面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（図１０２参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、そのヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として前面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と前面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

【２１５０】

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

【２１５１】

前面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図１０２参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａ（図１０６参照）へと案内される。また、上皿１７の上面の正面視左側には、枠ボタン２２が設けられている。

【２１５２】

枠ボタン２２は、例えば、後述する第３図柄表示装置８１（図１０４参照）で表示される演出のステージを変更する場合に、遊技者により押下操作されるボタンである。また、枠ボタン２２は、第３図柄の変動表示（以下、第３図柄の変動表示を「変動演出」という。）において実行される予告表示での演出内容を遊技者に選択させるための操作ボタンとしても使用される。

【２１５３】

また、変動演出とは、後述する第３図柄表示装置８１（図１０４参照）にて表示される演出であり、後述の通り、遊技盤１３の前面領域に発射された球が特定の入賞口（例えば、後述の第１始動口６４又は第２始動口７１（図１０４参照））へ入賞したことを契機として実行され、図柄（後述の第３図柄）が所定時間変動された後、停止表示された図柄の組み合わせによって、当該入賞に対して行われる抽選の結果（大当たりか否か）を遊技者に提示する演出である。

【２１５４】

さらに、ステージとは、後述する第３図柄表示装置８１（図１０４参照）に表示される各種演出に統一性を持たせた演出モードのことで、本パチンコ機１０では「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」の３つのステージが設けられている。上述の変動演出や、変動演出中に実行される「リーチ表示」などの各種演出は、それぞれのステージに与えられたテーマに合わせて行われるように設計されている。

【２１５５】

また、「リーチ表示」とは、後述する第３図柄表示装置８１（図１０４参照）において実行される変動演出において、大当たりが発生することを示す「大当たり表示」の一歩手前の表示のことをいう。具体的には、後述する左図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３（図１０５参照）の第３図柄が同一図柄で停止し、中図柄列Ｚ２（図１０５参照）が未だ停止せず変動を継続している状態のことをいう。

【２１５６】

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

【２１５７】

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

【２１５８】

また、後述する第３図柄表示装置８１（図１０４参照）にて行われる変動演出において「ノーマルリーチ」の変動要素が開始された場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素から「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するときは、「ノーマルリーチ」の変動要素中に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の選択画面が第３図柄表示装置８１に表示されるように構成してもよい。

【２１５９】

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

【２１６０】

なお、第８実施形態では、枠ボタン２２を押下操作されるボタンとして構成したが、枠ボタン２２に代えて、遊技者によりパチンコ機１０に対して所定方向（例えば、パチンコ機１０に対して、前方、後方、右方および左方）に傾倒操作可能な、操作レバーにより構成してもよい。そして、操作レバーが傾倒操作された方向に基づいて、演出ステージが選択変更されたり、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定されたりしてもよい。

【２１６１】

また、枠ボタン２２を上皿１７の側面視正面側に配置するように構成しているが、枠ボタン２２の配置位置は、遊技者が押下操作可能な位置であれば如何様な配置位置でも良く、例えば、上皿１７の上面側に配置してもよいし、後述する下皿５０の近傍（上面又は側面）に配置してもよい。さらに、本発明では、第１始動口６４又は第２始動口７１への入球に対する事象である変動演出の実行回数を計数可能に構成しているが、第１始動口６４又は第２始動口７１への入球に対する事象であるすべての入球回数を計数可能に構成してもよいし、第１始動口６４又は第２始動口７１への入球に対する事象である変動演出が実行され得る有効入球回数（即ち、保留球数）を計数可能に構成してもよい。

【２１６２】

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

【２１６３】

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

【２１６４】

右側の電飾部３２下側には、前面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３前面の貼着スペースＫ１（図１０４参照）に貼付される証紙等はパチンコ機１０の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したアクリロニトリル・ブタジエン・スチレン（Ａｃｒｙｌｏｎｉｔｒｉｌｅ　Ｂｕｔａｄｉｅｎｅ　Ｓｔｙｒｅｎｅ。以下、「ＡＢＳ」と略す。）樹脂製の

メッキ部材３６が取り付けられている。
【２１６５】
窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット。図示せず。）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。
【２１６６】
なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。
【２１６７】
上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その中央部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を遊技盤１３の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設され、かかる操作ハンドル５１の内部には球発射ユニット１１２ａ（図１０６参照）の駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。
【２１６８】
操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回転操作されると、タッチセンサ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が操作量に対応して変化し、操作ハンドル５１の回動操作量に応じて変化する可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤１３の前面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ５１ａおよび打ち止めスイッチ５１ｂがオフとなっている。
【２１６９】
なお、第３図柄表示装置８１でのデモ演出が実行中の状態において、タッチセンサ５１ａがオフからオンの状態になった場合に、「がんばりましょう」などの音声を出力したり、パチンコ機１０の世界観に合わせた音声を出力したり、可動役物を可動させたり、ランプを点灯させたりするように構成してもよい。
【２１７０】
また、本発明の球が入賞することで遊技者に遊技価値を付与し易い遊技状態から、球が入賞し難いことで遊技者に遊技価値を付与し難い遊技状態へ移行される場合に、球が入賞することで遊技者に遊技価値を付与し易い遊技状態でのみ行われる演出が実行された後において実行される演出において遊技状態の移行に関する示唆情報を遊技者に示唆可能な示唆表示として、特別図柄の変動演出の実行回数と天井到達回数とを表示する救済カウンタ表示８９を例に説明するが、普通図柄の可変表示回数で遊技状態が移行する場合における普通図柄の可変表示の実行回数と天井到達回数とを表示する回数表示でもよいし、大当たり回数に基づいて移行する遊技状態が変化（即ち、リミッタ機能）する場合における大当たり回数とリミッタ回数とを表示する大当たり回数表示／リミッタ到達回数表示でもよいし、大当たりの発生に基づいて遊技状態が移行する場合における大当たりエンディング演出中において保留されている特別図柄の変動演出で大当たりが発生することを遊技者に示唆する大当たりエンディング中保留連（大当たり確定。例えば、「Ｖ獲得！」等。）表示でもよい。

【２１７１】
下皿５０の正面下方部には、下皿５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー５２が設けられている。この球抜きレバー５２は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバー５２の操作は、通常、下皿５０の下方に下皿５０から排出された球を受け取る箱（一般に「ドル箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿５０の右方には、上述したように操作ハンドル５１が配設され、下皿５０の左方には灰皿５３が取り付けられている。
【２１７２】
次に、図１０３に示すように、パチンコ機１０の背面側には、制御基板ユニット９０，９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主制御装置１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）と表示制御基板（表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、払出制御基板（払出制御装置１１１）と発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。
【２１７３】
裏パックユニット９４は、保護カバー部を形成する裏パック９２と払出ユニット９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのマイクロ・プロセッシング・ユニット（Ｍｉｃｒｏ－Ｐｒｏｃｅｓｓｉｎｇ　Ｕｎｉｔ。以下、「ＭＰＵ」と略す）、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。
【２１７４】
なお、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４、払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２、電源装置１１５、カードユニット接続基板１１６は、それぞれ基板ボックス１００～１０４に収納されている。基板ボックス１００～１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。
【２１７５】
また、基板ボックス１００（主制御装置１１０）及び基板ボックス１０２（払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス１００，１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス１００，１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス１００，１０２が開封されたかどうかを知ることができる。
【２１７６】
払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図１０６参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。
【２１７７】

また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ５０３が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図１０６参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ５０３は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【２１７８】

次に、図１０４を参照して遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図１０４に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる第２始動口７１、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで第２始動口７１へ球が入球可能となる普通電役７２、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【２１７９】

一般入賞口６３、第１始動口６４、可変入賞装置６５、スルーゲート６７、第２始動口７１、普通電役７２、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図１０２参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図１０４を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【２１８０】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図１０２参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【２１８１】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図１０６参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図１０４の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図１０４の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第８実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第２始動口７１、可変入賞装置６５、スルーゲート６７に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、第２始動口７１、可変入賞装置６５、スルーゲート６７へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【２１８２】
　また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。
【２１８３】
　遊技領域の正面視右側上部（図１０４の右側上部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図１０６参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。
【２１８４】
　状態ＬＥＤ群３７ａは、後述する第１始動口６４又は第２始動口７１に入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「Ｒ」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態ＬＥＤ群３７ａの点灯状態により示される。なお、状態ＬＥＤ群３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。
【２１８５】
　なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第８実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。
【２１８６】
　また、大当たり遊技状態（小当たり遊技状態）におけるラウンドにおいて、１回の可変入賞装置６５の開放を１ラウンドとして説明するが、１ラウンドにおいて複数回可変入賞装置６５が開放するように構成してもよい。
【２１８７】
　特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、第２始動口７１への球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。
【２１８８】
　具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第８実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第８実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。
【２１８９】
　また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた第２始動口７１への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第８実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第８実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【２１９０】
いずれのＬＥＤ群３７ｂ１，３７ｂ２においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示される。各ＬＥＤ群の停止パターンの詳細については、後述する。
【２１９１】
本パチンコ機１０では、第１始動口６４又は第２始動口７１への入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４，７１に応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。
【２１９２】
第８実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、「４ラウンド時短大当たり（以下、大当たり種別「時短Ａ」と称する場合がある）」、「６ラウンド時短大当たり（以下、大当たり種別「時短Ｂ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、大当たり種別「確変Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図１０９（ａ）参照）。また、第２始動口７１への入賞に基づいて、「確変Ａ」、「４ラウンド確変大当たり（以下、大当たり種別「確変Ｂ」と称する場合がある）」、「６ラウンド確変大当たり（以下、大当たり種別「確変Ｃ」と称する場合がある）」が用意されている（図１０９（ｂ）参照）。
【２１９３】
ここで、「通常遊技状態」とは、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率が通常の状態（即ち、低確率状態）かつ普通電役７２の開放が短時間である状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「確率変動状態」の時より各特別図柄の大当たり確率が低く、また、「確率変動状態」および「普図高確時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態（「普図低確時間短縮状態」とは同等）であって普通電役７２の開放時間も短時間となるように構成されている。
【２１９４】
詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、第２始動口７１へ球が入賞し易い遊技状態（以下、第２始動口７１へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。本発明の球が入賞することで遊技者に遊技価値を付与し易い遊技状態でのみ行われる変動演出が実行された後において実行される演出として、「普図高確時間短縮状態」でのみ行われる特別図柄の変動演出が実行された後において実行される「通常遊技状態」において行われる背景、キャラクタ図柄、演出パターン等の特別図柄の変動演出を例に説明するが、「確率変動状態」においてのみ行われる特別図柄の変動演出が行われた後において実行される「通常遊技状態」において行われる背景、キャラクタ図柄、演出パターン等の特別図柄の変動演出でもよいし、「普図低確時間短縮状態」においてのみ行われる特別図柄の変動演出が行われた後において実行される「通常遊技状態」において行われる背景、キャラクタ図柄、演出パターン等の特別図柄の変動演出でもよいし、大当たり遊技状態においてのみ行われる大当たりラウンド演出が行われた後において実行される大当たりエンディングにおいて行われる背景、キャラクタ図柄、演出パターン等の大当たりエンディング演出でもよいし、小当たり遊技状態においてのみ行われる小当たりラウンド演出が行われた後において実行される小当たり

エンディングにおいてのみ行われる背景、キャラクタ図柄、演出パターン等の小当たりエンディング演出でもよい。

【２１９５】

また、第８実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数（第８実施形態では、「２５０回」）連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能（所謂、天井機能）が搭載されている（以下、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において「２５０回」連続して大当たりに当選せずに「普図低確時間短縮状態」に突入することを、「救済条件成立」と称し、また、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に「救済条件成立」となる回数を「救済条件成立回数」と称する場合がある）。救済条件が成立した場合には、「普図低確時間短縮状態」に移行することを示す専用の演出（例えば、「天井到達！」等の文字表示や、遊技状態が移行することを示唆可能な特殊演出等）を表示可能に構成されている。

【２１９６】

なお、本発明の可動物が動作することで球が入賞し易い入賞口として、普通電役７２が付随した第２始動口７１を例に説明するが、可動物が動作することで球が入賞し易い入賞口としては、例えば、小当たりに当選したことに基づいて作動する小入賞口開閉板が付随した小入賞口（図示せず）や、他の入賞口への入賞を起因に作動する非電動式役物（図示せず）が付随した一般入賞口６３若しくは始動口や、大当たりに当選したことに基づいて作動する大入賞口開閉板６５ａが付随した可変入賞装置６５等でも良い。

【２１９７】

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

【２１９８】

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

【２１９９】

第８実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」は、該「普図高確時間短縮状態」が開始されてから予め定められた規定回数（第８実施形態では、「５０回」）の特別図柄の動的表示が実行されるまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後は、「普図高確時間短縮状態」から上記「通常遊技状態」に移行するように構成されている。本発明の球が入賞することで遊技者に遊技価値を付与し易い遊技状態でのみ行われる変動演出として、「普図高確時間短縮状態」においてのみ行われる背景、キャラクタ図柄、演出パターン等の特別図柄の変動演出を例に説明するが、「確率変動状態」においてのみ行われる背景、キャラクタ図柄、演出パターン等の特別図柄の変動演出でもよいし、「普図低確時間短縮状態」においてのみ行われる背景、キャラクタ図柄、演出パターン等の特別図柄の変動演出でもよいし、大当たり遊技状態においてのみ行われる背景、キャラクタ図柄、演出パターン等の

大当たり演出でもよいし、小当たり遊技状態においてのみ行われる背景、キャラクタ図柄、演出パターン等の小当たり演出でもよい。

【２２００】

なお、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は後述する「確率変動状態」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「確率変動状態」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。また、本発明の球が入賞することで遊技者に遊技価値を付与し易い遊技状態として、普通電役７２が付随する第２始動口７１に球が入賞し易い「普図高確時間短縮状態」を例に説明するが、例えば、普通電役７２を第１始動口６４に付随させて該第１始動口６４に球が入賞し易い「普図高確時間短縮状態」を設けても良いし、小入賞口開閉板が付随する小入賞口に球が入賞し易い小当たり遊技状態や、大入賞口開閉板６５ａが付随する可変入賞装置６５に球が入賞し易い大当たり遊技状態等でも良い。

【２２０１】

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

【２２０２】

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

【２２０３】

この「普図低確時間短縮状態」は、大当たり終了後、特別図柄の低確率状態において連続して「２５０回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態において「２５０回」の動的表示が行われる間、ハズレが抽出し続けた場合に、該「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【２２０４】

また、「普図低確時間短縮状態」は、該「普図低確時間短縮状態」が開始されてから予め定められた規定回数（第８実施形態では、「３７９回」）の特別図柄の動的表示が実行されるまでの間、普通図柄の可変表示時間が短縮し、普通電役７２の開放時間が長時間となる。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後は、「普図低確時間短縮状態」から上記「通常遊技状態」に移行するように構成されている。

【２２０５】

なお、「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合、再度「普図低確時間短縮状態」には移行し得ないように構成されている。一方、救済条件成立に基づいて「普図低確時間短縮状態」が発生し、該「普図低確時間短縮状態」において特別図柄の動的表示の実行回数に基づく時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行した場合に

、再度、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」に移行し得るように構成してもよい。本発明の球が入賞することで遊技者に遊技価値を付与し易い遊技状態の終了条件が成立した場合において、球が入賞し難いことで遊技者に遊技価値を付与し難い遊技状態へ移行する例として、「普図高確時間短縮状態」の終了条件が成立した場合に「通常遊技状態」へ移行する場合について説明したが、例えば、「確率変動状態」の終了条件が成立した場合に「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」に移行する場合でもよいし、大当たり遊技状態の終了条件が成立した場合に「通常遊技状態」、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」に移行する場合でもよいし、小当たり遊技状態の終了条件が成立した場合に「通常遊技状態」、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」に移行する場合でもよい。

【２２０６】

次いで、「確率変動状態」では、大当たり終了後に付加価値としてその後の各特別図柄の大当たり確率がアップした高確率状態であるとともに、普通図柄の当たり確率がアップし、かつ、高確時短機能が作動した状態となる。

【２２０７】

即ち、「確率変動状態」は、特別図柄による大当たり結果が導出され易い状態であるとともに、普通図柄による当たり結果が導出され易く、さらに、普通電役７２の開放状態が長くなる状態となる。よって、「確率変動状態」では、右打ち遊技により発射された球が第２始動口７１へと入賞し易いため、第２特別図柄の動的表示を連続的に実行できるとともに、該第２始動口７１への入賞に基づく賞球（例えば、１個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながら遊技を行うことができる。よって、「確率変動状態」では、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たり遊技（特別遊技状態）が発生し易い状態で遊技を行うことが可能となる。

【２２０８】

なお、本発明の遊技者にとって有利な有利状態として、普通図柄の高確率状態、即ち、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」を例に説明するが、例えば、特別図柄の高確率状態、即ち、「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」でもよいし、大当たり状態でもよいし、小当たり状態でもよい。また、有利状態より不利な不利状態として、普通図柄の低確率状態、即ち、「通常遊技状態」を例に説明するが、例えば、「普図低確時間短縮状態」でもよいし、「普図高確時間短縮状態」でもよいし、「潜伏確率変動状態」でもよいし、小当たり遊技状態でもよい。

【２２０９】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から４ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第８実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり種別「時短Ａ」の大当たり終了後に「普図高確時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【２２１０】

次いで、大当たり種別「時短Ｂ」とは、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から６ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第８実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ｂ」が選択され得て、該大当たり種別「時短Ｂ」の大当たり終了後に「普図高確時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【２２１１】

次いで、大当たり種別「確変Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第８実施形態では、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示においてこの大当たり種別「確変Ａ」が選択され得て、該大当たり種別「確変Ａ」の大当たりの終了後に、「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【２２１２】
次いで、大当たり種別「確変Ｂ」とは、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から４ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第８実施形態では、第２特別図柄の動的表示においてこの「確変Ｂ」の大当たり種別が選択され得て、該大当たり種別「確変Ｂ」の大当たりの終了後に、「確率変動状態」へと移行するように構成されている。
【２２１３】
次いで、大当たり種別「確変Ｃ」とは、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から６ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第８実施形態では、第２特別図柄の動的表示においてこの大当たり種別「確変Ｃ」が選択され得て、該大当たり種別「確変Ｃ」の大当たりの終了後に、「確率変動状態」へと移行するように構成されている。
【２２１４】
ここで、各大当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは２１種類、大当たり種別「時短Ｂ」に対応する表示パターンは２１種類、大当たり種別「確変Ａ」に対応する表示パターンは２１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」及び「確変Ａ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。
【２２１５】
また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「確変Ａ」に対応する表示パターンは２１種類、大当たり種別「確変Ｂ」に対応する表示パターンは２１種類、大当たり種別「確変Ｃ」に対応する表示パターンは２１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、上方ＬＥＤ群３７ｂ１と同様、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が下方ＬＥＤ群３７ｂ２の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」又は「確変Ｃ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。
【２２１６】
このように構成することで、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの停止表示において各大当たり種別を表示した場合であっても、各停止表示に対応する大当たり種別を全て把握していなければ、当選した大当たり種別を遊技者が認識することが困難となる。このため、変動演出の表示結果のみではいずれの大当たり種別かを識別困難にし、遊技者にいずれの大当たり種別であるかを推測させる遊技性が生まれ、遊技の興趣を向上することができる。
【２２１７】
特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」若しくは「普図低確時間短縮状態」、又は、大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。本発明の当たり結果が導出されることにより移行し得る状態にて所定条件が成立した場合に移行し得る状態として、「普図高確時間短縮状態」において特別図柄の変動演出が規定回数実行されることにより移行される「通常遊技状態」を例に説明するが、例えば、「確率変動状態」において特別図柄

の変動演出が規定回数実行されることにより移行される「通常遊技状態」又は「普図高確時間短縮状態」でもよいし、「普図低確時間短縮状態」において特別図柄の変動演出が規定回数実行されることにより移行される「通常遊技状態」でもよいし、大当たり待機状態においてスルーゲートを球が通過することにより移行される大当たり遊技状態でもよいし、小当たり待機状態においてスルーゲートを球が通過することにより移行される小当たり遊技状態でもよい。

【２２１８】

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

【２２１９】

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

【２２２０】

第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置１１４（図１０６参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図１０５参照）が表示される。

【２２２１】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図１０５参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第８実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【２２２２】

第８実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、第２始動口７１に始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【２２２３】

ここで、図１０５を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図１０５は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図１０５（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図１０５（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。

【２２２４】

第３図柄は、「０」から「９」の数字を付した１０種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「０」から「９」の数字を付して構成され、

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

【２２２５】

また、第８実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図１０６参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合は、主に、「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり種別「時短Ａ」より大当たりラウンド数が多い大当たり種別「時短Ｂ」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合は、主に、「７」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

【２２２６】

なお、第８実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合に、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄が揃う変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出等を行うことで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２２２７】

また、本発明の球が入賞し難いことで遊技者に遊技価値を付与し難い遊技状態として、入球を容易化する可動物等が付随していない第１始動口６４へ球が入賞し難く、かつ、普通電役７２が付随した第２始動口７１へも該普通電役７２が作動し難い若しくは作動しないことで、「普図高確遊技状態」より遊技者に遊技価値を付与し難い遊技状態である「通常遊技状態」を例に説明するが、例えば、小入賞口開閉板が付随した小入賞口へ該小入賞口開閉板が作動し難い若しくは作動しないことで、小当たり遊技状態より遊技者に遊技価値を付与し難い小当たり遊技状態後の遊技状態（即ち、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」、又は、「通常遊技状態」等）でも良いし、大入賞口開閉板６５ａが付随した可変入賞装置６５へ該大入賞口開閉板６５ａが作動し難い若しくは作動しないことで、大当たり遊技状態より遊技者に遊技価値を付与し難い大当たり遊技状態後の遊技状態（即ち、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」、又は、「通常遊技状態」等）でも良い。

【２２２８】

図１０５（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下方向に３分割され、下側の２／３が第３図柄を変動演出する主表示領域Ｄｍと保留球数などを表示するコクピット表示領域Ｄｂとで構成され、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。

【２２２９】

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

【２２３０】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順（または降順）に主図柄が配列され、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動演出が行われる。なお、各図柄列Ｚ

１～Ｚ３において、数字の配列をそれぞれ異ならせるように構成してもよい。例えば、左図柄列Ｚ１においては主図柄の数字が降順に現れるように配列する一方、中図柄列Ｚ２及び右図柄列Ｚ３においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列してもよい。

【２２３１】

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

【２２３２】

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

【２２３３】

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

【２２３４】

副表示領域Ｄｓの左の小領域Ｄｓ１には、「通常遊技状態」において、救済条件成立回数、及び、前回の大当たり若しくは初期状態からの特別図柄の低確率状態における特別図柄の動的表示の実行回数を示す救済カウンタ表示８９が表示可能に構成されている。救済カウンタ表示８９は、救済条件成立回数（第８実施形態では「２５０回」）を示す表示用救済カウンタ分母８９ａと、初期状態又は特別図柄の大当たり後から現在までに実行された特別図柄の低確率状態における実行回数（図１０５の例では「５８回」）を示す表示用救済カウンタ分子８９ｂと、で構成されている。

【２２３５】

図１０５に示す例では、救済条件成立回数が「２５０回」となっており、初期状態又は特別図柄の大当たり後から現在までに実行された特別図柄の低確率状態における実行回数が「５８回」となっていることから、特別図柄の動的表示を残り「１９２回」実行させることにより、救済条件が成立して「普図低確時間短縮状態」へ移行する状態であることを示している。

【２２３６】

この救済カウンタ表示８９の表示により、遊技者は救済条件が成立するまでの特別図柄の残りの実行回数を把握することができるため、「通常遊技状態」において左打ち遊技を継続しているにもかかわらず、大当たりに当選しない状況（所謂、ハマり）が続いた場合でも、該救済カウンタ表示８９を確認することにより、安心して遊技を継続することができる。

【２２３７】

なお、第８実施形態のパチンコ機１０では、救済条件が成立して「普図低確時間短縮状態」に移行した後、規定回数（第８実施形態では、「３７９回」）の特別図柄の動的表示の実行によって大当たりに当選することなく、再び「通常遊技状態」に移行した場合、その後の「通常遊技状態」からは再度「普図低確時間短縮状態」には移行し得ないように構成されている。このため、「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合は、救済カウンタ表示８９を表示しないように構成されている。

【２２３８】

また、詳細は後述するが、第８実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の大当たり後

に移行する「確率変動状態」中、又は、「普図高確時間短縮状態」中における停電等の発生による電源遮断時にも、該「確率変動状態」又は該「普図高確時間短縮状態」の終了後に移行する「通常遊技状態」の開始時から救済カウンタ表示８９の表示が可能となるように構成されている。

【２２３９】

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

【２２４０】

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

【２２４１】

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

【２２４２】

即ち、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第１特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示されるすべての遊技状態において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ１の保留球数の内容と一致するように表示される。なお、変動演出に関する事象の回数報知態様である特図１用保留数表示８７ａ（後述する特図２用保留数表示８８ａも同様）は、ほぼすべての遊技状態（大当たり遊技状態や小当たり遊技状態では表示しないように構成してもよい）で同一の態様で表示し、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」、又は、「確率変動状態」では、コクピット表示領域Ｄｂに表示される保留図柄より小さい大きさの態様で表示される。

【２２４３】

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

【２２４４】

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

【２２４５】
特図２用第４図柄表示領域８８は、第２特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図２用保留数表示８８ａと、第２特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図２用変動領域８８ｂとで構成されている。
【２２４６】
特図２用保留数表示８８ａは、第２特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図２用保留数表示８８ａが「０」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「１」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「２」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「３」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「４」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。
【２２４７】
即ち、特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第２特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示されるすべての遊技状態において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ２の保留球数の内容と一致するように表示される。
【２２４８】
特図２用変動領域８８ｂは、第２特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、特図１用変動領域８７ｂと同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第２特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第２特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第２特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。
【２２４９】
より詳細には、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の表示内容に対応するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示されるすべての遊技状態において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。
【２２５０】
第３図柄表示装置８１の実際の表示画面では、図１０５（ｂ）に示すように、例えば、「通常遊技状態」では、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計３個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、左の小領域Ｄｓ１、右の小領域Ｄｓ３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。
【２２５１】
ここで、本実施形態のパチンコ機１０では、第１入球口６４への入球（始動入賞）に伴って第３図柄表示装置８１にて行われる変動演出の一態様として、１の変動表示の中で第３図柄の擬似変動が複数回連続して行われる、いわゆる「擬似連」が行われ得るように構成されている。「擬似連」は、その「擬似連」が実行される変動表示の結果として大当た

りとなる期待度を示唆する予告演出の一種であり、１の変動表示中に、第３図柄の「擬似停止」と「擬似変動」の変動要素とが１回以上行われる態様によって変動演出が行われる。

【２２５２】

「擬似連」では、この１の変動表示中に行われる「擬似停止」及び「疑似変動」の変動要素の繰り返し回数（即ち、「擬似変動」の変動要素が連続して行われる回数）が多くなる程、その変動表示後に大当たりが付　与される期待感が高まるように、その繰り返し回数が決定される。これにより、１の変動表示中に「擬似変動」の変動要素が繰り返し行われれば行われる程、遊技者は大当たりとなる可能性が高まっていく感覚を覚えることができる。よって、「擬似連」による変動演出を行うことにより、遊技者に対し遊技への興趣を高めることができる。

【２２５３】

従って、本実施形態のパチンコ機１０では、「擬似連」が実行される場合に、この「擬似」の変動要素が行われた回数を第３図柄表示装置８１において「×３（「擬似変動」の変動要素が３回行われた場合）」のように表示し、遊技者に期待度が認識し易いように構成されている。

【２２５４】

音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信された後述する変動パターンコマンドに基づいて「擬似連」を実行するか否かを抽選または判別（例えば、遊技状態判別手段）し、「擬似連」の実行を決定する。また、「擬似連」を実行し得る遊技状態（例えば、特定遊技状態）のうち、該「擬似連」を実行する１の変動表示において、「擬似変動」の変動要素が実行される都度、該「擬似変動」の変動要素の回数を加算していき（例えば、所定演出回数計数手段）、この加算結果を第３図柄表示装置８１において表示する。そして、主制御装置１１０から後述する確定コマンド（例えば、特定コマンド）を受信した場合に、擬似変動の回数を「０」クリアして、第３図柄表示装置８１に表示していた「擬似変動」の変動要素の回数を消去する。

【２２５５】

第８実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第１始動口６４へ入球した場合、又は、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第２始動口７１へ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大４回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置３７により示されると共に、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａ若しくは特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄表示領域Ｄｂ１の第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいても示される。

【２２５６】

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

【２２５７】

即ち、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいて、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに１つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が１回であることを示し、第１・第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ，Ｄｂ１ｂにそれぞれ１つずつ計２つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数

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

【２２５８】

なお、第８実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の第２抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第２特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第１特別図柄の変動演出と第２特別図柄の変動演出とを第３図柄表示装置８１において同時に表示（実行）可能に構成してもよい。

【２２５９】

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

【２２６０】

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

【２２６１】

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

【２２６２】

図１０４に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側には、スル

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

【２２６３】

また、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合に、該大当たりする動的表示の終了後にスルーゲート６７に球を通過させることで大当たり遊技が開始されるように構成してもよい。

【２２６４】

このように構成した場合、すべての遊技状態（例えば、第１遊技状態）での大当たりとなる動的表示において、第３図柄表示装置８１で大当たりに当選したことを報知する演出を行い、該大当たりとなる動的表示の終了後に「スルーゲートを狙ってください」などのメッセージを第３図柄表示装置８１において表示し（例えば、第１演出）、スルーゲート６７に球が通過することで大当たり状態（例えば、第２遊技状態）へ移行し、大当たり演出（例えば、特定演出）が開始される。

【２２６５】

このように構成することで、大当たりとなる動的表示の終了後、スルーゲート６７に球を通過させるまでは大当たり状態へ移行せず、可変入賞装置６５の開放も開始されないため、遊技者は大当たりとなる動的表示の終了後、スルーゲート６７に球を通過させる前に遊技球の発射を止めて、一時的に遊技を休止（例えば、トイレ休憩等）することができる。

【２２６６】

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

【２２６７】

第８実施形態の主制御装置１１０（図１０６参照）は、通常時、普通電役７２の出没板７２ａを突出状態に維持して、第２始動口７１の正面視上方側を覆うことで、第２始動口７１への球の流入を防止している。そして、普通図柄の可変表示で当たりに当選した場合に、上記普通電役ソレノイド（図示せず）を所定時間駆動し、普通電役７２の出没板７２ａを所定時間の間、出没板７２ａを突出状態から遊技盤１３内に没入した没入状態に駆動させて、第２始動口７１への球の流入を可能に構成して、右打ち遊技されて可変表示装置ユニット８０の正面視右側を流下する球が第２始動口７１へ入賞し易い状態、即ち、入賞補助状態となるように構成されている。

【２２６８】

また、第８実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」及び「普図低確時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を低確率状態（例えば、７０／１００）とし、普通図柄の可変表示において「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」より当たりに当選し難くすることで、普通電役７２の出没板７２ａを没入状態（開放状態）とし難くして、「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」より第２始動口７１へ入賞し難いように構成する。一方、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９９／１００）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」及び「普図低確時間短縮状態」より当たりに当選し易くすることで、普通電役７２の出没板７２ａを没入状態（開放状態）とし易くし、第２始動口７１へ容易に入賞し得るように構成する。なお、「普図高確時間短縮状態」と「普図低

確時間短縮状態」とで、普通図柄の当選確率が異なる点について説明したが、普通電役７２の開放回数や開放時間等の開放パターンを異ならせるように構成してもよい。具体的には、例えば、「普図高確時間短縮状態」では、１回の当選に基づく開放回数を「普図低確時間短縮状態」より多くするように構成してもよいし、１回の開放時間を「普図低確時間短縮状態」より長くするように構成してもよい。一方で、「普図低確時間短縮状態」は、「普図高確時間短縮状態」より当選確率が低いことから、「普図低確時間短縮状態」と「普図高確時間短縮状態」とで第２始動口７１への入賞割合を同程度にするために、「普図低確時間短縮状態」において、１回の当選に基づく開放回数を「普図高確時間短縮状態」より多くするように構成してもよいし、１回の開放時間を「普図高確時間短縮状態」より長くするように構成してもよい。

【２２６９】

第８実施形態のパチンコ機１０では、普通図柄の高確率状態では、可変表示が高確率（即ち、９９％）で当たりを導出するため、普通図柄が高確率状態である「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技で発射された球の多くが第２始動口７１に入賞し得るように構成される。一方、普通図柄の低確率状態のうち、「通常遊技状態」では、可変表示が低確率（即ち、７０％）で当たりを導出し得るものの、普通電役７２の開放時間が短時間のため、右打ち遊技で発射された球が第２始動口７１に入賞し難いように構成される。また、普通図柄の低確率状態のうち、「普図低確時間短縮状態」では、可変表示が低確率（即ち、７０％）で当たりを導出し得る状態であり、普通電役７２の開放時間が「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」と同様に長時間となるため、右打ち遊技で発射された球が第２始動口７１に入賞し得るように構成される。

【２２７０】

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

【２２７１】

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

【２２７２】

普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第８実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に第２始動口７１正面視上方に設けられた普通電役７２が所定時間だけ作動状態となり、所定図柄以外（第８実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【２２７３】

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

ている。そして、普通図柄保留ランプ８４の点灯された数により、保留数を表示する。
【２２７４】
なお、普通図柄の可変表示は、第８実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。
【２２７５】
可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図１０６参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。
【２２７６】
可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方には、普通電役７２が開放状態である場合にのみ球が入球し得る第２始動口７１が配設されている。この第２始動口７１へは、普通電役７２が開放状態である場合、右打ち遊技で発射された球が１分間に約９０個程度入賞するように遊技釘が周辺に植設されている。第２始動口７１へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第２始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図１０６参照）で第２特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第２始動口７１は、球が入球すると１個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。
【２２７７】
遊技盤１３の正面視右側下方には可変入賞装置６５の略中央部分に横長矩形状の大入賞口が設けられている。第８実施形態のパチンコ機１０においては、主制御装置１１０（図１０６参照）での第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選が大当たりとなる場合、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるように特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂを点灯表示させると共に、第３図柄表示装置８１にその大当たりに対応した停止図柄（例えば、同一図柄の３つ揃い（「７７７」等））を表示させて、大当たり遊技の発生が示される。その後、大当たり種別に応じて、可変入賞装置６５に設けられた大入賞口開閉板６５ａが開放されて、球が大入賞口内に入賞し易い特別遊技状態（大当たり遊技）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている大入賞口開閉板６５ａが、所定条件が成立するまで（例えば、「３０秒」経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。
【２２７８】
この大入賞口開閉板６５ａは、開放された場合に、開放から所定時間が経過、又は、所定数の入賞を検知すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その大入賞口開閉板６５ａが開放される。この大入賞口開閉板６５ａの開閉動作は、最高で例えば１０回（１０ラウンド）繰り返し可能に構成されている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態（大当たり状態）の一形態であり、遊技者には、球を可変入賞装置６５

内に入賞させることで、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

【２２７９】

遊技盤１３の下側における左右の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図１０２参照）を通じて視認することができる。

【２２８０】

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

【２２８１】

次に、図１０６を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図１０６は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。

【２２８２】

主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したリード・オンリー・メモリー（Ｒｅａｄ Ｏｎｌｙ Ｍｅｍｏｒｙ。以下、「ＲＯＭ」と略す）２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるランダム・アクセス・メモリー（Ｒａｎｄｏｍ Ａｃｃｅｓｓ Ｍｅｍｏｒｙ。以下、「ＲＡＭ」と略す。）２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。

【２２８３】

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

【２２８４】

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

【２２８５】

また、ＲＯＭ２０２は、大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、保留数テーブル２０２ｃ、停止パターンテーブル２０２ｄ、変動パターンテーブル２０２ｅ、大当たり開放テーブル２０２ｆ、普図当たり乱数テーブル２０２ｇ、普図変動テーブル２０２ｈ、普通電役開放テーブル２０２ｉ、時短終了条件テーブル２０２ｊを少なくとも格納している。主制御装置１１０は、ＲＡＭ２０３に格納された各種カウンタと、ＲＯＭ２０２に格納された各種テーブルとによって、上記の主要な制御を実行する。なお、本発明の遊技状態移行条件の成立で他の遊技状態へ移行する例として、「普図高確時間短縮状態」において時短終了条件の成立に基づいて「通常遊技状態」に移行する場合について説明するが、例えば、「確率変動状態」において確変終了条件の成立（例えば、リミッタや変動回数）に基づいて「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「潜伏確率変動状態」に移行する場合でもよいし、右打ち遊技状態における終了条件の成立（例えば、時短終了条件の成立）に基づいて左打ち遊技状態に移行する場合でもよい。

【２２８６】

ここで、図１０７を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や、特別図柄表示装置３７の動的表示の設定、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図１０８から図１１９を参照して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納された各種テーブル、各種制御タイミング及び遊技状態の遷移等についても説明する。

【２２８７】

大当たり抽選や、特別図柄表示装置３７の動的表示の設定、および、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定には、大当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１とが用いられる。本発明の当たり結果が導出されることにより移行し得る状態として、特別図柄の変動演出において大当たり図柄が導出されることにより大当たり遊技を介して「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」に移行し得る例について説明するが、例えば、特別図柄の変動演出において大当たり図柄が現出することにより大当たり遊技を介して「潜伏確率変動状態」又は「通常遊技状態」でもよいし、特別図柄の変動演出において大当たり図柄が導出されることにより所定条件（例えば、スルーゲートへの球通過等）が成立するまで大当たり遊技の開始を待機する大当たり待機状態でもよいし、特別図柄の変動演出において小当たり図柄が導出されることにより小当たり遊技状態でもよい。

【２２８８】

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

【２２８９】

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

【２２９０】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図１２５参照）の実行間隔である「４ミリ秒」間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図１２４参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ２０３ｃに適宜格納される。詳細については後述するが、ＲＡＭ２０３には、第１特別図柄に関する４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）からなる第１保留球格納エリア２０３ｄと、第２特別図柄に関する４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）からなる第２保留球格納エリア２０３ｅとが設けられており、これらの各エリアには、第１始動口６４又は第２始動口７１への入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納される。

【２２９１】

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

【２２９２】

第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、大当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、大当たり乱数カウンタＣ１が「０～９９９９」の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣ

ＩＮＩ１もまた、「０～９９９９」の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図１２５参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図１２４参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【２２９３】

大当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（第８実施形態では、タイマ割込処理（図１２５参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したタイミングで、第１始動口６４（第１特別図柄）に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したタイミングで、第２始動口７１（第２特別図柄）に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納される。

【２２９４】

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

【２２９５】

ここで、図１０８を参照して、各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。図１０８は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄および第２特別図柄における大当たり抽選で共通的に使用される大当たり乱数テーブル２０２ａの一例を模式的に示した模式図である。

【２２９６】

第８実施形態の大当たり乱数テーブル２０２ａは、設定値毎にそれぞれ、遊技状態が特別図柄の低確率状態の場合に使用される低確率状態用と、遊技状態が特別図柄の低確率状態より大当たりとなる確率の高い特別図柄の高確率状態の場合に使用される高確率状態用との２種類ずつに分けられる。

【２２９７】

そして、各設定値毎に、低確率状態用と高確率状態用とのそれぞれに含まれる大当たり乱数値の個数が異なって設定されている。また、低確率状態から高確率状態に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。即ち、低確率状態から高確率状態に変位させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合、ハズレ乱数値の個数を減少させ、その減少分を大当たり乱数値の個数として割り当てるように構成する。このように、遊技状態に応じて大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、低確率状態と高確率状態とで、大当たりとなる確率が変更される。

【２２９８】

図１０８で示すように、第８実施形態の大当たり乱数テーブル２０２ａでは、設定値が「１」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は１０１個で、その値「０～１００」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、１０１／１００００＝１．０１／１００（即ち、１．０１％）となるように設定されている。

【２２９９】

一方で、設定値が「１」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は３１３個で、その値「０～３１２」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、３１３／１０００＝３．１３／１００（即ち、３．１３％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約３倍大当たりし易いように設定されている。

【２３００】

従って、設定値が「１」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９８９９個で、その値「１０１～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９６８７個で、その値「３１３～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９８９９／１００００＝９８．９９／１００（即ち、９８．９９％）となるように設定され、特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９６８７／１００００＝９６．８７／１００（即ち、９６．８７％）となるように設定されている。

【２３０１】

即ち、設定値「１」において、特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８９９個以下）となるように構成されている。

【２３０２】

次いで、設定値が「２」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は１０３個で、その値「０～１０２」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、１０３／１０００＝１．０３／１００（即ち、１．０３％）となるように設定されている。

【２３０３】

一方で、設定値が「２」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は３１５個で、その値「０～３１４」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、３１５／１０００＝３．１５／１００（即ち、３．１５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約３倍大当たりし易いように設定されている。

【２３０４】

従って、設定値が「２」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９８９７個で、その値「１０３～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９６８５個で、その値「３１５～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９８９７／１００００＝９８．９７／１００（即ち、９８．９７％）となるように設定され、特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９６８５／１００００＝９６．８５／１００（即ち、９６．８５％）となるように設定されている。

【２３０５】
即ち、設定値「２」において、特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８９７個以下）となるように構成されている。
【２３０６】
よって、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける設定値「２」は、設定値「１」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：１．０１％→１．０３％、高確率状態：３．１３％→３．１５％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【２３０７】
次いで、設定値が「３」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は１０５個で、その値「０～１０４」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、１０５／１０００＝１．０５／１００（即ち、１．０５％）となるように設定されている。
【２３０８】
一方で、設定値が「３」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は３１７個で、その値「０～３１６」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、３１７／１００００＝３．１７／１００（即ち、３．１７％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約３倍大当たりし易いように設定されている。
【２３０９】
従って、設定値が「３」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９８９５個で、その値「１０５～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９６８３個で、その値「３１７～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９８９５／１００００＝９８．９５／１００（即ち、９８．９５％）となるように設定され、特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９６８３／１００００＝９６．８３／１００（即ち、９６．８３％）となるように設定されている。
【２３１０】
即ち、設定値「３」において、特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８９５個以下）となるように構成されている。
【２３１１】
よって、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける設定値「３」は、設定値「２」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：１．０３％→１．０５％、高確率状態：３．１５％→３．１７％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【２３１２】
このように、確率設定値ごとに大当たりの当選確率を変更して大当たりの当選し易さを

変更することで、確率設定値ごとに出玉率を変更することが可能となり、遊技者に付与され得る遊技価値の多寡を変更できる。よって、パチンコ機１０において行われる遊技の遊技性のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３１３】

図１０７に戻って、説明を続ける。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９」）に達した後に「０」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（第８実施形態では、タイマ割込処理（図１２５参照）毎に１回）更新される。

【２３１４】

そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアと同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアと同じ第２保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納される。

【２３１５】

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

【２３１６】

上述したように、第８実施形態のパチンコ機１０における大当たり種別カウンタＣ２の値は、「０～９９」の範囲のループカウンタとして構成されて、該大当たり種別カウンタＣ２とＲＯＭ２０２に格納された大当たり種別テーブル２０２ｂとに基づいて、大当たり種別が決定される。この大当たり種別テーブル２０２ｂには、第１特別図柄の第１抽選遊技で参照される特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１と、第２特別図柄の第２抽選遊技で参照される特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２とが設けられている。

【２３１７】

ここで、図１０９を参照して、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２について説明する。図１０９（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の一例を模式的に示した図であり、図１０９（ｂ）は、同じくＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の一例を模式的に示した図である。

【２３１８】

図１０９（ａ）及び図１０９（ｂ）に示すように、大当たり種別テーブル２０２ｂは、第１特別図柄用と第２特別図柄用とで分けられ、その中でさらに、遊技状態と、大当たり種別カウンタＣ２の値とが対応付けられたテーブルである。

【２３１９】

第８実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たり後に、特別図柄の大当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄の動的表示が規定回数（第８実施形態では、「５０回」）実行されるまで間、普通図柄の当たり

確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別「時短Ａ」と、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり後に、特別図柄の大当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄の動的表示が規定回数（第８実施形態では、「５０回」）実行されるまで間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別「時短Ｂ」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に、特別図柄の動的表示が規定回数（第８実施形態では、「５０回」）実行されるまで間、特別図柄の当たり確率が高確率状態となり、かつ、普通図柄の当たり確率も特別図柄の動的表示が規定回数（第８実施形態では、「５０回」）実行されるまで間、「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「確率変動状態」（所謂、スペシャル・タイム「５０回」。以下、スペシャル・タイム（Ｓｐｅｃｉａｌ・Ｔｉｍｅ）を、「ＳＴ」と称する場合がある。）に対応する大当たり種別「確変Ａ」と、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たり後に、特別図柄の動的表示が規定回数（第８実施形態では、「５０回」）実行されるまで間、特別図柄の当たり確率が高確率状態となり、かつ、普通図柄の当たり確率も特別図柄の動的表示が規定回数（第８実施形態では、「５０回」）実行されるまで間、「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「確率変動状態」に対応する大当たり種別「確変Ｂ」と、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり後に、特別図柄の動的表示が規定回数（第８実施形態では、「５０回」）実行されるまで間、特別図柄の当たり確率が高確率状態となり、かつ、普通図柄の当たり確率も特別図柄の動的表示が規定回数（第８実施形態では、「５０回」）実行されるまで間、「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「確率変動状態」に対応する大当たり種別「確変Ｃ」と、がある。

【２３２０】

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

【２３２１】

図１０９（ａ）で示す特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の例では、大当たり種別「時短Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～４３」が対応付けられ、大当たり種別「時短Ｂ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「４４～９６」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「９７～９９」が対応付けられている。

【２３２２】

よって、第１特別図柄の当否抽選において、第１保留球格納エリア２０３ｄのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「時短Ａ」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９８」であれば、大当たり種別「確変Ａ」が選定され得る。

【２３２３】

従って、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短Ａ」が４４％、大当たり種別「時短Ｂ」が５３％、大当たり種別「確変Ａ」が３％、の割合で当選することとなる。

【２３２４】

なお、第８実施形態のパチンコ機１０では、左打ち遊技において、第１始動口６４へ入賞し得て第１特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第２始動口７１へ入賞し難いことで第２特別図柄の動的表示が実行され難く構成されているため、左打ち遊技の遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）では、第１特別図柄の動的表示が主に実行されるように構成されている。

【２３２５】

次いで、図１０９（ｂ）で示す特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の例では、すべての遊技状態において第２特別図柄の大当たりが発生した場合に、大当たり種別「確変Ｂ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～３８」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｃ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「３９～７７」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「７８～９９」が対応付けられている。

【２３２６】

即ち、すべての遊技状態における第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第２保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「確変Ｂ」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９５」であれば、大当たり種別「確変Ａ」が選定され得る。

【２３２７】

従って、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「確変Ｂ」が３９％、大当たり種別「確変Ｃ」が３９％、大当たり種別「確変Ａ」が２２％、の割合で当選することとなる。

【２３２８】

ここで、図１１０及び図１１１を参照して、第８実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図１１０は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図１１１は、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図１１１において、非推奨の発射態様で遊技を行った場合における遊技状態の移行も表記しているが、ここでは、説明の便宜上、その説明を省略する。

【２３２９】

図１１０で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の動的表示が「５０回」実行された場合（所謂、電サポ終了。図１１１参照。）、「確率変動状態」における特別図柄の動的表示が「５０回」実行された場合（所謂、ＳＴ終了。図１１１参照。）、又は、「普図低確時間短縮状態」における特別図柄の動的表示が「３７９回」実行された場合（所謂、電サポ終了。図１１１参照。）、となる。

【２３３０】

このように、第８実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行する場合、大当たり後からの特別図柄の動的表示の実行回数は「５０回」固定となるように構成されている。また、「普図高確時間短縮状態」は特別図柄の低確率状態となっているため、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した時点における特別図柄の低確率状態での動的表示の実行回数は「５０回」固定となる。従って、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合、該「通常遊技状態」において、特別図柄の動的表示があと「２００回」実行されれば、救済条件が成立して「普図低確時間短縮状態」へ移行することになる。

【２３３１】

即ち、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した時点において、第３図柄表示装置８１で表示を行う救済カウンタ表示８９の値は、「５０／２５０」固定となる。よって、仮に「普図高確時間短縮状態」中に停電等が発生して電源が遮断され、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１にリセットがかかった（初期化された）としても

、該音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される制御処理において、今回実行される変動表示が「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した直後の変動表示か否かを判別し、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した直後であれば、救済カウンタ表示８９に「５０／２５０」を表示することにより、「通常遊技状態」中に表示を行う救済カウンタ表示８９の値を正しく表示することができる。

【２３３２】

さらに、「確率変動状態」から「通常遊技状態」へ移行する場合も、大当たり後からの特別図柄の動的表示の実行回数は「５０回」固定となっており、「確率変動状態」は特別図柄の高確率状態となっているため、「確率変動状態」から「通常遊技状態」に移行した時点における特別図柄の低確率状態での動的表示の実行回数は「０回」固定となる。従って、「確率変動状態」から「通常遊技状態」に移行した場合、該「通常遊技状態」において、特別図柄の動的表示があと「２５０回」実行されれば、救済条件が成立して「普図低確時間短縮状態」へ移行することになる。

【２３３３】

即ち、「確率変動状態」から「通常遊技状態」に移行した時点において、第３図柄表示装置８１で表示を行う救済カウンタ表示８９の値は、「０／２５０」固定となる。よって、仮に「確率変動状態」中に停電等が発生して電源が遮断され、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１にリセットがかかった（初期化された）としても、該音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される制御処理において、今回実行される変動表示が「確率変動状態」から「通常遊技状態」に移行した直後の変動表示か否かを判別し、「確率変動状態」から「通常遊技状態」に移行した直後であれば、救済カウンタ表示８９に「０／２５０」を表示することにより、「通常遊技状態」中に表示を行う救済カウンタ表示８９の値を正しく表示することができる。なお、救済カウンタ表示８９の値の設定処理については図１４１～図１４８において詳細を後述する。

【２３３４】

また、図１１０で示すように、「通常遊技状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第１始動口６４に入賞する。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～１９０秒」の範囲で行われ、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間は「５秒～１９０秒」で行われる（後述する図１１２～図１１６参照）。なお、この「通常遊技状態」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート６７等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置２２６（図１０６参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。本発明の遊技者にとって有利な発射態様での遊技が奨励される状態として、「普図高確時間短縮状態」を例に説明するが、例えば、「確率変動状態」でもよいし、「潜伏確率変動状態」でもよいし、「普図低確時間短縮状態」でもよいし、大当たり遊技状態でもよいし、小当たり遊技状態でもよいし、単に右打ち遊技状態でもよい。

【２３３５】

次いで、「普図高確時間短縮状態」への移行契機は、大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」への当選となる（図１１１参照）。

【２３３６】

この「普図高確時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態である一方、普通図柄の当たり確率は高確率状態である。さらに、「普図高確時間短縮状態」では、「確率変動状態」と同様、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、高確時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図１１２～図１１６参照）。なお、この「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【２３３７】
次いで、「確率変動状態」への移行契機は、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」又は「確変Ｃ」への当選となる（図１１１参照）。
【２３３８】
また、「確率変動状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が高確率状態であり、普通図柄の当たり確率も高確率状態である。さらに、「確率変動状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、高確時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図１１２～図１１６参照）。なお、この「確率変動状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、スルーゲート６７を球が通過した場合でも上記右打ち禁止報知は実行されない。
【２３３９】
次いで、「普図低確時間短縮状態」への移行契機は、大当たり終了後、特別図柄の低確率状態において連続して「２５０回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態において「２５０回」の動的表示が行われる間、ハズレが抽出し続けた場合、となる（図１１１参照）。
【２３４０】
また、「普図低確時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態であるものの、普通電役７２の開放時間は長時間となる（図１１８参照）。さらに、「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、低確時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図１１２～図１１６参照）。なお、この「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、スルーゲート６７を球が通過した場合でも上記右打ち禁止報知は実行されない。
【２３４１】
図１０７に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタＣ３は、例えば「０～９９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。
【２３４２】
第８実施形態では、保留されている変動演出の保留数と停止パターン選択カウンタＣ３の値とによって、第３図柄表示装置８１で表示される大当たり時およびハズレ時の変動演出の大まかな演出態様が選択される。また、第８実施形態のパチンコ機１０では、各演出態様に比較的長めの変動時間が選択され易いロングパターン（以下、「ロング」と称する場合がある）と、該ロングパターンより短めの変動時間が選択され易いミドルパターン（以下、「ミドル」と称する場合がある）と、該ミドルパターンより短めの変動時間が選択され易いショートパターン（以下、「ショート」と称する場合がある）と、が用意されている。
【２３４３】
具体的には、「リーチ表示」が発生しない「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」又は「非リーチ（ショート）」演出態様と、「リーチ表示」として「ノーマルリーチ」の変動要素のみが実行される「ノーマルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「スーパーリーチ」演出態様と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「スペシャルリーチ」演出態様と、の６つの演出態様のいずれかが選択され得る。
【２３４４】
ここで、各演出態様について詳細に説明する。演出態様の中で、「非リーチ（ロング）

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

【２３４５】

なお、「高速変動」の変動要素とは、例えば、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図１０５参照）に表示される第３図柄が、表示画面縦方向下方に高速にスクロールされている変動要素をいう。この「高速変動」では、遊技者によって第３図柄の表示内容を明確に認識できないように第３図柄を変動させ、前回停止表示された変動演出の停止結果を不規則に混ぜる（シャッフルする）演出が実行される。

【２３４６】

第８実施形態のパチンコ機１０では、「高速変動」の変動要素が行われた後、特定の演出態様（「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様）を除いて「低速変動」の変動要素が行われるように構成されている。

【２３４７】

「低速変動」の変動要素とは、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、上記「高速変動」の変動要素後、遊技者に視認可能な速度で第３図柄を低速にスクロールしている変動要素をいう。この「低速変動」の変動要素では、遊技者に第３図柄の表示内容を認識させながら、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を順に停止表示する。先に停止表示する２の図柄列（例えば、左図柄列Ｚ１と右図柄列Ｚ３（図１０５参照））において同一の第３図柄が停止した場合は「リーチ表示」が発生したとして「ノーマルリーチ」の変動要素へと発展する一方、該先に停止表示する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３において異なる第３図柄が停止した場合は、残りの図柄列Ｚ２を停止表示して、その変動演出を終了するように構成されている。なお、「高速変動」の変動要素、又は、「低速変動」の変動要素を含む各変動要素の詳細については、後述する。

【２３４８】

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

【２３４９】

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

【２３５０】

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

【２３５１】

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

【２３５２】

停止パターン選択カウンタＣ３の値は、例えば定期的に（第８実施形態では、タイマ割込処理（図１２５参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、第１始動口６４に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３に格納される。

【２３５３】

第８実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在保留中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）とに応じて、停止パターン選択カウンタＣ３の値を参照する停止パターンテーブル２０２ｄが異なるように構成されている。即ち、停止パターンテーブル２０２ｄは、複数種類設けられ、待機中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）等によって選択されるように構成されている。

【２３５４】

また、第８実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、ＲＯＭ２０２に備えられた保留数テーブル２０２ｃに基づいて、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）とに対応したいずれかの停止パターンテーブル２０２ｄが選択される。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｄと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな態様である演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタＣＳ１の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。

【２３５５】

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

【２３５６】

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

【２３５７】

このように構成することで、「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様は、大当たりし易い演出とすることができ、「ノーマルリーチ」演出態様や「非リーチ」演出態様は、大当たりし難い演出若しくは大当たりしない演出とすることができ、各演出態様毎の大当たり期待度を差別化することができる。従って、変動演出に大当たりし

易い演出が現出した場合に、その大当たりし易い演出が行われている間、大当たりが発生する可能性が高いことを遊技者に示唆し、遊技の興趣を高めている。

【２３５８】

第８実施形態のパチンコ機１０では、具体的には、取得した抽選結果が大当たりである場合には、大当たりし易い演出を選択し易く、かつ、大当たりし難い演出を選択し難い停止パターンテーブル２０２ｄに基づいて変動演出の大まかな内容である演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。一方、取得した抽選結果がハズレである場合には、大当たりし易い演出を選択し難く、かつ、大当たりし難い演出を選択し易い停止パターンテーブル２０２ｄに基づいて変動演出の演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。これにより、変動演出において第３図柄の抽選結果を遊技者に報知する場合に、大当たりし易い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し易く、大当たりし難い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し難くし、演出態様（停止パターン）ごとに大当たり期待値に差を設けることで、その変動演出の実行中に遊技の興趣を高めることができる。

【２３５９】

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

【２３６０】

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

【２３６１】

そこで、第８実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の最大保留球数へ到達し易い遊技状態や、最大保留球数に近い（又は一致する）保留球数では、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｄに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の最大保留球数に到達している状態での第１始動口６４又は第２始動口７１への入球を抑制することができる。

【２３６２】

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

行われていないことで、第１始動口６４、第２始動口７１へ球が入球し難いパチンコ機１０であると認識し、遊技価値を得難い台と判断して、そのパチンコ機１０での遊技を止めてしまうおそれがある。

【２３６３】

そこで、第８実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の保留球数が少ない場合に、長い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｄに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていない状況を起こり難く構成し、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行状態を長く維持することができる。

【２３６４】

また、第４の理由として、右打ち遊技を実行する遊技状態において、第１特別図柄の変動表示の実行時間を長く設定することで、該第１特別図柄の動的表示の実行回数が少なくなるように（即ち、第２特別図柄の動的表示の実行回数が多くなるように）するためである。上述したように、第８実施形態のパチンコ機１０では、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」においては右打ち遊技が推奨されており、該右打ち遊技によって普通電役７２が開放状態である場合に第２始動口７１へ入球可能となるため、第２特別図柄の動的表示が実行され易いように構成されている。しかしながら、右打ち遊技を継続しているにもかかわらず、普通電役７２を作動させることとなるスルーゲート６７に球が通過しなかったり、開放状態となっている普通電役７２に球が入球しなかったりした場合に、それまでに貯留されていた第２特別図柄の保留球がすべて消化され、実行可能となる第２特別図柄の動的表示がなくなってしまう可能性がある。このように、実行可能な第２特別図柄の保留球がない場合に、実行可能な第１特別図柄の保留球が存在していると、第１特別図柄の動的表示が実行されることになる。

【２３６５】

ここで、上述したように、第８実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、「確率変動状態」に移行することとなる大当たり種別の割合は「３％」となっているのに対して、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に「確率変動状態」に移行することとなる大当たり種別の割合は「１００％」となっている（図１０９参照）。よって、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合よりも、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合の方が「連荘」を継続させ易いように構成されている。

【２３６６】

このため、右打ち遊技を継続しているにもかかわらず、第１特別図柄の動的表示が実行されてしまい、仮に実行された第１特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合、大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に当選する可能性が高く、該大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する可能性が高くなり、第２特別図柄の動的表示で大当たりした場合よりも「連荘」が終了してしまう可能性が高くなる。

【２３６７】

このような、遊技者が得られる遊技価値が想定よりも下がってしまうような事象を避けるため、右打ち遊技を実行する遊技状態（「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」）においては、第１特別図柄の動的表示の実行時間を長く設定することで、できるだけ第１特別図柄の動的表示の実行回数を少なくすることができる。なお、本発明の特定の事象を計数する手段による特殊表示として、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動演出の回数のみを表示可能に構成してもよいが、例えば、「確率変動状態」における特別図柄の変動演出の回数のみを表示可能に構成してもよいし、「通常遊技状態」における特別図柄の変動演出の回数のみを表示可能に構成してもよいし、大当たり遊技中における大当たり発生回数（連荘回数）のみを表示可能に構成してもよいし、大当たり遊技中における獲得出玉の合計数のみを表示可能に構成してもよい。

【２３６８】

ここで、図１１２及び図１１３を参照して、保留数テーブル２０２ｃの詳細について説

明する。図１１２は、第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブル２０２ｃ１を模式的に示した図であり、図１１３は、第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブル２０２ｃ２を模式的に示した図である。

【２３６９】

上述したように、第８実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口６４に球が入球したことに基づいて第１特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第１特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図１用保留数テーブル２０２ｃ１を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｄ１～２０２ｄ３を選択するように構成されている。また、第２始動口７１に球が入球したことに基づいて第２特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第２特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図２用保留数テーブル２０２ｃ２を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｄ１～２０２ｄ４を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｄ１～２０２ｄ４のいずれかと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。

【２３７０】

具体的には、図１１２の特図１用保留数テーブル２０２ｃ１で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「１個～３個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１（図１１４（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｄのＢテーブル２０２ｄ２（図１１４（ｂ）参照）が選択される。一方、「通常遊技状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図１１４（ｃ）参照）が選択される。本発明の球が入賞し難いことで遊技者に遊技価値を付与し難い遊技状態において複数の演出パターンの中から１の演出パターンを選択可能な手段として、「通常遊技状態」における特別図柄の変動演出を複数の演出パターンの中から選択する場合について説明するが、例えば、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」若しくは「普図低確時間短縮状態」より遊技者に遊技価値を付与し難い「潜伏確率変動状態」における特別図柄の変動演出を複数の演出パターンの中から選択してもよいし、可変入賞装置６５が閉鎖して遊技者に遊技価値を付与し難い大当たりエンディング演出、大当たりオープニング演出又はインターバル演出を複数の演出パターンの中から選択してもよいし、小入賞口が閉鎖して遊技者に遊技価値を付与し難い小当たりエンディング演出、小当たりオープニング演出又はインターバル演出を複数の演出パターンの中から選択してもよい。この場合、例えば、大当たりエンディング演出は、いずれの大当たりラウンド演出が選択された場合であって、かつ、いずれの大当たりエンディング演出が実行される場合であっても、大当たりエンディング演出中に保留中の変動演出において大当たりが発生することを遊技者に示唆可能な所謂保留連演出を実行可能に構成されている。

【２３７１】

次いで、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１（図１１４（ａ）参照）が選択される。また、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図１１４（ｃ）参照）が選択される。

【２３７２】

次に、図１１３の特図２用保留数テーブル２０２ｃ２で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「１個～３個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１（図１１４（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｄのＢテーブル２０２ｄ２（図１１４（ｂ）参照

）が選択される。一方、「通常遊技状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図１１４（ｃ）参照）が選択される。

【２３７３】

次いで、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「１個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１（図１１４（ａ）参照）が選択される。また、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「２個～４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｄのＤテーブル２０２ｄ４（図１１４（ｄ）参照）が選択される。一方、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図１１４（ｃ）参照）が選択される。本発明の球が入賞することで遊技者に遊技価値を付与し易い遊技状態において複数の演出パターンの中から１の演出パターンを選択可能な手段として、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動演出を複数の演出パターンの中から選択する場合について説明するが、例えば、「確率変動状態」における特別図柄の変動演出を複数の演出パターンの中から選択してもよいし、「普図低確時間短縮状態」における特別図柄の変動演出を複数の演出パターンの中から選択してもよいし、大当たり遊技状態における大当たりラウンド演出を複数の演出パターンの中から選択してもよいし、小当たり遊技状態における小当たりラウンド演出を複数の演出パターンの中から選択してもよい。

【２３７４】

なお、いずれかの特別図柄の動的表示での大当たり抽出時、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」での第１特別図柄のハズレ抽出時においても、保留球数応じて停止パターンテーブル２０２ｄが異なるように構成してもよい。例えば、大当たりに当選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル２０２ｄを選択し得るように構成してもよい。

【２３７５】

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

【２３７６】

また、「普図高確時間短縮状態」の１回転目の大当たり抽出時、又は、「確率変動状態」の１回転目の大当たり抽出時において、短い変動パターン（例えば、「１秒」の変動時間となる変動パターン）のみが選択され得るように停止パターンテーブル２０２ｄを構成してもよい。

【２３７７】

このように構成することで、「普図高確時間短縮状態」の１回転目又は「確率変動状態」の１回転目が大当たりに当選している場合（例えば、所定条件）に、大当たり状態（例えば、第１演出）の終了時から、「普図高確時間短縮状態」又は「確率変動状態」における大当たりとなる特別図柄の動的表示（例えば、第２演出）の実行を経て、２回目の大当たり状態になるまでの時間が「１秒」程度となるため、１回目の大当たり状態と２回目の大当たり状態とを、連続した１つ大当たり演出（例えば、特定演出）のように第３図柄表

示装置８１で演出を行うことができる。
【２３７８】
即ち、２つの大当たり状態を１つの大当たり状態のように演出することで、１度の大当たりにおいて実行され得る最大のラウンド回数を上回るラウンド回数が実行されているかのように演出したり、１度の大当たりにおいて獲得し得る賞球数を上回る賞球数が獲得できるかのように演出したりすることができる。
【２３７９】
次に、図１１４を参照して、各停止パターンテーブル２０２ｄについて説明する。図１１４（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１の一例を模式的に示した図であり、図１１４（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＢテーブル２０２ｄ２の一例を模式的に示した図であり、図１１４（ｃ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３の一例を模式的に示した図である。また、図１１４（ｄ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＤテーブル２０２ｄ４の一例を模式的に示した図である。
【２３８０】
図１１４（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８」，「９９」に設定されている。
【２３８１】
なお、Ａテーブル２０２ｄ１では、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様も選択されないように設定されている。
【２３８２】
次に、図１１４（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＢテーブル２０２ｄ２では、「非リーチ（ミドル）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８，９９」に設定されている。
【２３８３】
なお、Ｂテーブル２０２ｄ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様も選択されないように設定されている。
【２３８４】
即ち、Ａテーブル２０２ｄ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。また、Ｂテーブル２０２ｄ２では、「非リーチ（ミドル）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。
【２３８５】
つまり、Ａテーブル２０２ｄ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択され、Ｂテーブル２０２ｄ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様の代わりに「非リーチ（ミド

ル）」演出態様が選択されるように構成されている。一方、Ａテーブル２０２ｄ１及びＢテーブル２０２ｄ２では、各「リーチ表示」に関しては、同一の割合で選択されるように構成されている。

【２３８６】

従って、Ａテーブル２０２ｄ１及びＢテーブル２０２ｄ２は、「非リーチ」演出態様でのみロング演出態様かミドル演出態様かが異なるように選択されているため、Ａテーブル２０２ｄ１はＢテーブル２０２ｄ２と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的長くなり易いと言える。換言すれば、Ｂテーブル２０２ｄ２は、Ａテーブル２０２ｄ１と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易いといえる。

【２３８７】

このように、左打ち遊技が奨励されている「通常遊技状態」において、ハズレの抽選結果が抽出された場合に、保留中の変動演出の保留球数に基づいて、変動演出の演出態様を選択するように構成する。例えば、変動演出の保留球数が多い場合には、変動演出時間が比較的短い「非リーチ（ミドル）」演出態様を選択する。これにより、変動演出の保留球数が多い場合に、実行される変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高めることができる。本発明の「普図高確時間短縮状態」より遊技者にとって不利な発射態様での遊技が奨励される状態として、「通常遊技状態」を例に説明するが、例えば、「潜伏確率変動状態」でもよいし、「普図低確時間短縮状態」でもよいし、小当たり遊技状態でもよいし、単に左打ち遊技状態でもよい。

【２３８８】

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

【２３８９】

なお、第８実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様の選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル２０２ｄが異なるように構成されているが、第１始動口６４又は第２始動口７１への球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。

【２３９０】

具体的には、例えば、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、Ａテーブル２０２ｄ１又はＢテーブル２０２ｄ２のいずれか一方が選択されるように構成されているが、Ａテーブル２０２ｄ１とＢテーブル２０２ｄ２とでは、「非リーチ（ロング）」演出態様若しくは「非リーチ（ミドル）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様に割り振られた停止パターン選択カウンタＣ３の値がそれぞれ同一に設定されている。

【２３９１】

即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ」演出態様における「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されるか「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるかが異なるのみであり、「高速変動」の変動要素の時間が異なるだけで、実質的同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移（例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一（同種）の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて「保留変化予告」等の先読み予告を行った場合であっても、実行される変動演出の内容が実質的に同一（同種）となり、先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。

【２３９２】
次に、図１１４（ｃ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「５」～「３９」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「４０」～「９９」に設定されている。
【２３９３】
なお、Ｃテーブル２０２ｄ３は、大当たり時に選択される停止パターンテーブル２０２ｄであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、「非リーチ」演出態様は選択されないように設定されている。
【２３９４】
次に、図１１４（ｄ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＤテーブル２０２ｄ４では、「非リーチ（ショート）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８，９９」に設定されている。
【２３９５】
なお、Ｄテーブル２０２ｄ４では、「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ミドル）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ミドル）」演出態様も選択されないように設定されている。
【２３９６】
よって、Ｃテーブル２０２ｄ３で示すように、大当たり当選時の変動演出において、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順で選択割合が高く、Ａテーブル２０２ｄ１、Ｂテーブル２０２ｄ２、Ｄテーブル２０２ｄ４で示すように、ハズレ時の変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「スペシャルリーチ」演出態様の順で選択割合が高くなるように設定されている。従って、各「リーチ表示」の現出時における大当たり期待度は、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順に大当たりの表示結果が現出する可能性が高くなるように構成される。これにより、変動演出の演出態様によって遊技者に大当たりへの期待度を示すことができ、遊技者は実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。
【２３９７】
以上より、特別図柄の種別と、変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、その時点における変動演出の保留球数とに基づいて、実行する変動演出の演出態様を決定することにより、遊技が行われている状況に基づいて変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高める演出態様を選択することができる。
【２３９８】
なお、変動演出の保留球数が多い場合（例えば、「４」個）に、「リーチ表示」が選択されたとき、各「リーチ表示」の「高速変動」の演出要素が短縮された停止パターンテーブル２０２ｄを設けてもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄の合計保留数に基づいて演出態様を選択するように構成してもよい。さらに、変動演出の保留球数が多い場合に、各演出態様において「低速変動」の演出要素を省略した停止パターンテーブル２０２ｄを設けてもよい。さらに、変動演出の保留球数に応じて、各演出態様の選択率が全く異なる停止パターンテーブル２０２ｄを設けてもよい。ただし、変動演出の保留球数に応じて各演出態様の選択率が異なるような場合は、「保留変化予告」等の先読み予告を行う上で、先読み予告実行決定時における保留球数と、該先読み予告の対象となった変動演出の実

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

【２３９９】

図１０７に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば「０～９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するタイマ割込処理（図１２５参照）が１回実行される毎に１回更新され、メイン処理（図１２４参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、第２始動口７１に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４に格納される。

【２４００】

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

【２４０１】

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

【２４０２】

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

【２４０３】

ここで、図１１５及び図１１６を参照して、変動パターンテーブル２０２ｅの詳細について説明する。本パチンコ機１０は、変動パターンテーブル２０２ｅとして、第１特別図柄のハズレ時に用いられる特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１と、第１特別図柄の大当たり時に用いられる特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２と、第２特別図柄のハズレ時に用いられる特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３と、第２特別図柄の大当たり時に用いられる特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４と、が用意されている。

【２４０４】

図１１５（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１の一例を模式的に示した図であり、図１１５（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶され

る特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２の一例を模式的に示した図である。また、図１１６（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３の一例を模式的に示した図であり、図１１６（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４の一例を模式的に示した図である。図１１５及び図１１６に示すように、各変動パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ４は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。

【２４０５】

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

【２４０６】

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

【２４０７】

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

【２４０８】

第８実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｃ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【２４０９】

第１特別図柄のハズレ時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ０：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

【２４１０】

図１１５（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【２４１１】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動

要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【２４１２】

ここで、変動パターンを構成する各変動要素について説明する。変動要素とは、１の変動演出の一部分を構成するものであり、各変動要素を組み合わせて１の変動演出が構成される。第８実施形態のパチンコ機１０では、変動要素として、「高速変動」の変動要素、「低速変動」の変動要素、「ノーマルリーチ」の変動要素、「スーパーリーチ」の変動要素、「スペシャルリーチ」の変動要素、「再変動」の変動要素が設けられている。

【２４１３】

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

【２４１４】

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

【２４１５】

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

【２４１６】

従って、第８実施形態のパチンコ機１０では、「非リーチ（ロング）」演出態様は、「１０秒」の「高速変動」の変動要素と「５秒」の「低速変動」の変動要素とを含む変動パターンで変動演出が構成される。また、「非リーチ（ミドル）」演出態様は、「５秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。さらに、「非リーチ（ショート）」演出態様は、「２秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。

【２４１７】

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

【２４１８】

第８実施形態のパチンコ機１０では、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、「スーパーリーチ」の変動要素に発展するパターンと、「スペシャルリーチ」の変動要素に

発展するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【２４１９】

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

【２４２０】

第８実施形態のパチンコ機１０では、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【２４２１】

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

【２４２２】

第８実施形態のパチンコ機１０では、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」するパターンと、が用意されている。

【２４２３】

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

【２４２４】

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

【２４２５】

第８実施形態のパチンコ機１０では、「再変動」の変動要素の実行後は、「大当たり表示」が現出するパターンが用意されている。

【２４２６】

また、この「再変動」の変動要素は、大当たり遊技に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「ハズレ表示」の場合には、「再変動」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「再変動」の変動要素は、仮に停止表示された「ハズレ表示」をいずれかの「大当たり表示」に変更する変動要素であるため、大当たりに当選していない「ハズレ表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。よって、この「再変動」の変動要素は、大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２，２０２ｅ４（図１１５（ｂ）及び図１１６（ｂ）参照）でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１，２０２ｅ３（図１１５（ａ）及び図１１６（ａ）参照）では選定されないように構成されている。

【２４２７】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ１：非リーチ

・ミドル」には、全体の変動時間が「５秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【２４２８】

図１１５（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【２４２９】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が選択される。

【２４３０】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【２４３１】

図１１５（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【２４３２】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【２４３３】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【２４３４】

図１１５（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【２４３５】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動

要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【２４３６】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【２４３７】

図１１５（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【２４３８】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【２４３９】

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

【２４４０】

次に、図１１５（ｂ）を参照して、第１特別図柄の大当たり時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２について説明する。第８実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値である場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｃ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【２４４１】

特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【２４４２】
図１１５（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。
【２４４３】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。
【２４４４】
従って、特図１の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【２４４５】
次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【２４４６】
図１１５（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。
【２４４７】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。
【２４４８】
従って、特図１の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待

できる遊技性を提供できる。
【２４４９】
次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【２４５０】
図１１５（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。
【２４５１】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。
【２４５２】
従って、第１特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【２４５３】
次に、図１１６（ａ）を参照して、第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３について説明する。第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｃ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。
【２４５４】
第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ０：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意さ

れている。
【２４５５】
図１１６（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。
【２４５６】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。
【２４５７】
次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「５秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。
【２４５８】
図１１６（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。
【２４５９】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が選択される。
【２４６０】
次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ２：非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「２秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。
【２４６１】
図１１６（ａ）で示す例では、「Ｅ２：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。
【２４６２】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。
【２４６３】
次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【２４６４】
図１１６（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【２４６５】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。
【２４６６】
次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【２４６７】
図１１６（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【２４６８】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スーパーリー」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。
【２４６９】
次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【２４７０】
図１１６（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【２４７１】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウ

ンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【２４７２】

次に、図１１６（ｂ）を参照して、第２特別図柄の大当たり時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４について説明する。第８実施形態では、第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値である場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｃ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【２４７３】

特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【２４７４】

図１１６（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【２４７５】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。

【２４７６】

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

【２４７７】

次いで、特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』

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

【２４７８】

図１１６（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【２４７９】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。

【２４８０】

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

【２４８１】

次いで、特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【２４８２】

図１１６（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【２４８３】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【２４８４】
従って、第２特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【２４８５】
図１０７に戻って、説明を続ける。普図当たりカウンタＣ４は、例えば「０～９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込まれる。
【２４８６】
なお、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、普図当たりカウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝「０～９９」）、タイマ割込処理（図１２５参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図１２４参照）の残余時間内で繰り返し更新される。
【２４８７】
普図当たりカウンタＣ４の値は、例えば定期的（第８実施形態では、タイマ割込処理（図１２５参照）毎に１回）更新され、球がスルーゲート６７を通過したことが検知されたタイミングで、ＲＡＭ２０３の普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納された順に順次普図保留球実行エリア２０３ｉにデータをシフトし、該普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値に対して当たり判定を行う。
【２４８８】
普通図柄の当たりとなる乱数の値は、遊技状態毎に主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される普図当たり乱数テーブル２０２ｇによって設定（例えば、低確率状態で７０／１００、高確率状態で９９／１００等）されており、ＲＡＭ２０３の普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｇによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、当たりと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｈが参照されて、普通図柄の可変表示時間が設定（例えば、時短機能非作動時は「１５秒」、時短機能作動時は「０．１秒」等）され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「○」の図柄が点灯表示される。その後、遊技状態に応じて普通電役開放テーブル２０２ｉが参照されて、普通電役７２の開放時間が設定（例えば、時短機能非作動時は「０．１秒」×１回、時短機能作動時は「５．８秒」×１回等）され、該開放時間の間、普通電役７２の出没板７２ａが開放作動し、その間、第２始動口７１へ球が入賞可能に構成される。
【２４８９】
一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｇによって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｈが参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「×」の図柄が点灯表示される。なお、普図当たり乱数テーブル２０２ｇ、普図変動テーブル２０２ｈ及び普通電役開放テーブル２０２ｉについては、図１１８において後述する。
【２４９０】

図１０６に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図１０７に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【２４９１】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図１２４参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図１２２参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図１４０参照）が即座に実行される。

【２４９２】

また、詳細は後述するが、第８実施形態のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３にはバックアップ機能が搭載されておらず、停電などの発生により電源が遮断（瞬停を除く）されると、ＲＡＭ２２３のデータは電源遮断前の状態に復元されず、クリアされた状態となる。このため、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３及び音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３のそれぞれにおいて保持しているデータ（例えば、後述する救済カウンタ２０３ｐ及び後述するサブ救済カウンタ２２３ｋ）の値は、電源遮断直後において整合性の取れていない状態となり得るように構成されている。

【２４９３】

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

【２４９４】

第１保留球数カウンタ２０３ａは、４ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図１２５参照）の中で検出される第１始動口６４への入球に基づいて、特別図柄表示装置３７で行われる第１特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【２４９５】

この第１保留球数カウンタ２０３ａは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図１２２のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図１２６のＳ３０５参照）。一方、第１保留球数カウンタ２０３ａは、第１特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図１２８のＳ５０８参照）。

【２４９６】

第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、４ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図１２５参照）の中で検出される第２始動口７１

への始動入賞に基づいて、特別図柄表示装置３７で行われる第２特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【２４９７】

この第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図１２２のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、第２始動口７１への始動入賞が検出されて第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図１２６のＳ３０９参照）。一方、第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第２特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図１２８のＳ５０５参照）。

【２４９８】

この第１保留球数カウンタ２０３ａの値（即ち、第１特別図柄の保留球数）又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（即ち、第２特別図柄の保留球数）は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図１２６のＳ３１２参照）。第１保留球数コマンドは、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１保留球数カウンタ２０３ａが１加算される毎に、第２保留球数コマンドは、第２始動口７１への第２保留球数カウンタ２０３ｂが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。

【２４９９】

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

【２５００】

さらに、停電等が発生して電源が遮断され、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１が初期化されたとしても、次に受信する第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に保持するデータとの整合性が取れた状態に修復することができる。

【２５０１】

また、第８実施形態では、主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３に対して第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを送信する場合、その第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドにおいて、１加算された第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値だけでなく、その第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ２０３ｃ（図１０７参照）より取得される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値も含める。

【２５０２】

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

【２５０３】

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

【２５０４】

なお、変動演出の保留球数を示す第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドと、大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとを別々に送信するように構成してもよい。第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドとは別の大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとしては、第１始動口６４、第２始動口７１への球の入球タイミングで第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを生成すると共に、該入球に基づく変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに類するコマンド（事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンド）を生成し、音声ランプ制御装置１１３へ送信するように構成してもよい。この場合に、事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンドの生成のプログラムに関し、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドのプログラムを流用することで、プログラムの作成を容易にすることができる。

【２５０５】

第１保留球格納エリア２０３ｄは、上述したように、第１始動口６４への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図１２５参照）の中で、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納する。第１保留球格納エリア２０３ｄは、第１特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）を有している（図１０７参照）。

【２５０６】

第２保留球格納エリア２０３ｅは、上述したように、第２始動口７１への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図１２５参照）の中で、球が第２始動口７１へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する。第２保留球格納エリア２０３ｅは、第２特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）を有している（図１０７参照）。

【２５０７】

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

【２５０８】

ＭＰＵ２０１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに記憶

されている始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）のうち、最も古い始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア２０３ｆへシフトする。なお、第８実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【２５０９】

ここで、再び図１０７を参照して、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、および保留球実行エリア２０３ｆの詳細について説明する。第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅおよび保留球実行エリア２０３ｆは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。

【２５１０】

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

【２５１１】

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

【２５１２】

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

【２５１３】

なお、第８実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１，２０３ｅ１と、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２，２０３ｅ２と、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３，２０３ｅ３と、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４，２０３ｅ４とを１つの保留球格納エリア２０３ｄ，２０３ｅの中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。

【２５１４】

上述した通り、第１保留球格納エリア２０３ｄには、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）

の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第１始動口６４への始動入賞に対応するデータが記憶され、第１保留第１エリアには、時間的に最も古い第１始動口６４への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【２５１５】

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

【２５１６】

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

【２５１７】

ＭＰＵ２０１は、特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が記憶されている場合は、該第２保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ４にそれぞれシフトする。一方、ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなった場合に、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが記憶されておらず、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが記憶されているとき、該第１保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ４にそれぞれシフトする。

【２５１８】

そして、保留球実行エリア２０３ｆにシフトされたデータを、変動開始処理（図１２９参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置３７では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

【２５１９】

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

【２５２０】

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

２保留第１エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３へシフトし、第２保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４へシフトする。

【２５２１】

そして、保留球実行エリア２０３ｆへのデータのシフトが終了すると、第２保留第１エリアが空き状態となるため、第２保留球格納エリア２０３ｅの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第８実施形態では、第２保留球格納エリア２０３ｅにおいて、データが記憶（保留）されている第２保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【２５２２】

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

【２５２３】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、第２保留第２エリアのデータのみを、第２保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第８実施形態では、データが記憶（保留）されていない第２保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【２５２４】

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

【２５２５】

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

【２５２６】

そして、保留球実行エリア２０３ｆへのデータのシフトが終了すると、第１保留第１エリアが空き状態となるため、第１保留球格納エリア２０３ｄの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第８実施形態では、第１保留球格納エリア２０３ｄにおいて、

データが記憶（保留）されている第１保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【２５２７】

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

【２５２８】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、第１保留第２エリアのデータのみを、第１保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第８実施形態では、データが記憶（保留）されていない第１保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【２５２９】

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

【２５３０】

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

【２５３１】

図１０６に戻って、説明を続ける。普図保留球数カウンタ２０３ｇは、４ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図１２５参照）の中で検出されるスルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄表示装置８３で行われる普通図柄の可変表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するためのカウンタである。

【２５３２】

この普図保留球数カウンタ２０３ｇは、保留球数カウンタ２０３ａ，２０３ｂと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図１２２のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、スルーゲート６７への球の通過が検出されて普通図柄に関する可変表示の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図１２７のＳ４０５参照）。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇは、普通図柄の可変表示が実行される毎に１減算される（図１３８のＳ７０５参照）。

【２５３３】

普図保留球格納エリア２０３ｈは、スルーゲート６７への球の通過の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した普図当たりカウンタＣ４を記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図１２５参照）の中で、球がスルーゲート６７を通過したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから普図当たりカウンタＣ４

の値を取得し、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する。普図保留球格納エリア２０３ｈは、普通図柄の一の保留球に対応するデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）を有している（図１０７参照）。

【２５３４】

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

【２５３５】

ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングであることを検出すると、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を実行するために、上述した普図保留球格納エリア２０３ｈに記憶されているデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）のうち、一のデータをこの普図保留球実行エリア２０３ｉへシフトする。なお、第８実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【２５３６】

ここで、再び図１０７を参照して、普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実行エリア２０３ｉの詳細について説明する。普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実行エリア２０３ｉは、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。

【２５３７】

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

【２５３８】

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

【２５３９】

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

【２５４０】

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

【２５４１】

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

【２５４２】

そして、普図保留球実行エリア２０３ｉにシフトされたデータを、普図変動処理（図１３８参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて、当たり抽選を行う

と共に、可変表示の内容を決定する。普通図柄表示装置８３では、主制御装置１１０の制御により、この決定された内容に基づいて、可変表示が行われる。

【２５４３】

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

【２５４４】

そして、普図保留球実行エリア２０３ｉへのデータのシフトが終了すると、普図保留第１エリアが空き状態となるため、普図保留球格納エリア２０３ｈの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号が１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第８実施形態では、普図保留球格納エリア２０３ｈにおいて、データが記憶（保留）されている普図保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【２５４５】

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

【２５４６】

また、例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、普図保留第２エリアのデータのみを、普図保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第８実施形態では、データが記憶（保留）されていない普図保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【２５４７】

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

【２５４８】

図１０６に戻り、説明を続ける。確変フラグ２０３ｊは、特別図柄が高確率状態か否かを判別するためのフラグである。この確変フラグ２０３ｊは、パチンコ機１０の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、大当たりの終了時において、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」又は「確変Ｃ」の場合に、確変フラグ２０３ｊがオンに設定される（図１３７のＳ６１０２参照）。そして、大当たりに当選した場合にオフに設定される（図１３４のＳ６０２参照）。第８実施形態のパチンコ機１０では、確変フラグ２０３ｊがオンされている場合に、特別図柄の高確率状態として、大当たり乱数テーブル２０２ａの高確率状態用が参照されて特別図柄の大当たり抽選が行われる。

【２５４９】

ＳＴカウンタ２０３ｋは、特別図柄の高確率状態において、該高確率状態の終了条件である特別図柄の動的表示の実行回数を計数するためのカウンタである。このＳＴカウンタ２０３ｋは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図１２２のＳ１１６参照）に初期値として「０」が設定される。そして、大当たり遊技の終了時において、大当たり

種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」又は「確変Ｃ」の場合に、「５０」が設定される（図１３７のＳ６１０４参照）。その後、確変フラグ２０３ｊがオンされている状態（即ち、「確率変動状態」）において、特別図柄の動的表示が１回停止するごとに、１減算される（図１３１のＳ５３０１参照）。そして、ＳＴカウンタ２０３ｋの値が「０」より大きい値でなくなった場合、即ち、ＳＴカウンタ２０３ｋの値が「０」以下となった場合に（図１３１のＳ５３０２：Ｎｏ参照）、「確率変動状態」が終了したとして確変フラグ２０３ｊがオフに設定される（図１３１のＳ５３０３参照）。なお、このＳＴカウンタ２０３ｋは、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭で「０」クリアされる（図１３４のＳ６０３参照）。

【２５５０】

時短低確フラグ２０３ｍは、オン状態で「普図低確時間短縮状態」であって、普通図柄の低確率状態である一方、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役７２の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短低確フラグ２０３ｍは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図１２２のＳ１１６参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第８実施形態では、特別図柄の動的表示が該特別図柄の低確率状態において計「２４９回」より多く（即ち、「２５０回」以上）実行されて救済条件成立回数に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」に移行させるために該時短低確フラグ２０３ｍがオンに設定される（図１３３のＳ５５０６参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時に実行される変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値でなくなったとき、かつ、該時短低確フラグ２０３ｍがオンに設定されている場合（図１３２のＳ５４０５参照）、又は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図１３４のＳ６０４参照）。

【２５５１】

第８実施形態のパチンコ機１０では、時短低確フラグ２０３ｍがオンされている場合に、特別図柄は低確率状態であり、かつ、普通図柄も低確率状態として普図当たり乱数テーブル２０２ｇが参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるものの、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル２０２ｈが参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役７２の開放長期化状態として普通電役開放テーブル２０２ｉが参照されて普通電役７２の開放駆動が行われる。本発明の到達条件を判別する手段として、「普図低確時間短縮状態」を判別するための時短低確フラグ２０３ｍを用いて説明し、到達条件が成立した場合の到達表示として「普図低確時間短縮状態」の発生を示す表示（例えば、「天井到達！」等）を用いて説明するが、例えば、「普図高確時間短縮状態」を判別するための時短高確フラグ２０３ｎの判別結果に応じて「普図高確時間短縮状態」の発生を示す表示（例えば、「時短突入！」等）でもよいし、「確率変動状態」を判別するための確変フラグ２０３ｊの判別結果に応じて「確率変動状態」の発生を示す表示（例えば、「確変発生！」等）でもよいし、大当たりの連荘回数が所定回数（例えば、１０回）に到達したことが判別された場合に該連荘回数を強調する表示（例えば、「１０連荘おめでとう！」等）でもよいし、獲得出玉の累積数が所定数（例えば、１０００発）に到達したことが判別された場合に該累積数を強調する表示（例えば、「１０００発突破！」等）でもよいし、小当たりの連荘回数が所定回数（例えば、１０回）に到達したことが判別された場合に該連荘回数を強調する表示（例えば、「１０連ゲット！」等）でもよい。

【２５５２】

時短高確フラグ２０３ｎは、オン状態で「普図高確時間短縮状態」又は「確率変動状態」であって、普通図柄の高確率状態であり、かつ、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役７２の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短高確フラグ２０３ｎは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図１２２のＳ１１６参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第８実施形態では、大当たりの終了時において、大当たり種別にかかわらず、時短高確フラグ２０３ｎがオンに設定される（図１３７のＳ６１０３又はＳ６１０５参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時の処理である変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する時短カウンタ２０３ｏの値

が「０」より大きい値でなくなったとき、かつ、該時短高確フラグ２０３ｎがオンに設定されている場合（図１３２のＳ５４０４参照）、又は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図１３４のＳ６０４参照）。

【２５５３】

第８実施形態のパチンコ機１０では、時短高確フラグ２０３ｎがオンされている場合に、普通図柄の高確率状態として、普図当たり乱数テーブル２０２ｇが参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるとともに、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル２０２ｈが参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役７２の開放長期化状態として普通電役開放テーブル２０２ｉが参照されて普通電役７２の開放駆動が行われる。本発明の状態移行を判別する手段として、「普図高確時間短縮状態」を判別するための時短高確フラグ２０３ｎを用いて説明するが、例えば、「普図低確時間短縮状態」を判別するための時短低確フラグ２０３ｍでもよいし、「確率変動状態」を判別するための確変フラグ２０３ｊでもよいし、大当たり状態を判別するための大当たり状態フラグでもよいし、小当たり状態を判別するための小当たり状態フラグでもよい。

【２５５４】

次いで、時短カウンタ２０３ｏは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後及び救済条件成立時に各特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第８実施形態のパチンコ機１０では、大当たり時と救済条件成立時とで、特別図柄の実行回数による時短終了条件が異なるように設定されており、該設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【２５５５】

この時短カウンタ２０３ｏは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図１２２のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理（図１２５のＳ２０３参照）においても大当たり時の初期化処理として、時短カウンタ２０３ｏの値が「０」クリアされる（図１３４のＳ６０５参照）。そして、大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に当選した場合の大当たり終了後には、時短カウンタ２０３ｏの値に「５０」が設定される（図１３７のＳ６１０６参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が「２４９回」より多くなった場合、即ち、後述する救済カウンタ２０３ｐの値が「２４９」より大きい値となった場合であって、かつ、同じく後述する救済設定済みフラグ２０３ｑがオンに設定されていない場合に、時短カウンタ２０３ｏの値に「３７９」が設定される（図１３３のＳ５５０４参照）。一方、時短カウンタ２０３ｏの値は、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図１３２のＳ５４０１参照）。

【２５５６】

そして、時短カウンタ２０３ｏの値が「０」となった場合に（図１３２のＳ５４０２：Ｎｏ参照）、各特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短高確フラグ２０３ｎ又は時短低確フラグ２０３ｍをオフに設定し（図１３２のＳ５４０４又はＳ５４０５参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【２５５７】

救済カウンタ２０３ｐは、特別図柄の動的表示の実行回数に基づいて「普図低確時間短縮状態」に移行するか否かを計数するためのカウンタである。第８実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が「２５０回」実行された場合、即ち、救済カウンタ２０３ｐの値が「２５０」に達した場合に、遊技状態を「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。本発明の特定の事象を計数する手段として、特別図柄の低確率状態における特別図柄の変動演出の回数を例に説明するが、例えば、特別図柄の高確率状態における特別図柄の変動演出の回数でもよいし、普通図柄の可変表示の回数でもよいし、大当たり遊技の発生回数（連荘回数）でもよいし、小当たり遊技の発生回数でもよい。

【２５５８】
この救済カウンタ２０３ｐは、パチンコ機１０の立ち上げ処理におけるＲＡＭクリア後において、初期値として「０」が設定される（図１２２のＳ１７２参照）。そして、特別図柄の低確率状態、即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１加算される（図１３３のＳ５５０２参照）。第８実施形態のパチンコ機１０では、この救済カウンタ２０３ｐの値が「２５０」に達した場合、後述する救済設定済みフラグ２０３ｑがオンに設定されていなければ（即ち、オフであれば）、時短カウンタ２０３ｏの値に「３７９」を設定するとともに、時短低確フラグ２０３ｍをオンに設定して（図１３３のＳ５５０４及びＳ５５０６参照）、「普図低確時間短縮状態」へ移行する。

【２５５９】
なお、この救済カウンタ２０３ｐは、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭で「０」クリアされる（図１３４のＳ６０７参照）。これにより、大当たりが発生するごとに、救済条件成立回数を再設定し、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示において大当たりに当選しない期間が所定期間に達した場合に、遊技者への救済措置として「普図低確時間短縮状態」を発生させることが可能となる。なお、球が入賞し易い若しくは入球し得ることで遊技者に遊技価値を付与し易い遊技状態における特別図柄の変動演出に関する事象として、第２始動口７１に球が入賞し易く遊技者に賞球等を付与し易い「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動演出の実行回数について説明するが、例えば、普通電役７２を第１始動口６４に付随させ、該第１始動口６４に球が入賞し易く遊技者に賞球等を付与し易い「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動演出の開始回数でもよいし、可変入賞装置６５に球が入賞し易く遊技者に賞球等を付与し易い大当たり遊技状態における第１始動口６４又は第２始動口７１への入球に基づく特別図柄の変動演出の保留球数でもよい。また、球が入賞し難い若しくは入球しないことで遊技者に遊技価値を付与し難い遊技状態における特別図柄の変動演出に関する事象として、第２始動口７１（又は第１始動口６４）に球が入賞し難く遊技者に賞球等を付与し難い「通常遊技状態」における特別図柄の変動演出の実行回数について説明するが、例えば、第２始動口７１（又は第１始動口６４）に球が入賞し難く遊技者に賞球等を付与し難い「通常遊技状態」における特別図柄の変動演出の開始回数でもよいし、可変入賞装置６５に球が入賞し難く遊技者に賞球等を付与し難い非大当たり遊技状態（即ち、大当たり遊技状態後の遊技状態であって、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「通常遊技状態」、「普図低確時間短縮状態」、又は、「潜伏確率変動状態」、小当たり遊技状態等）における第１始動口６４又は第２始動口７１への入球に基づく特別図柄の変動演出の保留球数でもよい。

【２５６０】
救済設定済みフラグ２０３ｑは、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示が救済条件成立回数に１度達したか否かを判別するためのフラグである。この救済設定済みフラグ２０３ｑは、パチンコ機１０の立ち上げ処理において、初期値としてオフに設定される（図１２２のＳ１７１参照）。そして、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が連続して「２５０回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、救済カウンタ２０３ｐの値が「２５０」に達した場合に、大当たり遊技後、天井機能が１回発動したとして、オンに設定される（図１３３のＳ５５０５参照）。一方、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図１３４のＳ６０６参照）。

【２５６１】
第８実施形態のパチンコ機１０では、救済設定済みフラグ２０３ｑがオンに設定されている場合、即ち、大当たり遊技後、１度でも天井機能が発動している場合は、その後の「通常遊技状態」において再び天井機能を発生させないように構成されており、救済設定済みフラグ２０３ｑを参照することで、大当たり遊技後に発動する天井機能を１回に制限することができる。

【２５６２】
主制御装置１１０のＲＯＭ２０２には、第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選遊技にお

いて大当たりに当選した場合に、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放制御のために参照される大当たり開放テーブル２０２ｆが格納されている。

【２５６３】

ここで、図１１７を参照して、大当たり開放テーブル２０２ｆについて説明する。図１１７は、ＲＯＭ２０２に記憶される大当たり開放テーブル２０２ｆの一例を模式的に示した模式図である。大当たり開放テーブル２０２ｆは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり時に参照され、各特別図柄の大当たりを発生した大当たり種別に基づいて、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（ラウンド回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）、及び、大当たり終了後に移行する遊技状態が規定されている。

【２５６４】

まず、大当たり開放テーブル２０２ｆは、遊技状態毎に入賞し易い第１始動口６４又は第２始動口７１（以下、第１始動口６４と第２始動口７１とを総称して、「始動口６４，７１」と称する場合がある）に基づいて選択される大当たりに当選した大当たり種別に基づいて開放態様等が区分けされている。

【２５６５】

具体的には、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短Ａ」、「確変Ｂ」、「時短Ｂ」、「確変Ｃ」又は「確変Ａ」に当選した場合に参照される「通常遊技状態」用と、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「時短Ａ」、「確変Ｂ」、「時短Ｂ」、「確変Ｃ」又は「確変Ａ」に当選した場合に参照される「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用とで、大入賞口開閉板６５ａの開放態様等が規定されている。

【２５６６】

図１１７で示すように、大当たり開放テーブル２０２ｆの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短Ａ」又は「確変Ｂ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａ（以下、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａを、「大入賞口」と称する場合がある）が、４ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「ＯＰ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「ＩＴ時間」と称する場合がある）が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ＥＤ時間」と称する場合がある）が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行し、大当たり種別「確変Ｂ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【２５６７】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短Ｂ」又は「確変Ｃ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、６ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短Ｂ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行し、大当たり種別「確変Ｃ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【２５６８】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、１０ラウ

ンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【２５６９】

なお、「通常遊技状態」において大当たり種別「確変Ｂ」又は「確変Ｃ」に当選し得るのは第２特別図柄の動的表示であり、該第２特別図柄の動的表示は、「通常遊技状態」において推奨されている左打ち遊技では実行され難くなるように構成されている。

【２５７０】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短Ａ」又は「確変Ｂ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、４ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行し、大当たり種別「確変Ｂ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【２５７１】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短Ｂ」又は「確変Ｃ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、６ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「時短Ｂ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行し、大当たり種別「確変Ｃ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【２５７２】

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

【２５７３】

なお、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に当選し得るのは第１特別図柄の動的表示であり、該第１特別図柄の動的表示は、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において推奨されている右打ち遊技では実行され難くなるように構成されている。

【２５７４】
このように、右打ち遊技が維持されて連続的に特別図柄の大当たりが頻発する「連荘」状態において、いずれかの大当たり種別に当選した場合における大当たり時のＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「通常遊技状態」における初回大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間より短く構成することで、「連荘」状態中における大当たり全体の消化時間を短くし、「連荘」状態において次の大当たりへの到達時間を短くすることが可能となる。これにより、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

【２５７５】
さらに、「通常遊技状態」における初回大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「連荘」状態における大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間より長くすることで、その時間において多種多様な演出を実行することが可能となる。このように構成することで、例えば、初回大当たりのＯＰ時間やＥＤ時間にパチンコ機１０における遊技方法の説明（例えば、発射態様の示唆や、カードサンドに挿入中のカードの抜き忘れ防止示唆、今後の遊技状態の説明等）や、「通常遊技状態」から初回大当たりしたことを祝福する演出を実行することができ、遊技者にパチンコ機１０の遊技方法を理解させ易くしたり、漸く大当たりしたことを実感させて遊技者の興趣向上に資する演出を行うことができる。

【２５７６】
なお、大当たり種別に基づく大当たり時の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（ＯＰ時間、ＩＴ時間、ＥＤ時間、回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数および移行遊技状態）は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、大当たり種別毎に開放回数（ラウンド数）を異ならせるように構成してもよいし、大当たり種別毎に最大開放時間を変更するように構成してもよいし、最大入賞個数を変更するように構成してよい。当選した大当たり種別毎に払い出され得る賞球数が異なることで、当選した大当たり種別に応じて直接的に付与される遊技価値に違いを生じさせることができる。

【２５７７】
また、大当たり種別毎に別々の遊技状態に移行する必要はなく、複数の大当たり種別で共通的な遊技状態に移行するように構成してもよい。さらに、ＯＰ時間とＥＤ時間とを異ならせるように構成してもよいし、ＩＴ時間をＯＰ時間やＥＤ時間より長い時間に設定してもよい。また、１のラウンドの最小開放時間を、ＩＴ時間やＯＰ時間、ＥＤ時間より短い時間に設定してもよい。さらに、大当たり種別毎にＯＰ時間、ＩＴ時間又はＥＤ時間の少なくとも１つ以上を同一な時間となるように設定してもよい。また、「潜伏確率変動状態」における大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「通常遊技状態」、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」における大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間よりいずれも短くなるように構成していたが、いずれか１以上のＯＰ時間、ＩＴ時間、又は、ＥＤ時間を短くするように構成し、他の１以上のＯＰ時間、ＩＴ時間、又は、ＥＤ時間を同等又は長くなるように構成してもよい。

【２５７８】
次に、図１１８（ａ）から図１１８（ｃ）を参照して、普図当たり乱数テーブル２０２ｇ、普図変動テーブル２０２ｈ及び普通電役開放テーブル２０２ｉの詳細について説明する。まず、図１１８（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図当たり乱数テーブル２０２ｇの一例を模式的に示した模式図である。

【２５７９】
上述したように、普図当たり乱数テーブル２０２ｇは、パチンコ機１０の遊技状態が、「通常遊技状態」又は「普図低確時間短縮状態」である普通図柄の低確率状態（「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」ではない期間（特別図柄の大当たり中を含む））

の場合に使用される「普通図柄低確率状態」用と、パチンコ機１０の遊技状態が、「普通図柄低確率状態」より普通図柄が当たりとなる確率の高い状態である「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」の場合に使用される「普通図柄高確率状態」用との２種類に分けられる。そして、「普通図柄低確率状態」用と「普通図柄高確率状態」用とのそれぞれに含まれる当たりとなる乱数の数が異なって設定されている。このように、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで当たりとなる乱数の数を異ならせることにより、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで、普通図柄の可変表示において当たりとなる確率が変更される。

【２５８０】

図１１８（ａ）で示すように、第８実施形態のパチンコ機１０では、「普通図柄低確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタＣ４の値の数は「７０個」で、その値「３０～９９」が、普図当たり乱数テーブル２０２ｇに規定（設定）されている。つまり、「普通図柄低確率状態」（即ち、「通常遊技状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、７０／１００となり、普通図柄の可変表示において当たりが導出され易いように設定されている。

【２５８１】

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

【２５８２】

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

【２５８３】

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

待機状態における右打ち遊技の中でも強く遊技者に右打ち遊技を行うことを示唆する強調（拡大）発射示唆表示から、スルーゲート等を球が通過することにより大当たり遊技が開始されて該大当たり遊技状態が変化した旨を表示し、かつ、右打ち遊技を継続して行うことを遊技者に示唆する該強調（拡大）発射示唆表示より地味（小さな）な地味（縮小）発射示唆表示でもよい。

【２５８４】

次いで、図１１８（ｂ）を参照して、普通図柄の可変表示時間を決定するための普図変動テーブル２０２ｈの詳細について説明する。図１１８（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図変動テーブル２０２ｈの一例を模式的に示した模式図である。

【２５８５】

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

【２５８６】

図１１８（ｂ）で示すように、第８実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「１５秒」となるように普図変動テーブル２０２ｈで規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「１５秒」となるように設定されている。

【２５８７】

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

【２５８８】

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

【２５８９】

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

【２５９０】

また、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「普図低確時間短縮状態」では、「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」よりも当たりに当選し難いものの、普通図柄の可変表示時間が短く、かつ、普通電役７２の開放時間も長時間となるため、右打ち遊技

により発射された球が第２始動口７１へと入賞し得るように構成されている。換言すれば、「普図低確時間短縮状態」で右打ちされた球は、第２始動口７１へ入賞し易く、可変入賞装置６５へ入賞し難いように構成されている。

【２５９１】

次いで、図１１８（ｃ）を参照して、普通電役開放テーブル２０２ｉについて説明する。図１１８（ｃ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普通電役開放テーブル２０２ｉの一例を模式的に示した模式図である。普通電役開放テーブル２０２ｉは、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役７２の開放（没入）時間および開放回数が規定されている。

【２５９２】

普通電役開放テーブル２０２ｉは、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」で参照される「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用とで、普通電役７２の開放態様（開放時間）が変更される。

【２５９３】

図１１８（ｃ）で示すように、第８実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役７２の開放回数は１回であり、その開放時間は「０．１秒」となるように普通電役開放テーブル２０２ｉで規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役７２は、「０．１秒」×１回＝「０．１秒」の間、開放されるように設定されている。

【２５９４】

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

【２５９５】

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

【２５９６】

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

【２５９７】

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

【２５９８】

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

【２５９９】
このように、特別図柄の高確率状態又は低確率状態と、普通図柄の高確率状態又は低確率状態と、可変表示時間及び普通電役７２の開放時間の長時間又は短時間と、をそれぞれ組み合わせた各遊技状態を設けることで、各遊技状態に遊技性を変化させ、バリエーションが豊富な遊技を提供することができ、遊技の興趣を向上することができる。
【２６００】
なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、「通常遊技状態」等より「確率変動状態」等の方が普通図柄に当選し易い確率であれば如何様な割合でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を１／１００程度として当たり難くなるように構成してもよいし、「確率変動状態」における普通図柄の当たり確率を５０／１００＝１／２程度としてもよいし、普通図柄の低確率状態において当たりに当選しないように構成してもよい。また、「通常遊技状態」より「確率変動状態」等の方が可変表示時間が短ければ如何様な時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「３０秒」以上の長い時間（例えば、「１００秒」）としてもよいし、「１０秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。
【２６０１】
また、普通電役７２の開放時間や開放回数も、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通電役７２の開放時間として、「通常遊技状態」等より「確率変動状態」等の方が遊技者にとって有利な開放時間であれば如何様な開放時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」等における普通電役７２の開放時間を「０．１秒」以上（例えば、「１秒」）に設定してもよいし、開放回数を「１回」以上（例えば、「３回」）に設定してもよい。また、「確率変動状態」等における普通電役７２の開放時間を「５．８秒」以上の長い時間（例えば、「１０秒」）としてもよいし、「５．８秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。さらに、「確率変動状態」等における普通電役７２の開放回数を「１回」以上の多い回数（例えば、「５回」）としてもよい。
【２６０２】
次に、図１１９を参照して、第８実施形態における時短終了条件テーブル２０２ｊについて説明する。図１１９は、第８実施形態におけるＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｊの一例を模式的に示した模式図である。時短終了条件テーブル２０２ｊは、大当たり状態の終了時、又は、救済条件成立回数に達した場合に参照され、大当たりに当選した大当たり種別又は救済条件成立に応じて付与される「時短機能」の終了条件がそれぞれ規定されている。
【２６０３】
図１１９で示すように、すべての遊技状態において大当たりに当選した場合に、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」として、高確時短機能が「５０回」まで有効となるように設定される。また、特別図柄の低確率状態（実質的には、「通常遊技状態」）において救済条件成立回数（第８実施形態では「２５０回」）に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」として、低確時短機能が「３７９回」まで有効となるように設定される。
【２６０４】
図１０６に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図１０７に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃ等のほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。
【２６０５】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図１２４参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図１２２参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図１４０参照）が即座に実行される。本発明の電圧非低下状況として、パチンコ機１０の電源オン時を例に説明するが、例えば、第３図柄表示装置８１に対して供給電力を低下させる節電モード以外の状態全般でもよい。また、本発明の電圧低下状況後として、パチンコ機１０の電源断後の復帰後を例に説明するが、例えば、第３図柄表示装置８１に対する節電モード復帰後でもよい。

【２６０６】

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

【２６０７】

また、入出力ポート２０５の出力側には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、特別図柄表示装置３７、普通図柄表示装置８３、普通図柄保留ランプ８４、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド６５ｂや、普通電役７２の出没板７２ａを駆動するための普通電役ソレノイド（図示せず）、その他ソレノイド２０９が接続されている。ＭＰＵ２０１は、各種スイッチ２０８，５０２，５０３から出力される信号や、設定キー５０１の状態に基づいて各種処理を実行するとともに、各種処理の実行結果の１つとして確率表示装置５０４の表示内容等を設定する。

【２６０８】

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

【２６０９】

払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図１４０参照）が即座に実行される。

【２６１０】

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

【２６１１】

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

【２６１２】

音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、変動演出や、「通常遊技状態」における救済カウンタ表示８９の表示、「保留変化予告」といった第３図柄表示装置８１にて行われる演出の表示態様の設定などを制御するものである。なお、本発明では、変動演出に関する事象の回数報知態様を、現在の変動演出に関する事象の回数と、変動演出に関する事象の所定の到達回数とで表示、即ち、分子に特別図柄の低確率状態における変動演出の実行開始回数を表示し、かつ、分母に「普図低確時間短縮状態」が発生し得る到達回数（天井回数）を表示する態様で説明するが、例えば、変動演出に関する事象の回数報知態様として、分子に特別図柄の低確率状態における変動演出の実行済み回数（確定回数）を表示し、かつ、分母に「普図低確時間短縮状態」が発生し得る到達回数（天井回数）を表示する態様でもよいし、所定の表示領域に特別図柄の変動演出の保留球数が表示される表示枠を保留球数の最大回数分設け、かつ、特別図柄の変動演出の保留球数が発生するごとに、該表示枠に収まるように所定順（例えば、正面視左側から）で保留図柄を表示するように構成してもよい。

【２６１３】

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

【２６１４】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、及び、枠ボタン２２などがそれぞれ接続されている。第８実施形態では、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成され、音声ランプ制御装置１１３から主制御装置１１０へコマンド送信ができないように構成されている。一方、音声ランプ制御装置１１３と表示制御装置１１４とは、互いにコマンドの送受信が可能に構成されている。

【２６１５】

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

【２６１６】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出や「通常遊技状態」における救済カウンタ表示８９の表示、「保留変化予告」の表示制御を実行するものである。なお、救済カウンタ表示８９の表示内容の詳細については、図１４９において後述する。本発明の特定の事象を計数する手段の結果表示として、特別図柄の低確率状態における特別図柄の変動回数を救済カウンタ表示８９において表示する例で説明するが、例えば、特別図柄の高確率状態における特別図柄の変動回数の結果を表示してもよいし、普通図柄の可変表示の計数結果を表示してもよいし、大当たり遊技の発生回数（連荘回数）の結果を表示してもよいし、獲得出玉の計数結果を表示してもよいし、小当たり遊技の発生回数の結果を表示してもよい。

【２６１７】

電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要な電圧を供給する。なお、本発明では、電源断時に、該電断時までに計数していた特別図柄の変動演出に関する回数を、電源復帰後もバックアップ記憶する手段として、電源断時に、該電源断時までに計数していた特別図柄の変動演出の実行回数を、電源復帰後もバックアップ記憶する場合について説明したが、例えば、電源断時に、該電断時までに計数していた特別図柄の開始回数を、電源復帰後もバックアップ記憶してもよいし、電源断時に、該電源断時までに計数していた特別図柄の変動演出に関する保留球数を、電源復帰後もバックアップ記憶してもよいし、電源断時に、該電源断時までに計数していた特別図柄の変動演出の実行時間を、電源復帰後もバックアップ記憶してもよい。

【２６１８】

停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１のＮＭＩ端子へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理（図１４０参照）を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理を正常に実行し完了することができる。

【２６１９】

なお、第８実施形態のパチンコ機１０では、主制御装置１１０に内蔵されているＲＡＭ２０３にはバックアップ機能を搭載しているが、音声ランプ制御装置１１３に内蔵されているＲＡＭ２２３にはバックアップ機能を搭載していない。このため、停電などの発生により電源が遮断（瞬停を除く）されると、バックアップ機能を搭載している主制御装置１１０内のＲＡＭ２０３のデータは電源遮断前の状態に復帰されるが、バックアップ機能を搭載していない音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３のデータはすべてクリア（初期化）されるように構成されている。

【２６２０】

これに対し、音声ランプ制御装置１１３では、始動入賞のタイミングや、特別図柄の変動演出開始時、大当たり時等のタイミングにおいて主制御装置１１０から送信されるコマ

ンド（例えば、保留球数コマンド、変動パターンコマンド、遊技状態コマンド等）を受信することにより、主制御装置１１０内のＲＡＭ２０３と、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３との整合性を保つことができるように構成されている。このように、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３にバックアップ機能を搭載することなく構成することで、製造コストを削減することができる。

【２６２１】

また、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３にバックアップ機能を搭載して、停電などの発生により電源が遮断されても、ＲＡＭ２２３のデータが電源遮断前の状態に復帰するように構成してもよい。

【２６２２】

ここで、図１２０を参照して、音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図１２０は、主に音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、ＭＰＵ２２１にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、停止パターンテーブル２２２ｃ、変動パターンテーブル２２２ｄが少なくとも格納されている。これらのテーブル２２２ａ～２２２ｄは、いずれも主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に設けられた大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、停止パターンテーブル２０２ｄ、変動パターンテーブル２０２ｅと同じものである。なお、本発明では、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１のみにバックアップ機能が設けられ、その他の制御装置（例えば、音声ランプ制御装置１１３、表示制御装置１１４、発射制御装置１１２等）にはバックアップ機能が設けられていないため、パチンコ機１０の電源が断された場合、上記その他の制御装置の制御内容はクリアされるように構成されている。

【２６２３】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳ１の各値と、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、停止パターンテーブル２２２ｃおよび変動パターンテーブル２２２ｄとに基づいて、先読み処理を実行可能に構成されている。

【２６２４】

そして、この先読み処理によって、その先読み処理の対象となった保留中の変動演出が、結果としてどのような演出となるか（大当たりとなるか否か、「リーチ表示」となるか否か等）をその変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、コクピット表示領域Ｄｂ（図１０５参照）に表示される保留図柄の表示態様を変化させる「保留変化予告」の演出内容（及び実行時期（タイミング））を決定したりする制御を実行する。

【２６２５】

ＲＡＭ２２３には、特図１変動開始フラグ２２３ａ、特図２変動開始フラグ２２３ｂ、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄ、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ、実行情報格納エリア２２３ｇ、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈ、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉ、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊ、サブ救済カウンタ２２３ｋが少なくとも設けられている。

【２６２６】

特図１変動開始フラグ２２３ａは、オン状態で第１特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図１変動開始フラグ２２３ａは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図１停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図１４４のＳ１２２５参照）。そして、第１特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図１４６のＳ１３０２参照）。

【２６２７】

そして、第８実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２

１は、この特図１変動開始フラグ２２３ａがオンされたことを契機として、待機中の第１特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第１特別図柄の変動演出を実行させるための第１特別図柄の変動演出の設定処理（図１４６のＳ１３０６～Ｓ１３０８参照）を行う。

【２６２８】

特図２変動開始フラグ２２３ｂは、オン状態で第２特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図２変動開始フラグ２２３ｂは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図２停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図１４５のＳ１２５５参照）。そして、第２特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図１４６のＳ１３１０参照）。

【２６２９】

そして、第８実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンされたことを契機として、待機中の第２特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第２特別図柄の変動演出を実行させるための第２特別図柄の変動演出の設定処理（図１４６のＳ１３１４～Ｓ１３１６参照）を行う。

【２６３０】

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

【２６３１】

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

【２６３２】

具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、第１始動口６４への入球によって第１特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第１保留球数コマンドを受信すると、その第１保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（図１４３のＳ１２０７参照）。

【２６３３】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第１特別図柄の変動演出に対応する特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第１特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算（更新）する（図１４６のＳ１３０５参照）。このように、第１保留球数カウンタ２０３ａの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新するので、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期させながら、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新することができる。

【２６３４】

サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄは、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同様に、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）で実行され得る第２特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【２６３５】
上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている第２保留球数カウンタ２０３ｂの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信されるコマンドに基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄにて、その保留球数を管理するようになっている。
【２６３６】
具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、第２始動口７１への入球によって第２特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第２保留球数コマンドを受信すると、その第２保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第２特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納する（図１４３のＳ１２１１参照）。
【２６３７】
また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第２特別図柄の変動演出に対応する特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第２特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を１減算（更新）する（図１４６のＳ１３１３参照）。このように、第２保留球数カウンタ２０３ｂの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新するので、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同期させながら、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新することができる。
【２６３８】
サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値は、各特別図柄の変動演出が奨励される遊技状態において、第３図柄表示装置８１における保留図柄及び実行図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドの受信に応じてそのコマンドにより示される保留球数をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納したり（図１４３のＳ１２０７又はＳ１２１１参照）、特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドの受信に応じて、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新したりするタイミングで（図１４６のＳ１３０５又はＳ１３１３参照）、遊技状態に応じて奨励される特別図柄に対応する格納後もしくは更新後のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用第１保留球数コマンド又は表示用第２保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。
【２６３９】
表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンド又は表示用第２保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値分の保留図柄と、実行中の変動演出を示す実行図柄とを第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図１０５（ｂ）参照）に表示するように、画像の描画を制御する。
【２６４０】
上述したように、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期しながら、その値が変更され、また、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄは、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図１０５（ｂ）参照）に表示される保留図柄の数も、奨励される特別図柄に関する主制御装置１１

０の第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【２６４１】

第１保留情報格納エリア２２３ｅは、保留されている第１特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第１保留球数コマンドによって送信された第１特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。

【２６４２】

音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値と、ＲＯＭ２２２に格納された各テーブル２２２ａ～２２２ｄとを用いて、第１特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【２６４３】

第２保留情報格納エリア２２３ｆは、保留されている第２特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第２保留球数コマンドによって送信された第２別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。

【２６４４】

音声ランプ制御装置１１３は、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値と、ＲＯＭ２２２に格納された各テーブル２２２ａ～２２２ｄとを用いて、第２特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【２６４５】

実行情報格納エリア２２３ｇは、少なくとも特別図柄表示装置３７で実行され、第３図柄表示装置８１で実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値とを格納するためのエリアである。

【２６４６】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の設定等を実行するために、上述した第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１エリア又は第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１エリアに記憶されている変動演出を行うための情報（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１等の各値）を、この実行情報格納エリア２２３ｇへシフトする。

【２６４７】

前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈは、これから実行を開始する変動演出の１変動前に実行された変動演出の実行時における遊技状態を格納するためのエリアである。音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、主制御装置１１０から送信される特図１遊技状態コマンド又は特図２遊技状態コマンドを受信すると、後述する今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉの情報を前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈにシフトし、受信した特図１遊技状態コマンド又は特図２遊技状態コマンドに基づく遊技状態の情報を今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉにセットする。そして、この前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈと、後述する今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉと、の２つの情報によって前回変動と今回変動のそれぞれの変動演出の実行時における遊技状態に差異があるか否かを判別し、判別結果によって後述するサブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊをオン又はオフに設定する。

【２６４８】
今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉは、これから実行を開始する変動演出の実行時における遊技状態を格納するためのエリアである。音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、上述した前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈと、この今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉと、の２つの情報によって前回変動と今回変動のそれぞれの変動演出の実行時における遊技状態に差異があるか否かを判別し、判別結果によって後述するサブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊをオン又はオフに設定する。
【２６４９】
サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊは、「通常遊技状態」中に第３図柄表示装置８１において表示する救済カウンタ表示８９の表示を実行するか否かを判別するためのフラグである。このサブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊは、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理において、初期値としてオフに設定される（図１４１のＳ１０５１参照）。そして、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納されている遊技状態が「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」であり、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉに格納されている遊技状態が「通常遊技状態」の場合、即ち、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した直後である場合に、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊがオンに設定される（図１４７のＳ１４０６参照）。一方、いずれかの大当たりが発生した場合にオフに設定される（図１４８のＳ１５０２参照）。第８実施形態のパチンコ機１０では、このサブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊがオンに設定されている場合に、第３図柄表示装置８１において救済カウンタ表示８９が表示される。
【２６５０】
サブ救済カウンタ２２３ｋは、「通常遊技状態」中に第３図柄表示装置８１において救済カウンタ表示８９に表示するカウンタであり、特別図柄の低確率状態における特別図柄の実行回数を計数するためのカウンタである。このサブ救済カウンタ２２３ｋの値を救済カウンタ表示８９の表示用救済カウンタ分子８９ｂに表示することにより（図１０５参照）、遊技者は特別図柄の低確率状態における実行回数及び救済条件が成立するまでの残りの特別図柄の実行回数を把握することができる。
【２６５１】
このサブ救済カウンタ２２３ｋは、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理において、初期値として「０」が設定される（図１４１のＳ１０５２参照）。そして、特別図柄の変動表示の開始時において、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納されている遊技状態が「確率変動状態」であり、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉに格納されている遊技状態が「通常遊技状態」の場合、即ち、「確率変動状態」から「通常遊技状態」に移行した直後である場合に、サブ救済カウンタ２２３ｋに「０」がセットされる（図１４７のＳ１４０３参照）。また、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納されている遊技状態が「普図高確時間短縮状態」であり、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉに格納されている遊技状態が「通常遊技状態」の場合、即ち、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した直後である場合に、サブ救済カウンタ２２３ｋに「５０」がセットされる（図１４７のＳ１４０５参照）。また、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉに格納されている遊技状態が「通常遊技状態」である場合に１加算される（図１４７のＳ１４０８参照）。
【２６５２】
このように構成することで、サブ救済カウンタ２２３ｋは、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するタイミング、即ち、第３図柄表示装置８１で救済カウンタ表示８９の表示を開始するタイミングにおいて値がセットされ、これ以降、「通常遊技状態」での変動表示の実行の都度、１加算されることで、救済カウンタ表示８９を正確な値で表示することができる。
【２６５３】
その結果、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３にバックアップ機能を搭載しなくても、救済カウンタ表示８９を正確な値で表示することができ、音声ランプ制御装置１１

３内のＲＡＭ２２３にバックアップ機能を搭載しないことにより、製造コストを削減することができる。さらに、このように構成することで、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３において保持している救済カウンタ２０３ｐの値の音声ランプ制御装置１１３へのコマンド送信が不要となるため、主制御装置１１０制御的負担を軽減することができる。本発明の遊技状態の移行に関与する情報として、変動回数と天井回数とに関する情報で説明するが、例えば、大当たり終了に関する情報でもよいし、小当たり終了に関する情報でもよいし、「確率変動状態」の終了に関する情報でもよいし、「普図高確時間短縮状態」の終了に関する情報でもよいし、「普図低確時間短縮状態」の終了に関する情報でもよい。この場合に、遊技状態の移行に関与する情報の出力態様として、大当たり終了時には、専用の大当たり終了画面を出力表示してもよいし、小当たり終了時には、専用の小当たり終了画面を出力表示してもよいし、「確率変動状態」の終了時には、専用の確変終了画面を出力表示してもよいし、「普図高確時間短縮状態」の終了時には、専用の時短終了画面を出力表示してもよいし、「普図低確時間短縮状態」の終了時には、専用の時短終了画面を出力表示してもよい。また、遊技状態の移行に関与する情報の出力態様に関連する更新表示として、「普図高確時間短縮状態」において特別図柄の変動演出の回数のみを表示する例で説明するが、例えば、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」の残り回数を表示してもよい。

【２６５４】

また、このサブ救済カウンタ２２３ｋは、いずれかの大当たりが発生した場合に「０」クリアされる（図１４８のＳ１５０３参照）。

【２６５５】

なお、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３において保持している救済カウンタ２０３ｐの値を音声ランプ制御装置１１３へコマンド送信し、音声ランプ制御装置１１３において、受信した救済カウンタ２０３ｐの値をサブ救済カウンタ２２３ｋにシフトして保持するように構成してもよい。

【２６５６】

ここで、図１２１を参照して、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの詳細について説明する。図１２１は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの構成を模式的に示す模式図である。

【２６５７】

第１保留情報格納エリア２２３ｅは、第１保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４とが少なくとも設けられている。

【２６５８】

また、第２保留情報格納エリア２２３ｆは、第１保留情報格納エリア２２３ｅと同様、第２保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第２保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４とが少なくとも設けられている。

【２６５９】

さらに、実行情報格納エリア２２３ｇには、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｇ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カ

ウンタ格納エリア２２３ｇ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｇ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｇ４とが少なくとも設けられている。

【２６６０】

具体的には、実行情報格納エリア２２３ｇが、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に対応するエリアである。さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第２エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に２番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第３エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に３番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第４エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に４番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

【２６６１】

また、第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第２エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に２番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第３エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に３番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第４エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に４番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

【２６６２】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、第１保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値をそれぞれ、対応する第１保留情報格納第１～第４エリアのうち該第１保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４に格納する。

【２６６３】

具体的には、第１保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｘ≦４）であれば、その時点で保留されている第１特別図柄の変動演出の数はＸであり、その第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的にＸ番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第１保留情報格納第Ｘエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に対応するカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、第１保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第Ｘエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の第１保留第Ｘエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が、第１保留情報格納第Ｘエリアに格納されることになる。

【２６６４】

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

種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４に格納する。

【２６６５】

具体的には、第２保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｙ≦４）であれば、その時点で保留されている第２特別図柄の変動演出の数はＹであり、その第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的にＹ番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第１保留情報格納第Ｙエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に対応するカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、第２保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第Ｙエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の第２保留第Ｙエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が、第２留情報格納第Ｙエリアに格納されることになる。

【２６６６】

一方、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１特別図柄の変動演出の開始を意味する特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信すると、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第１特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応する第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、現在実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させる。

【２６６７】

そして、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させた場合は、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させる。

【２６６８】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２特別図柄の変動演出の開始を意味する特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドを受信すると、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第２特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された第２特別図柄の変動演出に対応する第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、現在実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ４に移動させる。

【２６６９】

そして、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させた場合は、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させ、第２保留情報格納

第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させ、第２保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させる。

【２６７０】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。さらに、第１保留情報格納第１～第４エリア及び第２保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリア、及び、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。つまり、音声ランプ制御装置１１３には、主制御装置１１０にて実行中および保留中の第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１が、実行情報格納エリア２２３ｇ並びに第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納される。

【２６７１】

音声ランプ制御装置１１３では、先読み処理（図示せず）を行う場合に、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄから保留されている第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の数（保留球数）を把握する。そして、その保留球数に基づき、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアのうち、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出が保留されているエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を先読みし、その変動演出において大当たりとなるか否かや、変動時間等が判定される。例えば、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「１」であって、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が「０」であれば、第１特別図柄の変動演出の保留球数が１回であって第２特別図柄の変動演出の保留球数が０回であるので、第１保留情報格納第１エリアについて、格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を先読みし、判定を行う。また、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「０」であって、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が「４」であれば、第１特別図柄の変動演出の保留球数が０回であって第２特別図柄の変動演出の保留球数が４回であるので、第２保留情報格納第４エリアについて、格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を先読みし、判定を行う。

【２６７２】

パチンコ機１０は、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成されており、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３等にアクセスすることはできない。これに対し、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆを設けて、主制御装置１１０にて保留された第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１を音声ランプ制御装置１１３にも格納するので、この第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１を参照することで、先読み処理を音声ランプ制御装置１１３にて実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄又は／及び第２特別図柄の変動演出が実行された場合に、その変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【２６７３】

なお、第１保留情報格納エリア２２３ｅ又は第２保留情報格納エリア２２３ｆ、および、実行情報格納エリア２２３ｇにおける上述のシフト処理は、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド又は特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドを受信したときの保留球数（特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コ

マンド又は特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドの受信に基づく更新が行われる前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値）に基づいて、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアのうち保留されている変動演出に対応するエリアについてのみデータの移動（シフト）を行う。

【２６７４】

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

【２６７５】

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

【２６７６】

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

【２６７７】

図１０６に戻って説明を続ける。ＲＡＭ２２３は、その他、主制御装置１１０より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）などを有している。

【２６７８】

コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図１４３参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【２６７９】

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

【２６８０】

第８実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態毎に第３図柄表示装置８１で行われる変動演出の変動態様が異なるとともに、各遊技状態ごとに奨励される球の発射態様が遊技者に示されるように構成されている。具体的には、例えば、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」では、左打ち遊技を促す「左打ち」という文字表示が主表示領域Ｄｍの左下領域に表示されつつ、アラビア数字で構成される各変動図柄が縦スクロールで変動すると共に、主表示領域Ｄｍにおいて１の有効ラインのみ（所謂、シングルライン）を形成するよ

うに表示される。また、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技を促す「右打ち」という文字表示が主表示領域Ｄｍの右上領域に表示されつつ、漢数字で構成される各変動図柄が縦スクロールで変動すると共に、主表示領域Ｄｍにおいて１の有効ライン（所謂、シングルライン）を形成するように表示される。このように、各遊技状態において変動図柄の表示態様を明確に異ならせることで、遊技状態を遊技者に認識させ易くしつつ、奨励される遊技を行うために必要な遊技態様（発射態様）を認識し易くすることができる。本発明の遊技者に有利となる発射態様示唆について、右打ち遊技の発射示唆表示を例に説明するが、例えば、右打ち遊技の中でも強く遊技者に右打ち遊技を行うことを示唆する強調（拡大）発射示唆表示でもよいし、左打ち遊技で遊技者にとって有利な遊技状態である場合における左打ち遊技の発射示唆表示でもよい。

【２６８１】

次に、図１２２から図１４０のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがある。

【２６８２】

図１２２は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。

【２６８３】

この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する（Ｓ１０１）。例えば、ＲＡＭ２０３へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本実施形態では、「１秒」）を実行する（Ｓ１０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１０３）。

【２６８４】

その後は、主制御装置１１０に設けたＲＡＭ消去スイッチ５０３（図１０６参照）がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０４）。判別の結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていなければ（Ｓ１０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１０５）。そして、記憶されていなければ（Ｓ１０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合は、ＲＡＭ２０３の初期化を行うため、処理をＳ１１６へ移行する。

【２６８５】

ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１１６へ移行する。

【２６８６】

なお、図１２４のＳ１５６の処理で後述する通り、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【２６８７】

一方、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされておらず（Ｓ１０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１０８）。次いで、設定キー５０１がオン

されているか否かを判別する（Ｓ１０９）。本発明の供給電圧が低下した場合でもそれまでの制御内容を維持する手段として、主制御装置１１０にバックアップ機能を設けて電断時にそれまでの制御内容を保持する例について説明するが、例えば、音声ランプ制御装置１１３にバックアップ機能を設けて電断時にそれまでの制御内容を保持可能に構成してもよいし、発射制御装置１１２にバックアップ機能を設けて電断時にそれまでの制御内容を保持可能に構成してもよいし、表示制御装置１１４にバックアップ機能を設けて電断時にそれまでの制御内容を保持可能に構成してもよいし、第３図柄表示装置８１や音声ランプ制御装置１１３、表示制御装置１１４に節電機能を設けて、消費電力を抑えつつ節電時にそれまでの制御内容を保持可能に構成してもよい。

【２６８８】

Ｓ１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合（Ｓ１０９：Ｙｅｓ）、電源投入時においてＲＡＭ消去スイッチ５０３：オフ、かつ、設定キー５０１：オンに操作されているので、立ち上げモードを「設定確認モード」で立ち上げるべく、まず、確率表示装置５０４において確率設定値の表示を開始し（Ｓ１１０）、その後、設定キー５０１がオフされたか否かを判別し（Ｓ１１１）、設定キー５０１がオフされるまで該「設定確認モード」を維持する（Ｓ１１１：Ｎｏ）。一方、設定キー５０１がオフされた場合は（Ｓ１１１：Ｙｅｓ）、確率表示装置５０４における確率設定値の表示を終了して（Ｓ１１２）、「設定確認モード」を終了して、処理をＳ１１３へ移行する。なお、Ｓ１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていなければ（Ｓ１０９：Ｎｏ）、立ち上げモードを「通常モード」で立ち上げるべく、Ｓ１１０～Ｓ１１２の処理をスキップして、処理をＳ１１３へ移行する。

【２６８９】

Ｓ１１３の処理では、確率設定値に基づいて設定値コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１１３）、その後、割込みを許可する（Ｓ１１４）。そして、後述するメイン処理（図１２４参照）に移行する。

【２６９０】

ここで設定された設定値コマンドは、後述するタイマ割込処理の外部出力処理（図１２５のＳ２０１参照）において、音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３は、この設定値コマンドを受信すると、ＲＡＭ２２３に設けられた設定値メモリ（図示せず）に該設定値コマンドが示す確率設定値を格納（記憶）するように構成されている。

【２６９１】

一方、Ｓ１０４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていると判別された場合は（Ｓ１０４：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」か「設定変更モード」のいずれで立ち上げるかを判別すべく、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１１５）。

【２６９２】

Ｓ１１５の処理において、設定キー５０１がオンされていないと判別された場合は（Ｓ１１５：Ｎｏ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」で立ち上げるべく、処理をＳ１１６へ移行する。

【２６９３】

Ｓ１１６の処理では、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１６，Ｓ１１７，Ｓ１７１及びＳ１７２）を実行する。

【２６９４】

上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、設定変更の如何を問わず電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合には、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ５０３が押されていれば、ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１６，Ｓ１１７，Ｓ１７１及びＳ１７２）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合（Ｓ１０５：Ｎｏ）や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合（Ｓ

１０７：Ｎｏ）も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１６，Ｓ１１７，Ｓ１７１及びＳ１７２）を実行する。

【２６９５】

ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１６，Ｓ１１７，Ｓ１７１及びＳ１７２）、即ち、「ＲＡＭクリアモード」では、ＲＡＭ２０３の使用領域を「０」クリアし（Ｓ１１６）、その後、ＲＡＭ２０３に初期値（例えば、第１保留球数カウンタ２０３ａの「０」クリア等）を設定する（Ｓ１１７）。さらに、救済設定済みフラグ２０３ｑをオフに設定し（Ｓ１７１）、救済カウンタ２０３ｐの値を「０」クリアする（Ｓ１７２）。次いで、ＲＡＭ初期化コマンドを設定して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１７３）、処理をＳ１１３へ移行する。

【２６９６】

ここで設定されたＲＡＭ初期化コマンドは、後述するタイマ割込処理の外部出力処理（図１２５のＳ２０１参照）において、音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３は、このＲＡＭ初期化コマンドを受信すると、「ＲＡＭクリアモード」で立ち上げ処理が実行されたと判断し、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に保持する救済カウンタ２０３ｐの値と、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内に保持するサブ救済カウンタ２２３ｋの値の双方が初期化（即ち「０」クリア）された状態となり、整合性が取れた状態となるため、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊをオンする（図１４３のＳ１２７２参照）。

【２６９７】

一方、Ｓ１１５の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合は（Ｓ１１５：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「設定変更モード」にするべく、設定変更処理を行う（Ｓ１１８）。

【２６９８】

ここで、図１２３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される設定変更処理（Ｓ１１８）について説明する。図１２３は、この設定変更処理（Ｓ１１８）を示すフローチャートである。

【２６９９】

この設定変更処理（Ｓ１１８）は、立ち上げモードが「設定変更モード」である場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更（更新）を受け付け、確定されるための処理である。

【２７００】

この設定変更処理（Ｓ１１８）では、まず、確率表示装置５０４において現在の確率設定値の表示の開始を設定し（Ｓ１２１）、処理をＳ１２２へ移行する。この確率設定値の表示の開始設定により、確率表示装置５０４に確率設定値の表示が開始される。

【２７０１】

なお、ここで表示される確率設定値は、電源断前に設定されていた確率設定値ではなく、必ず特定の値に固定されるようにしてもよい。即ち、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置５０４には、必ず特定の確率設定値で表示が開始されるようにしてもよい。特定の確率設定値としては、例えば、確率設定値（「１」～「３」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「２」であってもよいし、確率設定値の最大値である「３」であってもよい。これにより、電源断される前に設定されていた確率設定値にかかわらず、ホール関係者等は確率設定値を特定の確率設定値から変更できる。

【２７０２】

一方で、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置５０４には、電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにしてもよい。これにより、ホール関係者等は、電源断される前に設定されていた確率設定値を考慮しながら、確率設定値を変更できる。

【２７０３】

また、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置５０４には、電源断される前に設定されていた確率設定値が「２」以上であれば、確率設定値を「２」として表示を開始し、電源断される前に設定されていた確率設定値が「１」であれば、その電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにしてもよい。例えば、電源断される前に設定された確率設定値が「３」のように高い場合、確率設定値を少しだけ（例えば１だけ）小さくしたい場合が多々生じ得る。このような場合において、確率設定値を、電源断される前に設定された確率設定値そのままで表示を開始すると、次のような問題が生じる。即ち、確率設定値の更新は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンする毎に１ずつ加算され、確率設定値が「３」の場合にＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされた場合には、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。よって、例えば、確率設定値を「３」から「２」に変更したい場合、ＲＡＭ消去スイッチ５０３のオンを繰り返しながら、ほぼ確率設定値を１周させなければならない。これに対し、電源断される前に設定された確率設定値が高い場合に、確率設定値を「２」で表示を開始することで、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンする回数を抑えながら、確率設定値の更新を行うことができる。

【２７０４】

次に、Ｓ１２２の処理では、確率設定値が「１」～「３」の範囲にあるか否かを判断し（Ｓ１２２）、所定の範囲内にない、即ち、異常な確率設定値となっている場合は（Ｓ１２２：Ｎｏ）、確率設定値を初期値に変更し（Ｓ１２３）、Ｓ１２４の処理へ移行する。この初期値としては、確率設定値（「１」～「３」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「２」であってもよいし、確率設定値の最大値である「３」であってもよい。一方、Ｓ１２２の処理の結果、確率設定値が「１」～「３」の範囲内にあると判断される場合は（Ｓ１２２：Ｙｅｓ）、確率設定値は正常な値であるので、Ｓ１２３の処理をスキップして、Ｓ１２４の処理へ移行する。

【２７０５】

Ｓ１２４の処理では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになったか否かを判断する（Ｓ１２４）。その結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになっていないと判断される場合は（Ｓ１２４：Ｎｏ）、次いで、設定変更スイッチ５０２がオンになったか否かを判断する（Ｓ１２５）。

【２７０６】

Ｓ１２５の結果、設定変更スイッチ５０２がオンされていないと判断されれば（Ｓ１２５：Ｎｏ）、Ｓ１２２の処理へ戻る一方、設定変更スイッチ５０２がオンされたと判断されれば（Ｓ１２５：Ｙｅｓ）、確率設定値を更新して（Ｓ１２６）、Ｓ１２２の処理に戻る。

【２７０７】

Ｓ１２６の処理である確率設定値の更新は、それまでの確率設定値が「１」～「２」である場合は、その確率設定値に１を加算し、それまでの確率設定値が「３」である場合は、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。Ｓ１２６の処理により更新された確率設定値は、確率表示装置５０４に表示される。

【２７０８】

Ｓ１２２→Ｓ１２３→Ｓ１２４：Ｎｏ→Ｓ１２５（及びＳ１２６）→Ｓ１２２のループ処理は、Ｓ１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断されるまで（Ｓ１２４：Ｙｅｓ）実行され続ける。そして、Ｓ１２４の処理により、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断される場合は（Ｓ１２４：Ｙｅｓ）、確率表示装置５０４に表示されている確率設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定し（Ｓ１２７）、該確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル２０２ａを設定する（Ｓ１２８）。

【２７０９】

Ｓ１２８の処理の後、次いで、設定キー５０１がオフ状態となったか否かを判断する（Ｓ１２９）。Ｓ１２９の処理では、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオン状

態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもいし、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもよい。

【２７１０】

Ｓ１２９の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になっていないと判断される間は（Ｓ１２９：Ｎｏ）、Ｓ１２９の処理を繰り返し実行する。そして、Ｓ１２９の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になったと判断される場合は（Ｓ１２９：Ｙｅｓ）、確率表示装置５０４における確率設定値の表示の終了を設定し（Ｓ１３０）、この設定変更処理（Ｓ１１８）を終了する。

【２７１１】

なお、設定変更処理の終了後は、立ち上げ処理（図１２２参照）に戻り、処理をＳ１１６へ移行し、ＲＡＭ２０３初期化処理を実行（Ｓ１１６，Ｓ１１７，Ｓ１７１及びＳ１７２）し、ＲＡＭ２０３のデータを消去（クリア）する。このように、Ｓ１２４の処理においてホール関係者等にＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンさせて確率設定値を確定させることにより、その後、ＲＡＭ２０３のデータの消去が行われることを、ホール関係者等に強く認識させることができる。

【２７１２】

また、Ｓ１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３のオン検出によって確率設定値を確定させていたが、設定キー５０１のオフ検出によって確率設定値を確定するように構成してもよい。

【２７１３】

次に、図１２４を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図１２４は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別してカウンタの更新処理と電源断時処理とが実行される。

【２７１４】

メイン処理では、まず、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１５１）。そして、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１５１：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１５２，Ｓ１５３）。

【２７１５】

まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１５２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では「９９９９」、「９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃにそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、後述するタイマ割込処理のＳ２０７（図１２５参照）の処理と同一の方法によって実行し（Ｓ１５３）、Ｓ１５１の処理へ移行する。

【２７１６】

ここで、このメイン処理が実行されている間、後述するタイマ割込処理（図１２５参照）が所定時間間隔（本実施形態では２ミリ秒）で起動され実行される。タイマ割込処理では、遊技の状態に応じて異なる処理が実行される。例えば、大当たり中には、可変入賞装置６５の開閉を制御する処理が行われ、スルーゲート６７への球の通過があれば、普通図柄表示装置８３による普通図柄の表示制御が行われる。また、特別図柄表示装置３７での変動表示を開始する場合に実行される大当たり抽選では、高確率状態か低確率状態かによって、取得した大当たり乱数カウンタＣ１と比較する大当たり乱数値の数が異なってくる。よって、１回のタイマ割込処理の実行にかかる時間は、遊技の状態に応じて変化するこ

とになる。従って、一のタイマ割込処理が終了してから次のタイマ割込処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく、その時々の遊技の状態に応じて変化する。

【２７１７】

メイン処理の一処理である上記のＳ１５２，Ｓ１５３の処理は、このタイマ割込処理の残余時間の中で実行されることになる。つまり、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新が繰り返し実行されることになるので、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値、普図当たりカウンタＣ４の初期値）とをランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１についてもランダムに更新することができる。特に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２とをランダムに更新することによって、これらを更新の初期値として使用する大当たり乱数カウンタＣ１及び普図当たりカウンタＣ４の更新に、ランダム性を持たせることができる。

【２７１８】

Ｓ１５１の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１５１：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図１４０において後述するＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１５４以降の電源遮断時の処理が実行される。

【２７１９】

Ｓ１５４の処理では、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１５４）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１５５）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１５６）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１５７）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【２７２０】

なお、Ｓ１５１の処理は、タイマ割込処理（図１２５参照）の残余時間内に行われるＳ１５２とＳ１５３の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。これにより、主制御装置１１０のメイン処理において、タイマ割込処理による各種設定が終了し、また、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新が終わったタイミングで、電源断の発生情報を確認している。よって、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。

【２７２１】

従って、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（Ｓ１０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１５１の処理から開始することができる。その結果、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

【２７２２】

次に、図１２５を参照して、第８実施形態に係るパチンコ機１０の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理について説明する。図１２５は、第８実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【２７２３】

このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する（Ｓ２０１）。タイマ割込処理やメイン処理（図１２４参照）では、各種処理に基づいて、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３、ホールコンピュータ（図示せず）等へ送信すべきコマンド又は信

号等を生成し、コマンドが生成された場合はＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦記憶し、信号が生成された場合は該信号に対応する装置（例えば、ホールコンピュータとパチンコ機１０とを接続するための外部出力端子板（図示せず）等）に信号を出力する。Ｓ２０１の外部出力処理では、上記コマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信するとともに、上記信号を各種装置へ出力する。

【２７２４】

Ｓ２０１の処理の後は、次に、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ２０２）、次いで、各特別図柄の当たり時における処理を実行する当たり処理を実行する（Ｓ２０３）。この当たり処理（Ｓ２０３）については、図１３４において後述する。

【２７２５】

Ｓ２０３の後は、次に、普通電役７２の駆動制御処理を実行する普通電役制御処理を実行する（Ｓ２０４）。簡単に説明すると、球がスルーゲート６７を通過したことを条件に普通図柄表示装置８３にて普通図柄の可変表示が実施され、普通図柄の可変表示の結果、普通図柄の当たり図柄（例えば、「○」図柄）が現出して当たり状態となると、普通電役７２を所定時間開放状態とする一方、普通図柄のハズレ図柄（例えば、「×」図柄）が現出した場合は、普通電役７２の閉鎖状態を維持する。この普通電役制御処理については、図１３９を参照して後述する。

【２７２６】

Ｓ２０４の処理の後は、次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ２０５）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチ２０８の状態を読み込むと共に、当該スイッチ２０８の状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置１１１に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置１１１に向けて送信される。

【２７２７】

次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ２０６）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第８実施形態では、「９９９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第８実施形態では、「９９」）に達した際、「０」にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。

【２７２８】

次いで、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び普図当たりカウンタＣ４の更新を実行する（Ｓ２０７）。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び普図当たりカウンタＣ４をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（第８実施形態では、それぞれ、「９９９９」，「９９」，「９９」，「９」，「９９」）に達した際、それぞれ「０」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１又は第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値を当該大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４に設定する。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。

【２７２９】

次に、第１始動口６４、第２始動口７１への入賞に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ２０８）。なお、この始動入賞処理（Ｓ２０８）の詳細は、図１２６を参照して後述する。

【２７３０】

次いで、スルーゲート６７への球の通過有無を判断するゲート通過処理を実行する（Ｓ２０９）。このゲート通過処理（Ｓ２０９）においてスルーゲート６７を球が通過したと判別された場合に、普図当たりカウンタＣ４の値がカウンタ用バッファ２０３ｃから取得され、その普図当たりカウンタＣ４の値が普図保留球格納エリア２０３ｈ（図１０７参照）に格納されるとともに普通図柄保留ランプ８４に普通図柄の可変表示の保留数が表示等される。なお、このゲート通過処理（Ｓ２０９）の詳細は、図１２７を参照して後述する。

【２７３１】

ゲート通過処理（Ｓ２０９）を実行した後は、上記始動入賞処理（Ｓ２０８）の処理内容に基づいて特別図柄表示装置３７による特別図柄の動的表示を行うための処理や第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特図変動処理を実行する（Ｓ２１０）。なお、特図変動処理（Ｓ２１０）の詳細は、図１２８を参照して後述する。

【２７３２】

次いで、上記ゲート通過処理（Ｓ２０９）の処理内容に基づいて、普通図柄の当否判別を行うとともに、該判別結果に基づく普通図柄の可変表示を普通図柄表示装置８３において行うための設定処理である普図変動処理を実行する（Ｓ２１１）。この普図変動処理（Ｓ２１１）では、上述した遊技状態に応じて、普通図柄の当たり確率が、高確率（例えば、９９／１００）か低確率（７０／１００）のいずれかで行われる。そして、当否結果に基づいて普通図柄の可変表示を行うとともに、該当否結果に応じた表示結果を普通図柄表示装置８３に表示する。なお、普図変動処理（Ｓ２１１）の詳細は、図１３８を参照して後述する。

【２７３３】

普図変動処理（Ｓ２１１）を実行した後は、発射制御処理を実行し（Ｓ２１２）、さらに、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ２１３）、このタイマ割込処理を終了する。

【２７３４】

なお、発射制御処理（Ｓ２１２）は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、球発射信号が払出制御装置１１１を介して発射制御装置１１２へ送信される。

【２７３５】

また、本実施形態では、定期的に実行する処理をタイマ割込処理（図１２５参照）で実行し、メイン処理において、タイマ割込処理の残余時間に各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新を実行する場合について説明したが、タイマ割込処理にて実行していた処理の一部または全部を、メイン処理の中で所定時間（例えば、２ミリ秒）毎に実行するように構成してもよい。例えば、本実施形態においてタイマ割込処理にて実行していた賞球計数信号，払出異常信号読み込み処理（Ｓ２０２）、当たり処理（Ｓ２０３）、普通電役制御処理（Ｓ２０４）及びスイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）の一部または全部を、タイマ割込処理ではなく、メイン処理の中で２ミリ秒毎に実行するように構成してもよい。

【２７３６】

この場合、メイン処理の中で所定時間（２ミリ秒）経過したか否かを判断するステップを設け、所定時間経過したと判断された場合のみ、所定時間毎に実行する処理を実行し、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間の経過の有無にかかわら

ず実行するようにしてもよい。これにより、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間毎に実行する処理の残余時間に実行されることになるが、所定時間毎に実行する処理は、遊技の状態に応じてその実行にかかる時間が変化するため、このように構成した場合であっても、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１をランダムに更新することができる。

【２７３７】

次に、図１２６のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図１２５参照）の一処理である始動入賞処理（Ｓ２０８）を説明する。図１２６は、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を示すフローチャートである。

【２７３８】

始動入賞処理（Ｓ２０８）は、第１始動口６４、第２始動口７１への球の入賞の有無を判断し、入賞があった場合は、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を入賞した始動口６４，７１に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する（保留する）処理を実行する。また、保留する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置１１３へ送信するための処理を実行する。

【２７３９】

ＭＰＵ２０１は、この始動入賞処理（Ｓ２０８）において、まず、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図１２５のＳ２０５参照）において読み込んだ、第１始動口６４への入球（入賞）を検出する第１始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第１始動口６４への入球を３回のタイマ割込処理（図１２５参照）にわたって検出する。

【２７４０】

Ｓ３０１の判別の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ３０２）。判別の結果、「通常遊技状態」でなければ（Ｓ３０２：Ｎｏ）、奨励される右打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）左打ち遊技によって発射された球が第１始動口６４に入賞したということなので、音声出力装置２２６（図１０６参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「右打ちしてください」という文字表示を表示する等の左打ちエラー処理を実行し（Ｓ３０３）、処理をＳ３０４へ移行する。

【２７４１】

このように構成することで、左打ち遊技が奨励されていない「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において第１始動口スイッチ（図示せず）で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行い、左打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に左打ち遊技の実行を敬遠させ（右打ち遊技を促し）、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【２７４２】

なお、Ｓ３０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」であると判断された場合は（Ｓ３０２：Ｙｅｓ）、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、Ｓ３０３の処理をスキップし、Ｓ３０３の左打ちエラー処理を行わず、処理をＳ３０４へ移行する。

【２７４３】

Ｓ３０１の処理の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が上限値（第８実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０４）。そして、第１始動口６４への入賞があっても作動保留球数Ｎ１＜４でなければ（Ｓ３０４：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図１２５参照）へ戻る。

【２７４４】

一方、作動保留球数Ｎ１＜４であれば（Ｓ３０４：Ｙｅｓ）、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１加算する（Ｓ３０５）。そして、今回、第１特別図柄に対応する第１始動口６４への入賞であるので、第１保留球格納エリア２０３ｄを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１の格納先として設定し（Ｓ３０６）、処理をＳ３１１へ移行する。

【２７４５】

Ｓ３０１の処理において、球が第１始動口６４へ入賞していないと判別された場合（Ｓ３０１：Ｎｏ）、次いで、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０７）。ここでは、第１始動口６４と同様、スイッチ読み込み処理（図１２５のＳ２０５参照）において読み込んだ、第２始動口７１への入球（入賞）を検出する第２始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第２始動口７１への入球を３回のタイマ割込処理（図１２５参照）に亘って検出する。

【２７４６】

球が第２始動口７１に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０７：Ｙｅｓ）、処理をＳ３０８へ移行する。

【２７４７】

なお、Ｓ３０７の処理において、第２始動口７１に球が入賞したと判別された場合に（Ｓ３０７：Ｙｅｓ）、遊技状態が「通常遊技状態」か否かを判定し、遊技状態が「通常遊技状態」であると判別された場合、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、通常中右打ちエラー処理を行うように構成してもよい。

【２７４８】

球が第２始動口７１に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０７：Ｙｅｓ）、次いで、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が上限値（第８実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０８）。そして、第２始動口７１への入賞がないか（Ｓ３０７：Ｎｏ）、或いは、第２始動口７１への入賞があっても作動保留球数Ｎ２＜４でなければ（Ｓ３０８：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了して、タイマ割込処理（図１２５参照）へ戻る。

【２７４９】

一方、作動保留球数Ｎ２＜４であれば（Ｓ３０８：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１加算する（Ｓ３０９）。そして、今回、第２特別図柄に対応する第２始動口７１への入賞であるので、第２保留球格納エリア２０３ｅを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１の格納先として設定し（Ｓ３１０）、処理をＳ３１１へ移行する。

【２７５０】

また、Ｓ３０１及びＳ３０７の処理において、第１始動口６４及び第２始動口７１に同時に球が入賞した場合は、第１始動口６４への球の入賞処理を優先的に実行し、第２始動口７１への球の入賞処理を待機し、次のタイマ割込処理（図１２５参照）における始動入賞処理（Ｓ２０８）において、該待機した第２始動口７１への球の入賞処理を実行するように構成してもよい。

【２７５１】

Ｓ３１１の処理では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図１０６参照）から読み出し、各保留球格納エリアに格納する。つまり、Ｓ３０６で格納先として設定された第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち、第１保留球数カウンタ２０３ａで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３及び変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に各々保留（格納）する（Ｓ３１１）。

【２７５２】

具体的には、例えば、第１始動口６４への入賞に基づくＳ３０６の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄが格納先として設定され、また、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「１」であれば、第１保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。また、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば第１保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「３」であれば第１保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であれば第１保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。

【２７５３】

同様に、第２始動口７１への入賞に基づくＳ３１０の処理において第２保留球格納エリア２０３ｅが格納先として設定され、また、Ｓ３０９の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「１」であれば、第２保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。また、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば第２保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「３」であれば第２保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「４」であれば第２保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。

【２７５４】

次に、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３０６の処理により第１保留球格納エリア２０３ｄに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を含む第１保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第１保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３１２）。また、Ｓ３０９の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３１０の処理により第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を含む第２保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第２保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３１２）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図１２５のＳ２０１参照）によって、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。Ｓ３１２の処理を終えると、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図１２５参照）に戻る。

【２７５５】

なお、Ｓ３１２の処理において第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドに含める各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、Ｓ３１２の処理によりカウンタ用バッファ２０３ｃから読み出した値そのものを用いてもよいし、Ｓ３１２の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

【２７５６】

次に、図１２７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図１２５参照）の一処理であるゲート通過処理（Ｓ２０９）を説明する。図１２７は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を示すフローチャートである。ゲート通過処理（Ｓ２０９）は、スルーゲート６７への球の通過（入球）の有無を判断し、球が通過（入球）した場合は、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する（保留する）処理を実行する。

【２７５７】

このゲート通過処理（Ｓ２０９）では、まず、球がスルーゲート６７を通過したか否かを判別する（Ｓ４０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図１２５のＳ２０５参照）において読み込んだスルーゲート６７への球の通過（入球）を検出するスルーゲートスイ

ッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、スルーゲート６７への通過（入球）を３回のタイマ割込処理（図１２５参照）にわたって検出する。

【２７５８】

Ｓ４０１の処理において、スルーゲート６７を球が通過していない場合は（Ｓ４０１：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図１２５参照）へ戻る。一方、球がスルーゲート６７を通過（入球）したと判別されると（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技の球の発射が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ４０２）。判別の結果、「通常遊技状態」であれば（Ｓ４０２：Ｙｅｓ）、奨励される左打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）右打ち遊技によって発射された球がスルーゲート６７を通過したということなので、音声出力装置２２６（図１０６参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「左打ちに戻してね」という文字表示を表示する等の通常時右打ちエラー処理を実行し（Ｓ４０３）、処理をＳ４０４へ移行する。なお、本発明の遊技状況を遊技者に報知可能な報知手段に関連する関連報知として、「普図高確時間短縮状態」中における変動回数表示を例に説明するが、例えば、「通常遊技状態」における「左打ちに戻してください」の音声出力でもよいし、「通常遊技状態」における「左打ちにも戻してください」のテロップ表示でもよい。

【２７５９】

このように構成することで、右打ち遊技が推奨されていない「通常遊技状態」においてスルーゲート６７で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行うことで、右打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に右打ち遊技の実行を敬遠させ、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【２７６０】

なお、Ｓ４０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」でなければ（Ｓ４０２：Ｎｏ）、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であるので、Ｓ４０３の通常時右打ちエラー処理を行わず、Ｓ４０３の処理をスキップして、処理をＳ４０４へ移行する。

【２７６１】

Ｓ４０４の処理では、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄の可変表示の作動保留球数ＨＮ）が上限値（第８実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ４０４）。そして、スルーゲート６７への通過（入球）があっても作動保留球数ＨＮ＜４でなければ（Ｓ４０４：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図１２５参照）へ戻る。

【２７６２】

一方、作動保留球数ＨＮ＜４であれば（Ｓ４０４：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１加算する（Ｓ４０５）。そして、普図当たりカウンタＣ４の値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図１０６参照）から読み出し、読み出したデータを、普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのうち、普図保留球数カウンタ２０３ｇで示される値に対応するエリアに格納する（Ｓ４０６）。

【２７６３】

具体的には、例えば、Ｓ４０５の処理による加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「１」であれば、普図保留第１エリアに普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。また、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「２」であれば普図保留第２エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「３」であれば普図保留第３エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「４」であれば普図保留第４エリアに、普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。Ｓ４０６の処理の終了後は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了し、タイマ割込処理（図１２５参照）に戻る。

【２７６４】

なお、第８実施形態では、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ラ

ンプ制御装置１１３へ送信しないように構成されているが、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信して、普通図柄の可変表示に関する保留図柄等に関する演出（報知）を行うように構成してもよい。この場合に、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球数コマンドに含めて送信することで、音声ランプ制御装置１１３で普通図柄に関する所謂先読み処理を実行可能に構成し、普通図柄に関する演出のバリエーションを設けるように構成してもよい。

【２７６５】

次に、図１２８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図１２５参照）の一処理である特図変動処理（Ｓ２１０）について説明する。図１２８は、この特図変動処理（Ｓ２１０）を示すフローチャートである。

【２７６６】

この特図変動処理（Ｓ２１０）は、第１特別図柄および第２特別図柄に関する特別図柄表示装置３７における動的表示や、第３図柄表示装置８１にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する制御を行うものである。

【２７６７】

ＭＰＵ２０１は、この特図変動処理（Ｓ２１０）において、まず、今現在、第１特別図柄又は第２特別図柄のいずれか一方が大当たり中であるか否かを判別する（Ｓ５０１）。大当たり中としては、大当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３７で表示される大当たり遊技の最中と、大当たり遊技開始前（即ち、大当たりオープニング）の所定時間の最中と、大当たり遊技終了後（即ち、大当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ５０１における判別の結果、いずれかの特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ５０１：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図１２５参照）に戻る。

【２７６８】

Ｓ５０１の処理において、大当たり中でないと判別された場合は（Ｓ５０１：Ｎｏ）、次に、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄（特図１）又は第２特別図柄（特図２）が動的表示中であるか否かを判別し（Ｓ５０２）、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示中でなければ（Ｓ５０２：Ｎｏ）、次いで、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する（Ｓ５０３）。その結果、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ５０３：Ｎｏ）、特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図１２５参照）に戻る。これにより、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示（変動演出）における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置３７（第３図柄表示装置８１）に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【２７６９】

一方、Ｓ５０３の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ５０３：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５０４）。その結果、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」でなければ（Ｓ５０４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１減算する（Ｓ５０５）。これは、後述する変動開始処理（Ｓ５１０）によって、保留されていた第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第２特別図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【２７７０】

次いで、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５０６）。このデータシフト処理（Ｓ５０６）は、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフ

トさせる処理であって、第２保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第２保留第２エリア→第２保留第１エリア、第２保留第３エリア→第２保留第２エリア、第２保留第４エリア→第２保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【２７７１】

一方、Ｓ５０４の処理において、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」であると判別されると（Ｓ５０４：Ｎｏ）、次に、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５０７）。その結果、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」でなければ（Ｓ５０７：Ｙｅｓ）、第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１減算する（Ｓ５０８）。これは、後述する変動開始処理（Ｓ５１０）によって、保留されていた第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、保留球数が１つ減少するためである。

【２７７２】

次いで、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５０９）。このデータシフト処理（Ｓ５０９）は、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第１保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第１保留第２エリア→第１保留第１エリア、第１保留第３エリア→第１保留第２エリア、第１保留第４エリア→第１保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【２７７３】

Ｓ５０６又はＳ５０９のデータシフト処理の後は、データシフト処理により保留球実行エリア２０３ｆに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１に対する変動開始処理を実行し（Ｓ５１０）、タイマ割込処理（図１２５参照）に戻る。

【２７７４】

ここで、図１２９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（Ｓ２１０）の一処理である変動開始処理（Ｓ５１０）について説明する。図１２９は、この変動開始処理（Ｓ５１０）を示したフローチャートである。

【２７７５】

この変動開始処理（Ｓ５１０）では、上述したように、各特別図柄の動的表示を行うか否かや、各特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の設定処理等を行う。

【２７７６】

この変動開始処理（Ｓ５１０）では、保留球実行エリア２０３ｆに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置３７（第３図柄表示装置８１）において実行される特別図柄の動的表示の設定処理を行うべく、まず、遊技状態を判別するために、ＲＡＭ２０３に設けられた確変フラグ２０３ｊがオンされているか否かを判別する（Ｓ５１０１）。判別の結果、確変フラグ２０３ｊがオンされていないと判別された場合（Ｓ５１０１：Ｎｏ）、遊技状態が「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であり、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であるので、低確率状態用の大当たり乱数テーブル２０２ａを設定し（Ｓ５１０２）、処理をＳ５１０４へ移行する。一方、確変フラグ２０３ｊがオンされていると判別された場合は（Ｓ５１０１：Ｙｅｓ）、遊技状態が「確率変動状態」であり、特別図柄の大当たり確率が高確率状態であるので、高確率状態用の大当たり乱数テーブル２０２ａを設定し（Ｓ５１０３）、処理をＳ５１０４へ移行する。

【２７７７】

Ｓ５１０４の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、Ｓ５１０２又はＳ５１０３において設定された大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ

５１０４）。
【２７７８】
第８実施形態のパチンコ機１０では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル２０２ａを参照して、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値とその時々の遊技状態（モード）との関係に基づいて判別される。上述した通り、パチンコ機１０の取りうる遊技状態（モード）が通常の低確率状態（「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）にある場合には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たり確率が設定値「１」で１０１／１００００、設定値「３」で１０５／１００００となるように大当たり乱数値が規定されている。また、パチンコ機１０の取りうる遊技状態（モード）が高確率状態（「確率変動状態」）にある場合には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たり確率が設定値「１」で３１３／１００００、設定値「３」で３１７／１００００となるように大当たり乱数値が規定されている。
【２７７９】
Ｓ５１０４の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。Ｓ５１０４の処理の結果、大当たりであると判別された場合（Ｓ５１０４：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、各特別図柄に対応する大当たり種別テーブル２０２ｂ（図１０９（ａ）又は図１０９（ｂ）参照）とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５１０５）。
【２７８０】
この処理では、大当たり種別テーブル２０２ｂによって、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する大当たり種別「時短Ａ」か、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する大当たり種別「時短Ｂ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「確率変動状態」へ移行する大当たり種別「確変Ａ」か、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たり後に「確率変動状態」へ移行する大当たり種別「確変Ｂ」か、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり後に「確率変動状態」へ移行する大当たり種別「確変Ｃ」か、が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３７における大当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。
【２７８１】
具体的には、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータか第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータかを保留球実行エリア２０３ｆのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１（図１０９（ａ）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。また、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２（図１０９（ｂ）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。
【２７８２】
次に、大当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０６）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別

に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｄ（図１１４参照）を選択する。
【２７８３】
そして、Ｓ５１０５の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｅにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。
【２７８４】
Ｓ５１０４の処理において、大当たりではないと判別された場合には（Ｓ５１０４：Ｎｏ）、各特別図柄の動的表示の結果はハズレであるので、ハズレ時の表示態様を設定する（Ｓ５１０７）。Ｓ５１０７の処理では、特別図柄表示装置３７の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値と第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値と現在の遊技状態とに基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる演出態様として、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様のいずれかを設定する。第８実施形態では、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタＣ３の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル２０２ｄが設定されている。
【２７８５】
次に、各遊技状態におけるハズレ時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０８）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。
【２７８６】
Ｓ５１０８の処理では、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、Ｓ５１０７の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた停止パターンテーブル２０２ｄにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。
【２７８７】
Ｓ５１０９の処理では、Ｓ５１０６又はＳ５１０８の処理によって決定された変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置１１４へ通知する変動パターンコマンドを設定する（Ｓ５１０９）。Ｓ５１０９の処理で設定された変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図１２５のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【２７８８】
具体的には、例えば、第１特別図柄の動的表示において大当たり抽選に当選し、該大当たりが大当たり種別「時短Ａ」であって、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第１特別図柄・大当たり・「時短Ａ」・「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド。以下、第１特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図１変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。また、第２特別図柄の動的表示において大当たり抽選にハズレて、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第２特別図柄・ハズレ・「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド。以下、第２特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図２変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。
【２７８９】
このように、変動演出が同じ変動時間であっても、変動パターンコマンドに変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置１１３

は、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細な変動演出の変動パターンを決定することができる。

【２７９０】

次いで、Ｓ５１０５又はＳ５１０７の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４へ通知するための停止種別コマンドを設定し（Ｓ５１１０）、Ｓ５１０６又はＳ５１０８の処理で設定された変動パターンが実行される遊技状態を示す遊技状態コマンドを設定し（Ｓ５１１１）、この変動開始処理（Ｓ５１０）を終了して特図変動処理（図１２８参照）へ戻る。Ｓ５１１０の処理で設定された停止種別コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図１２５のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。また、Ｓ５１１１の処理で設定された遊技状態コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図１２５のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【２７９１】

詳細は後述するが、音声ランプ制御装置１１３では、Ｓ５１１１の処理において主制御装置１１０より送信された遊技状態コマンドにより、前回の変動演出における遊技状態と今回の変動演出における遊技状態を比較することで遊技状態が変化しているか否かを判別し、その判別結果によって救済カウンタ表示８９の表示有無を決定する（図１４７参照）。本発明の所定条件を成立させることで状態が変化する旨の表示として、「普図高確時間短縮状態」において特別図柄の変動演出の実行回数のみを表示する例について説明するが、例えば、「通常遊技状態」において特別図柄の変動演出の実行回数のみを表示してもよいし、「確率変動状態」において特別図柄の変動演出の実行回数のみを表示してもよいし、大当たり待機状態において大当たり遊技状態が開始する旨の表示（例えば、「ゲートを通せば大当たり開始！」等）でもよい。

【２７９２】

図１２８に戻って、説明を続ける。Ｓ５０７の処理において、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」であると判別されると（Ｓ５０７：Ｎｏ）、第３図柄表示装置８１においてデモ演出が行われている状態であるか否か、即ち、デモ中であるか否かを判別する（Ｓ５１１）。この判別処理では、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４にデモコマンドを送信した後、第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１又は作動保留球数Ｎ２）のいずれかの値が「０」より大きいと判断されるまでの間をデモ中として判別する。

【２７９３】

そして、デモ中ではないと判別された場合は（Ｓ５１１：Ｎｏ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信すべきデモコマンドを設定して（Ｓ５１２）、タイマ割込処理（図１２５参照）に戻る。一方、デモ中であると判別された場合は（Ｓ５１１：Ｙｅｓ）、そのままタイマ割込処理（図１２５参照）に戻る。Ｓ５１２の処理で設定されたデモコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図１２５のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【２７９４】

音声ランプ制御装置１１３は、デモコマンドを受信すると、表示用デモコマンドを表示制御装置１１４へ送信し、表示制御装置１１４は、表示用デモコマンドの受信に基づいて、第３図柄表示装置８１にデモ演出を表示するように制御を行う。

【２７９５】

ここで、デモコマンドが設定されるのは、上述したように、変動停止後、所定時間が経過したときに保留球が１つも存在しない場合である。よって、変動停止後、所定時間経過しても変動演出が開始されない場合は、第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示される。

【２７９６】

なお、Ｓ５１１の処理においてデモ中ではない（Ｓ５１１：Ｎｏ）と判断された場合に、さらに、変動停止後、前記所定時間よりも長い第２の所定時間が経過したか否かを判断する処理を実行し、変動停止後、第２の所定時間が経過したことをもってＳ５１２の処理を実行してデモコマンドを設定するようにしてもよい。これにより、変動停止後、保留球が１つも存在しない場合に、すぐにデモ演出を開始することなく、比較的長い時間、その停止した変動演出の停止図柄を遊技者に見せることができる。

【２７９７】

Ｓ５０２の処理において、特別図柄表示装置３７の表示態様が動的表示中であると判別されると（Ｓ５０２：Ｙｅｓ）、実行中の第１特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否か、又は、実行中の第２特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、判別結果に応じて第１特別図柄の動的表示または第２特別図柄の動的表示を停止させる変動停止処理（Ｓ５１３）を行い、この特図変動処理（Ｓ２１０）を終了して、タイマ割込処理（図１２５参照）に戻る。

【２７９８】

ここで、図１３０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（図１２８参照）の一処理である変動停止処理（Ｓ５１３）について説明する。図１３０は、この変動停止処理（Ｓ５１３）を示すフローチャートである。

【２７９９】

この変動停止処理（Ｓ５１３）では、各特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、変動時間が経過している場合は、各停止種別に応じた停止結果を特別図柄表示装置３７に表示するとともに、各確定コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。また、「確率変動状態」である場合は、特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果に応じて該「確率変動状態」の終了条件が成立したか否かを判別し、「確率変動状態」の終了条件が成立した場合には、「確率変動状態」を終了する処理を行う。さらに、「時短機能」が有効な遊技状態である場合、即ち、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」である場合は、該特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果に応じて「時短機能」の時短終了条件が成立したか否かを判別し、「時短機能」の時短終了条件が成立した場合は、「時短機能」を有効から無効に切り替える処理等を行う。また、特別図柄の低確率状態である場合は、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達しているか否かを判別し、救済条件成立回数に達している場合は、「普図低確時間短縮状態」に移行するための時短回数の設定処理を行う。本発明の遊技者にとって有利な発射態様での遊技が奨励される状態から、遊技者にとって不利な発射態様での遊技が奨励される状態の開始時として、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合を例に説明するが、例えば、「確率変動状態」から「通常遊技状態」に移行した場合でもよいし、大当たり遊技状態から「通常遊技状態」に移行した場合でもよいし、「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合でもよいし、右打ち遊技状態から左打ち遊技状態に移行した場合でもよい。

【２８００】

変動停止処理（Ｓ５１３）では、まず、実行中の特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過したか否かを判別する（Ｓ５２０１）。特別図柄表示装置３７における特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタＣＳ１等により選択された変動パターンに応じて決められており（特図１変動パターンコマンド又は特図２変動パターンコマンドに応じて決められており）、この特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していなければ（Ｓ５２０１：Ｎｏ）、実行中の特別図柄に応じた特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示を更新して（Ｓ５２０２）、この変動停止処理を終了して、特図変動処理（図１２８参照）に戻る。

【２８０１】

第８実施形態では、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおいて、第１特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、上方ＬＥＤ群３７ｂ１が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定され、第２特別図柄の動的表示が開始

されてから変動時間が経過するまでは、下方ＬＥＤ群３７ｂ２が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定される。

【２８０２】

一方、Ｓ５２０１の処理において、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおける特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（Ｓ５２０１：Ｙｅｓ）、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂに対して、特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した表示態様を停止させる（Ｓ５２０３）。停止図柄は、変動開始処理（図１２９参照）のＳ５１０５又はＳ５１０７の処理によって予め設定される。

【２８０３】

第８実施形態では、各特別図柄の動的表示の判定結果がハズレである場合には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２が点灯表示される。

【２８０４】

Ｓ５２０３の処理で各特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した特別図柄表示装置３７の表示態様が設定されると、第３図柄表示装置８１における各特別図柄の変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置３７における特別ＬＥＤ群３７ｂの表示と同調して確定表示させるために、確定コマンドを設定して（Ｓ５２０４）、処理をＳ５２０５へ移行する。第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるための確定コマンド（即ち、特図１確定コマンド。以下、第１特別図柄に関する確定コマンドを、「特図１確定コマンド」と称する場合がある。）を設定し、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定させるための確定コマンド（即ち、特図２確定コマンド。以下、第２特別図柄に関する確定コマンドを、「特図２確定コマンド」と称する場合がある。）を設定する。

【２８０５】

音声ランプ制御装置１１３は、この特図１確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第１特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図１確定コマンドを送信し、特図２確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第２特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図２確定コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、表示用特図１確定コマンド又は表示用特図２確定コマンドを受信することによって、第３図柄表示装置８１における第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。

【２８０６】

Ｓ５２０５の処理では、「確率変動状態」であるか否かを判別し（Ｓ５２０５）、「確率変動状態」であれば（Ｓ５２０５：Ｙｅｓ）、特別図柄の停止により高確率状態の終了条件が成立したか否かの判別処理を行うＳＴ計数処理を実行し（Ｓ５２０６）、この変動停止処理を終了して、特図変動処理（図１２８参照）に戻る。

【２８０７】

ここで、図１３１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図１３０参照）の一処理であるＳＴ計数処理（Ｓ５２０６）について説明する。図１３１は、このＳＴ計数処理（Ｓ５２０６）を示すフローチャートである。

【２８０８】

このＳＴ計数処理（Ｓ５２０６）では、特別図柄の高確率状態、即ち、確変フラグ２０３ｊがオンされている場合に、特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、該計数結果が特別図柄の高確率状態の終了条件を満たしたか否かを判別して、その判別結果に応じて「確率変動状態」から「通常遊技状態」に移行させる。

【２８０９】

このＳＴ計数処理（Ｓ５２０６）では、まず、ＳＴカウンタ２０３ｋの値を１減算し（

Ｓ５３０１）、続いて、減算したＳＴカウンタ２０３ｋの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０２）。判別の結果、Ｓ５３０１の処理で減算したＳＴカウンタ２０３ｋの値が「０」より大きい値でない場合、即ち、ＳＴカウンタ２０３ｋの値が「０」以下である場合は（Ｓ５３０２：Ｎｏ）、「確率変動状態」の終了条件が成立しているため、確変フラグ２０３ｊをオフに設定し（Ｓ５３０３）、時短高確フラグ２０３ｎをオフに設定して（Ｓ５３０４）、このＳＴ計数処理を終了して変動停止処理（図１３０）に戻る。

【２８１０】

一方、Ｓ５３０２の処理において、ＳＴカウンタ２０３ｋの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ５３０２：Ｙｅｓ）、「確率変動状態」の終了条件は成立していないため、Ｓ５３０３及びＳ５３０４の処理をスキップして、このＳＴ計数処理を終了して変動停止処理（図１３０）に戻る。

【２８１１】

図１３０に戻って、説明を続ける。Ｓ５２０５の判別の結果、「確率変動状態」でない場合（Ｓ５２０５：Ｎｏ）、次いで、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であるか否かを判別し、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判別された場合（Ｓ５２０７：Ｙｅｓ）、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」における時短終了条件が成立したか否かの判別処理を実行する時短計数処理を実行し（Ｓ５２０８）、その後、処理をＳ５２０９へ移行する。また、Ｓ５２０７の判別の結果、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」でないと判別された場合（Ｓ５２０７：Ｎｏ）、時短終了条件の判別処理を行わないため、Ｓ５２０８の処理をスキップしてＳ５２０９へ移行する。

【２８１２】

ここで、図１３２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図１３０参照）の一処理である時短回数処理（Ｓ５２０８）について説明する。図１３２は、この時短回数処理（Ｓ５２０８）を示すフローチャートである。

【２８１３】

この時短計数処理（Ｓ５２０８）では、「時短機能」が有効に設定されている場合に、「時短機能」の終了条件である特別図柄の動的表示の実行回数（例えば、第１特別図柄の変動回数、及び、第２特別図柄の変動回数）を計数し、該計数結果が時短終了条件を満たしたか否かを判別して、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【２８１４】

この時短回数処理（Ｓ５２０８）では、まず、特別図柄の動的表示が１回停止したということなので、時短カウンタ２０３ｏの値を１減算し（Ｓ５４０１）、次いで、減算した時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ５４０２）。判別の結果、時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５４０２：Ｙｅｓ）、「時短機能」の終了条件が成立していないので、この時短計数処理（Ｓ５２０８）を終了し、変動停止処理（図１３０参照）に戻る。

【２８１５】

一方、Ｓ５４０２の処理において、時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値でないと判別された場合、即ち、「０」以下であると判別された場合は（Ｓ５４０２：Ｎｏ）、「時短機能」の終了条件が成立しているので、次いで、「時短短縮状態」か「普図低確時間短縮状態」かを判別するべく、時短高確フラグ２０３ｎがオンされているか否かを判別する（Ｓ５４０３）。判別の結果、時短高確フラグ２０３ｎがオンされている場合は（Ｓ５４０３：Ｙｅｓ）、「普図高確時間短縮状態」を終了させるために、時短高確フラグ２０３ｎをオフに設定し（Ｓ５４０４）、この時短回数処理（Ｓ５２０８）を終了して、変動停止処理（図１３０参照）に戻る。一方、時短高確フラグ２０３ｎがオンに設定されていないと判別された場合は（Ｓ５４０３：Ｎｏ）、時短低確フラグ２０３ｍがオンに設定されている状態であって、「普図低確時間短縮状態」であるので、該時短低確フラグ２０３ｍをオフに設定して（Ｓ５４０５）この時短回数処理（Ｓ５２０８）を終了して、

変動停止処理（図１３０参照）に戻る。
【２８１６】
このように、「時短機能」が有効な状態において、「時短機能」の終了条件に応じて、「普図高確時短短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」を終了させることができ、「時短機能」の有効又は無効を適切に行い、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２８１７】
図１３０に戻って、説明を続ける。Ｓ５２０８の時短計数処理が終わった場合、又は、Ｓ５２０７の処理において「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」でないと判別された場合（Ｓ５２０７：Ｎｏ）、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達しているか否かを判別し、判別結果によって「普図低確時間短縮状態」に移行させるべく、救済到達計数処理を実行し（Ｓ５２０９）、この変動停止処理（Ｓ５１３）を終了して、特図変動処理（図１２８参照）に戻る。
【２８１８】
ここで、図１３３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図１３０参照）の一処理である救済到達計数処理（Ｓ５２０９）について説明する。図１３３は、この救済到達計数処理（Ｓ５２０９）を示すフローチャートである。
【２８１９】
この救済到達計数処理（Ｓ５２０９）では、特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、該計数結果が救済条件成立回数に達したか否かを判別して、判別結果に応じて「普図低確時間短縮状態」への移行に基づく時短回数の設定処理を行う。
【２８２０】
この救済到達計数処理（Ｓ５２０９）では、まず、救済設定済みフラグ２０３ｑがオンされているか否かを判別し（Ｓ５５０１）、救済設定済みフラグ２０３ｑがオンされていれば（Ｓ５５０１：Ｙｅｓ）、既に「普図低確時間短縮状態」へ一度移行済みであるので、Ｓ５５０２～Ｓ５５０６の処理をスキップし、この救済到達計数処理（Ｓ５２０９）を終了して、変動停止処理（図１３０参照）に戻る。
【２８２１】
一方、Ｓ５５０１の判別の結果、救済設定済みフラグ２０３ｑがオンされていなければ（Ｓ５５０１：Ｎｏ）、特別図柄が低確率状態になってから未だ「普図低確時間短縮状態」へ移行していない状態であるので、救済カウンタ２０３ｐの値を１加算する（Ｓ５５０２）。続いて、加算した救済カウンタ２０３ｐの値が「２５０」より小さい値であるか否かを判別する（Ｓ５５０３）。
【２８２２】
Ｓ５５０３の判別の結果、Ｓ５５０２の処理で加算した救済カウンタ２０３ｐの値が「２５０」より小さい値の場合（Ｓ５５０３：Ｙｅｓ）、Ｓ５５０４～Ｓ５５０６の処理をスキップし、この救済到達計数処理（Ｓ５２０９）を終了して、変動停止処理（図１３０参照）に戻る。
【２８２３】
一方、Ｓ５５０３の処理において、Ｓ５５０２の処理で加算した救済カウンタ２０３ｐの値が「２５０」より小さい値でない場合、即ち、救済カウンタ２０３ｐの値が「２５０」以上である場合（Ｓ５５０３：Ｎｏ）、救済条件が成立しているため、まず、時短カウンタ２０３ｏの値に「３７９」をセットし（Ｓ５５０４）、「普図低確時間短縮状態」へ移行したことを示すべく救済設定済みフラグ２０３ｑをオンに設定する（Ｓ５５０５）。そして、「普図低確時間短縮状態」に遊技状態を移行するために、時短低確フラグ２０３ｍをオンに設定し（Ｓ５５０６）、この救済到達計数処理（Ｓ５２０９）を終了して、変動停止処理（図１３０参照）に戻る。これにより、救済条件成立に基づく「普図低確時間短縮状態」を発生させることができる。なお、救済カウンタ２０３ｐの値が「２５０」に到達した場合に、救済カウンタ表示８９において救済条件が成立したことを示す達成表示

（例えば、「天井時短獲得！」等）を表示する。本発明の示唆表示が特殊示唆表示となることにより、遊技状態が、球が入賞することで遊技者に遊技価値を付与し易い遊技状態へ移行することを遊技者に示唆する表示として、救済カウンタ表示８９において救済条件が成立したことを示す達成表示を表示する場合について説明したが、例えば、大当たり遊技中に保留図柄の表示態様を変化させ、大当たりが終了した場合に、再び、大当たりが発生することを遊技者に示唆する特殊保留表示（例えば、保留図柄の中に「Ｖ」文字表示等）を表示するように構成してもよい。

【２８２４】

次に、図１３４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図１２５参照）の一処理である当たり処理（Ｓ２０３）について説明する。図１３４は、この当たり処理（Ｓ２０３）を示したフローチャートである。

【２８２５】

この当たり処理（Ｓ２０３）は、各特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの種類に応じて可変入賞装置６５（大入賞口）の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、大当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ６１４）を実行する。

【２８２６】

当たり処理（Ｓ２０３）では、まず、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６０１）。判別の結果、大当たりに当選していれば（Ｓ６０１：Ｙｅｓ）、大当たり遊技を行うために、まず、大当たり遊技中の「確変機能」を無効にすべく、確変フラグ２０３ｊをオフに設定し（Ｓ６０２）、ＳＴカウンタ２０３ｋの値を「０」クリアする（Ｓ６０３）。次いで、「時短機能」を無効にすべく、時短低確フラグ２０３ｍ及び時短高確フラグ２０３ｎをオフに設定し（Ｓ６０４）、時短カウンタ２０３ｏの値を「０」クリアする（Ｓ６０５）。さらに、天井機能を無効にすべく、救済設定済みフラグ２０３ｑをオフに設定し（Ｓ６０６）、救済カウンタ２０３ｐの値を「０」クリアする（Ｓ６０７）。次に、大当たり種別に応じたラウンド数をＲＡＭ２０３に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６０８）。そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、大当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６０９）、次いで、該大当たり種別に応じたオープニング時間（例えば、「３０秒」又は「１０秒」）を設定して（Ｓ６１０）、処理をＳ６１１へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図１２５のＳ２０１参照）によって、大当たり種別に応じた大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。なお、本発明の変動演出の回数を計数する手段として、救済カウンタ２０３ｐを用いて説明したが、例えば、時短回数カウンタを用いてもよい。

【２８２７】

なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該ラウンドカウンタの値を確認して、ラウンドカウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、大当たり遊技に応じて可変入賞装置６５を開放制御しつつ、該ラウンドカウンタの値を１減算する。そして、ラウンドカウンタの値が「０」になった場合に、実行中の大当たりを終了するように構成されている。

【２８２８】

一方、Ｓ６０１の処理において、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ６０１：Ｎｏ）、Ｓ６０２～Ｓ６１０の処理をスキップしてＳ６１１へ移行する。

【２８２９】

Ｓ６１１の処理では、大当たり中か否かを判別する（Ｓ６１１）。判別の結果、大当た

り中であると判別された場合は（Ｓ６１１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する大当たり開閉制御処理を実行する（Ｓ６１２）。

【２８３０】

ここで、図１３５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）について説明する。図１３５は、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）を示したフローチャートである。

【２８３１】

この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）では、当たり処理（Ｓ２０３）で設定された可変入賞装置６５の開放回数に基づいて、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する。

【２８３２】

この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）では、まず、当たり処理（Ｓ２０３）のＳ６１０で設定されたオープニング時間、又は、後述する大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）のＳ６０２０（図１３６参照）で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６００１）。判別の結果、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ６００１：Ｎｏ）、可変入賞装置６５の開放タイミングではないため、該可変入賞装置６５を閉鎖し続けるため、Ｓ６００２～Ｓ６００５の処理をスキップして、処理をＳ６００６へ移行する。

【２８３３】

一方、Ｓ６００１の処理において、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ６００１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開放タイミングなので、可変入賞装置６５の開放設定を行い（Ｓ６００２）、次いで、入賞カウンタ（図示せず）に「１０」をセットする（Ｓ６００３）。そして、大当たり時おける可変入賞装置６５の最大開放時間（第８実施形態では、「３０秒」）を設定して（Ｓ６００４）、可変入賞装置６５が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６００５）、処理をＳ６００６に移行する。この大入賞口開放コマンドを受信した音声ランプ制御装置１１３は、可変入賞装置６５が開放された旨を第３図柄表示装置８１において実行し、遊技者に可変入賞装置６５が開放されていることを遊技者に開放されている可変入賞装置６５へ球を入賞させることを促すように構成されている。

【２８３４】

Ｓ６００６の処理では、可変入賞装置６５が開放中であるか否かを判別する（Ｓ６００６）。判別の結果、可変入賞装置６５が開放中でなければ（Ｓ６００６：Ｎｏ）、可変入賞装置６５が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、Ｓ６００７の処理をスキップして、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）を終了し、当たり処理（図１３４参照）に戻る。一方、Ｓ６００６の処理において、可変入賞装置６５が開放中であると判別された場合は（Ｓ６００６：Ｙｅｓ）、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件を判別するべく、大入賞口開放中処理を行い（Ｓ６００７）、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）を終了し、当たり処理（図１３４参照）に戻る。

【２８３５】

ここで、図１３６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）の一処理である大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）について説明する。図１３６は、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を示したフローチャートである。

【２８３６】

この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）では、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

【２８３７】

この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）では、まず、上述した大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）のＳ６００４において設定された可変入賞装置６５の開放時間が経過したか否

かを判別する（Ｓ６０１１）。判別の結果、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングであれば（Ｓ６０１１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける可変入賞装置６５の閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「０」クリアして（Ｓ６０１２）、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６０１６へ移行する。Ｓ６０１６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理については、後述する。

【２８３８】

一方、Ｓ６０１１の処理において、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ６０１１：Ｎｏ）、次いで、大入賞口スイッチ６５ｃがオンされたか否か、即ち、可変入賞装置６５へ球が入賞したか否かを判断する（Ｓ６０１３）。

【２８３９】

Ｓ６０１３の処理において、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出され可変入賞装置６５へ球が入賞していれば（Ｓ６０１３：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ６０１４）、次いで、入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６０１５）。入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６０１５：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、可変入賞装置６５に球が１０個以上入賞して可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しているので、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６０１６へ移行する。

【２８４０】

Ｓ６０１５の処理において、入賞カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ６０１５：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しておらず、可変入賞装置６５の開放を継続するために、Ｓ６０１６～Ｓ６０２０の処理をスキップして、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了する。この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）の終了後は、大当たり開閉制御処理（図１３５参照）へ戻る。

【２８４１】

次いで、Ｓ６０１６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置６５の閉鎖設定を行い（Ｓ６０１６）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して可変入賞装置６５が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６０１７）、処理をＳ６０１８へ移行する。なお、Ｓ６０１７の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図１２５のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【２８４２】

次いで、Ｓ６０１８の処理では、可変入賞装置６５の１のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を１減算し（Ｓ６０１８）、次に、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６０１９）。ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値である場合（Ｓ６０１９：Ｙｅｓ）、該大当たりにおけるラウンド回数（可変入賞装置６５の残り開放回数）が残存している状態であるので、次の可変入賞装置６５を開放させるまでのインターバル時間（例えば、「１秒」）を設定し（Ｓ６０２０）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了し、大当たり開閉制御処理（図１３５参照）に戻る。

【２８４３】

一方、Ｓ６０１９の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６０１９：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了したので、大当たり状態を終了させるために、インターバル時間を設定せず（即ち、Ｓ６０２０をスキップして）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図１３５参照）に戻る。

【２８４４】

図１３４の当たり処理（Ｓ２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ６１２の大当たり開閉制御処理（図１３５参照）の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「０」より大き

い値であるか否かを判別する（Ｓ６１３）。判別の結果、ラウンドカウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ６１３：Ｙｅｓ）、大当たり状態を継続するため、大当たりの終了設定処理であるＳ６１４の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【２８４５】

一方、Ｓ６１３の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６１３：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了しているので、大当たり状態を終了させるために、大当たり終了処理を行い（Ｓ６１４）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【２８４６】

ここで、図１３７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり終了処理（Ｓ６１４）について説明する。図１３７は、この大当たり終了処理（Ｓ６１０）を示したフローチャートである。

【２８４７】

この大当たり終了処理（Ｓ６１４）では、当選した大当たり種別に基づいて、確変フラグ２０３ｊ、ＳＴカウンタ２０３ｋ、時短高確フラグ２０３ｎ及び時短カウンタ２０３ｏの設定を行う。

【２８４８】

この大当たり終了処理（Ｓ６１４）では、まず、今回の大当たり種別が大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」又は「確変Ｃ」であるか否かを判別する（Ｓ６１０１）。判別の結果、今回の大当たり種別が大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」又は「確変Ｃ」であれば（Ｓ６１０１：Ｙｅｓ）、該大当たり終了後の遊技状態を「確率変動状態」とするべく、確変フラグ２０３ｊをオンし（Ｓ６１０２）、時短高確フラグ２０３ｎをオンして（Ｓ６１０３）、次いで、ＳＴカウンタ２０３ｋに「５０」をセットして（Ｓ６１０４）、処理をＳ６１０７に移行する。

【２８４９】

Ｓ６１０１の処理において、今回の大当たり種別が大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」及び「確変Ｃ」ではないと判別された場合は（Ｓ６１０１：Ｎｏ）、今回の大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」であると判断し、時短高確フラグ２０３ｎをオンし（Ｓ６１０５）、時短カウンタ２０３ｏに「５０」をセットして（Ｓ６１０６）、処理をＳ６１０７に移行する。

【２８５０】

Ｓ６１０７の処理では、音声ランプ制御装置１１３に対して大当たりのエンディング演出の開始を示すエンディングコマンドを設定する（Ｓ６１０７）。Ｓ６１０７の処理で設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図１２５のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【２８５１】

音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、大当たりのエンディング演出を実行する。

【２８５２】

Ｓ６１０７の処理の終了後は、遊技状態に応じてエンディング時間（例えば、「１０秒」）を設定し（Ｓ６１０８）、該大当たりの終了時の各種処理を実行する大当たり終了設定処理を行い（Ｓ６１０９）、この大当たり終了処理（Ｓ６１４）を終了して、当たり処理（図１３４参照）に戻る。

【２８５３】

なお、本発明の遊技価値が高い高状態として、「確率変動状態」を例に説明するが、例えば、ラウンド数が多い大当たり状態（例えば、１０ラウンド）でもよい。また、高状態より遊技価値が低い低状態として、「普図高確時間短縮状態」を例に説明するが、例えば

、ラウンド数が少ない大当たり状態（例えば、５ラウンド）でもよい。
【２８５４】
次に、図１３８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図１２５参照）の一処理である普図変動処理（Ｓ２１１）について説明する。図１３８は、この普図変動処理（Ｓ２１１）を示したフローチャートである。
【２８５５】
この普図変動処理（Ｓ２１１）は、スルーゲート６７への球の通過に起因して、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を制御するものである。
【２８５６】
この普図変動処理（Ｓ２１１）では、まず、今現在、普通電役７２が突出中（作動中）か否か、即ち、普通図柄の当たり中であるか否かを判別する（Ｓ７０１）。判別の結果、普通電役７２が突出中であれば（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、普通図柄の当たり中であるので、そのまま普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図１２５参照）へ戻る。
【２８５７】
一方、普通電役７２が突出中でなければ（Ｓ７０１：Ｎｏ）、普通図柄の当たり中ではないため、次いで、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中であるか否かを判別する（Ｓ７０２）。判別の結果、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中でなければ（Ｓ７０２：Ｎｏ）、次いで、普通図柄表示装置８３における可変表示が停止後、所定時間（例えば、「１秒」）経過したか否かを判別する（Ｓ７０３）。その結果、可変表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ７０３：Ｎｏ）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図１２５参照）に戻る。これにより、可変表示における停止図柄が所定時間だけ普通図柄表示装置８３に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。
【２８５８】
一方、Ｓ７０３の処理の結果、可変表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ７０３：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄に関する可変表示の作動保留球数ＨＮ）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ７０４）。
【２８５９】
Ｓ７０４の処理の結果、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きくなければ（Ｓ７０４：Ｎｏ）、実行すべき普通図柄の可変表示の保留球数が存在しないということなので、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図１２５参照）に戻る。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きい値であれば（Ｓ７０４：Ｙｅｓ）、保留されていた普通図柄に関する可変表示の実行開始タイミングであると判断し、まず、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１減算する（Ｓ７０５）。これは、後述する処理（Ｓ７０６～Ｓ７１２）によって、保留されていた普通図柄に関する可変表示のうち１の可変表示の実行が開始されることに伴って、普通図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。
【２８６０】
次いで、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ７０６）。このデータシフト処理は、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１～第４エリアに格納されているデータを普図保留球実行エリア２０３ｉへ向けて順にシフトさせる処理であって、普図保留第１エリア→普図保留球実行エリア２０３ｉ、普図保留第２エリア→普図保留第１エリア、普図保留第３エリア→普図保留第２エリア、普図保留第４エリア→普図保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。
【２８６１】
Ｓ７０６のデータシフト処理の後は、データシフト処理により普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されたデータ（即ち、普図当たりカウンタＣ４の値）に基づいて、普通図柄

表示装置８３における普通図柄の可変表示を実行するために、まず、時短低確フラグ２０３ｍ又は時短高確フラグ２０３ｎがオンされているか否かを判別する（Ｓ７０７）。判別の結果、時短低確フラグ２０３ｍ及び時短高確フラグ２０３ｎがオンされていない場合は（Ｓ７０７：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「１５秒」に設定し（Ｓ７０８）、処理をＳ７１０へ移行する。一方、時短低確フラグ２０３ｍ又は時短高確フラグ２０３ｎがオンされていると判別された場合（Ｓ７０７：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「０．１秒」に設定して（Ｓ７０９）、処理をＳ７１０へ移行する。

【２８６２】

Ｓ７１０の処理では、時短高確フラグ２０３ｎがオンされているか否かを判別し（Ｓ７１０）、時短高確フラグ２０３ｎがオンされていない場合（Ｓ７１０：Ｎｏ）、即ち、普通図柄の低確率状態では、普図当たり乱数テーブル２０２ｇにおける低確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する（Ｓ７１１）。また、時短高確フラグ２０３ｎがオンされている場合（Ｓ７１０：Ｙｅｓ）、即ち、普通図柄の高確率状態では、普図当たり乱数テーブル２０２ｇにおける高確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する（Ｓ７１２）。Ｓ７１１及びＳ７１２の処理の後は、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図１２５参照）に戻る。

【２８６３】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、遊技者が右打ちした場合に、スルーゲート６７を球が通過したとき、普通電役７２が開放し易いか否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放し易い状況（即ち、普通図柄の高確率状態）であって第２始動口７１側へ流入し易い状況か、普通電役７２が開放し易い状況よりも開放し難い状況（即ち、普通図柄の低確率状態）であって、閉鎖（突出）している普通電役７２の上面を右端から左端まで転動しきり、可変入賞装置６５側へ流入し得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【２８６４】

Ｓ７０２の処理において、普通図柄表示装置８３の表示態様が可変表示中であると判別されると（Ｓ７０２：Ｙｅｓ）、可変表示時間が経過したか否かを判別する（Ｓ７１３）。普通図柄表示装置８３の可変表示時間は、Ｓ７０８又はＳ７０９の処理により遊技状態に応じて決定されており、この可変表示時間が経過していなければ（Ｓ７１３：Ｎｏ）、普通図柄表示装置８３の表示を更新して（Ｓ７１４）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図１２５参照）に戻る。

【２８６５】

一方、普通図柄表示装置８３における可変表示の可変表示時間が経過していれば（Ｓ７１３：Ｙｅｓ）、普通図柄表示装置８３に対して、Ｓ７１１又はＳ７１２によって予め設定された停止図柄に対応した表示態様を設定し（Ｓ７１５）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図１２５参照）に戻る。

【２８６６】

これにより、球がスルーゲート６７を通過した場合に、この普図変動処理（Ｓ２１１）に基づいて普通図柄表示装置８３における可変表示が設定され、該普通図柄表示装置８３において可変表示が開始されてから可変表示時間が経過するまでは、「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる。そして、可変表示結果が当たりである場合には「○」の図柄を点灯する一方、ハズレである場合には「×」の図柄を点灯させる。

【２８６７】

次に、図１３９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイ

マ割込処理（図１２５参照）の一処理である普通電役制御処理（Ｓ２０４）について説明する。図１３９は、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を示したフローチャートである。

【２８６８】

この普通電役制御処理（Ｓ２０４）は、普通図柄の当たりが発生する場合に、遊技状態に応じて普通電役７２の開閉（突出及び没入）駆動制御を実行する。即ち、遊技状態に応じて普通電役７２の開放（没入）時間を設定すると共に、設定された時間に基づいて該普通電役７２を開放駆動し、設定した突出時間が経過した場合に、開放（没入）中の普通電役７２を閉鎖（突出）させる制御を実行する。

【２８６９】

この普通電役制御処理（Ｓ２０４）では、まず、普通電役７２が開放（没入）中か否か、即ち、普通図柄の当たり中か否かを判別する（Ｓ８０１）。判別の結果、普通電役７２が開放中でないと判別された場合（Ｓ８０１：Ｎｏ）、即ち、普通図柄の当たり中でないと判別された場合は、次に、普通図柄の可変表示が終了したか否かを判別する（Ｓ８０２）。

【２８７０】

Ｓ８０２における判別の結果、普通図柄の可変表示が終了していなければ（Ｓ８０２：Ｎｏ）、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図１２５参照）に戻る一方、普通図柄の可変表示が終了していれば（Ｓ８０２：Ｙｅｓ）、次いで、該可変表示において当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ８０３）。

【２８７１】

Ｓ８０３における判別の結果、可変表示において当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ８０３：Ｎｏ）、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図１２５参照）へ戻る。一方、可変表示において当たりに当選していると判別された場合は（Ｓ８０３：Ｙｅｓ）、当選した当たりに関する制御を実行するために、まず、時短低確フラグ２０３ｍ又は時短高確フラグ２０３ｎがオンされているか否かを判別する（Ｓ８０４）。

【２８７２】

Ｓ８０４における判別の結果、時短低確フラグ２０３ｍ及び時短高確フラグ２０３ｎがオンされていないと判別された場合は（Ｓ８０４：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通電役開放テーブル２０２ｉの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役７２の開放時間を「０．１秒」に設定し（Ｓ８０５）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数を１回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「１」をセットして（Ｓ８０６）、処理をＳ８０９へ移行する。

【２８７３】

一方、Ｓ８０４の処理において、時短低確フラグ２０３ｍ又は時短高確フラグ２０３ｎがオンされていると判別された場合は（Ｓ８０４：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判断し、普通電役開放テーブル２０２ｉの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役７２の開放（没入）時間を「５．８秒」に設定し（Ｓ８０７）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数を１回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「１」をセットして（Ｓ８０８）、処理をＳ８０９へ移行する。

【２８７４】

Ｓ８０９の処理では、普通電役７２の開放（没入）処理を行い（Ｓ８０９）、閉鎖（突出）状態であった普通電役７２を開放状態に駆動し、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図１２５参照）に戻る。

【２８７５】

これにより、遊技者が右打ちした場合において、スルーゲート６７を通過した球が普通電役７２の配設位置に到達し、該普通電役７２が開放されている時間の長い状態か短い状態かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を通過した球が第２始動口７１側へ誘導され易い状況か、該普通電役７２の閉鎖状態において該普通電役７２

の上面を右端から左端まで転動しきって、その球が可変入賞装置６５側へ流下され得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【２８７６】

Ｓ８０１の処理において、普通電役７２が開放中であると判別された場合（Ｓ８０１：Ｙｅｓ）、即ち、普通図柄の当たり中であると判別された場合は、次いで、Ｓ８０５又はＳ８０７において設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過しているかを判別する（Ｓ８１０）。判別の結果、設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過していないと判別された場合は（Ｓ８１０：Ｎｏ）、普通電役７２の開放状態を維持するため、Ｓ８１１～Ｓ８１３の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図１２５参照）に戻る。

【２８７７】

一方、Ｓ８１０の処理において、設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過していると判別された場合は（Ｓ８１０：Ｙｅｓ）、まず、普通電役７２の閉鎖（突出）処理を行い（Ｓ８１１）、Ｓ８０６又はＳ８０８の処理で設定された電役カウンタの値から「１」を減算する（Ｓ８１２）。そして、減算された電役カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ８１３）。判別の結果、電役カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ８１３：Ｙｅｓ）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数が残存しているため、処理をＳ８０９へ移行し、所定のインターバル処理を行った上で再び普通電役７２の開放処理を行う。一方、電役カウンタの値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ８１３：Ｎｏ）、即ち、電役カウンタの値が「０」以下である場合は、該当たりに基づく普通電役７２の開放がすべて終了したということなので、普通電役７２の再開放を行わず、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図１２５参照）に戻る。

【２８７８】

次いで、図１４０を参照して、停電等の発生した場合に主制御装置１１０において実行されるＮＭＩ割込処理について説明する。図１４０は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。

【２８７９】

このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。ＮＭＩ端子に停電信号ＳＧ１が入力されたＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ９０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。

【２８８０】

なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から払出制御装置１１１内のＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。

【２８８１】

次に、図１４１から図１４８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理（図１４１参照）と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（図１４２参照）とがある。

【２８８２】

まず、図１４１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行さ

れる立ち上げ処理を説明する。図１４１は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【２８８３】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１００１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ１１１６の電源断処理（図１４２参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ１００２）。図１４２を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信すると、Ｓ１１１６の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ１１１６の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

【２８８４】

電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ１００２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ１００３）。

【２８８５】

ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ１００６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。

【２８８６】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。

【２８８７】

電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ１００２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ１１１６の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。

【２８８８】

Ｓ１００４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ１００４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別

する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「０ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が「０」クリアされる。

【２８８９】

ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ１００５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ１００６）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ１００５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ１００７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【２８９０】

Ｓ１００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ１００８）。電源断フラグはＳ１１１６の電源断処理の実行時にオンされる（図１４２のＳ１１１５参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ１１１６の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭ２２３の作業エリアをクリアし（Ｓ１００９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊをオフに設定し（Ｓ１０５１）、サブ救済カウンタ２２３ｋの値を「０」クリアする（Ｓ１０５２）。次いで、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、処理をＳ１０１２へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

【２８９１】

一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ１００４からＳ１００６の処理を経由してＳ１００８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ１００９をスキップして、処理をＳ１０１０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊをオフに設定し（Ｓ１０５１）、サブ救済カウンタ２２３ｋの値を「０」クリアする（Ｓ１０５２）。次いで、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、処理をＳ１０１２へ移行する。

【２８９２】

なお、Ｓ１００９のクリア処理をスキップするのは、Ｓ１００４からＳ１００６の処理を経由してＳ１００８の処理へ至った場合には、Ｓ１００４の処理によって、既にＲＡＭ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、ＲＡＭ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３の制御を継続できるからである。

【２８９３】

ここで、上述したように、第８実施形態のパチンコ機１０では、主制御装置１１０に内蔵されているＲＡＭ２０３にはバックアップ機能を搭載しているが、音声ランプ制御装置１１３に内蔵されているＲＡＭ２２３にはバックアップ機能を搭載していない。このため、停電などの発生により電源が遮断（瞬停を除く）されると、バックアップ機能を搭載し

ている主制御装置１１０内のＲＡＭ２０３のデータは電源遮断前の状態に復帰されるが、バックアップ機能を搭載していない音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３のデータはすべてクリアされるように構成されている。従って、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理の実行直後においては、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に保持する救済カウンタ２０３ｐの値と、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内に保持するサブ救済カウンタ２２３ｋの値との整合性が取れていない状態となっている。よって、この立ち上げ処理の実行直後の状態において、第３図柄表示装置８１に救済カウンタ表示８９の表示を行うと、正しくない救済カウンタ表示８９の値を遊技者へ報知してしまうことになる。

【２８９４】

このため、この立ち上げ処理においてはサブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊをオフに設定して、電源が遮断された直後においては第３図柄表示装置８１に表示される救済カウンタ表示８９を非表示にしておき、後述するコマンド判定処理（図１４３参照）や救済カウンタ表示処理（図１４７参照）において、主制御装置１１０より送信されたコマンドを受信したタイミングでサブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊをオンに設定することで、正しい救済カウンタ表示８９の値を表示することができる。

【２８９５】

Ｓ１０１２の処理では、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１０１２）、該設定値コマンドを受信するまでＳ１０１２の処理を繰り返し実行して待機する（Ｓ１０１２：Ｎｏ）。そして、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信した場合に（Ｓ１０１２：Ｙｅｓ）、該設定値コマンドが示す確率設定値を設定値メモリ（図示せず）に格納し（Ｓ１０１３）、メイン処理（図１４２参照）へ移行する。

【２８９６】

このように、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理において、主制御装置１１０の立ち上げ処理（図１２２参照）の終盤で生成される設定値コマンドを受信するまでメイン処理（図１４２参照）への移行を待機することで、主制御装置１１０で設定された確率設定値を音声ランプ制御装置１１３側で確実に把握し、該確率設定値に基づいてメイン処理以降の処理を実行できる。また、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信しない場合、主制御装置１１０の立ち上げ処理の終盤まで到達しておらず、主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に終了していないので、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理も正常に終了させず、メイン処理へ移行させない。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側で主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に実行されたか否かを把握することが可能となるとともに、主制御装置１１０が正常に立ち上がっていない状態における音声ランプ制御装置１１３の暴走を未然に防止できる。

【２８９７】

次に、図１４２を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図１４２は、このメイン処理を示したフローチャートである。

【２８９８】

メイン処理が実行されると、まず、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上が経過したか否かが判別され（Ｓ１１０１）、「１ミリ秒」以上経過していなければ（Ｓ１１０１：Ｎｏ）、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９の処理を行わずにＳ１１１０の処理へ移行する。Ｓ１１０１の処理で、「１ミリ秒」経過したか否かを判別するのは、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９が短い周期（「１ミリ秒」以内）で処理する必要がないものであるのに対して、Ｓ１１１０の変動演出処理やＳ１１１１のコマンド判定処理は、短い周期で実行する方が好ましい処理であるからである。Ｓ１１１１の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ１１１０の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【２８９９】

Ｓ１１０１の処理において、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上

経過していると判断される場合は（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、Ｓ１１０２の処理へ移行する。なお、Ｓ１１０１の処理が、図１４１に示す立ち上げ処理の後初めて実行された場合は、そのままＳ１１０２の処理へ移行する。

【２９００】

Ｓ１１０２の処理では、Ｓ１１０３～Ｓ１１１２の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ１１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ１１０７の処理で編集されるランプの点灯態様になるように各ランプの出力を設定し（Ｓ１１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ１１０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば、「３０秒」）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ１１０５の処理へ移行する。

【２９０１】

次いで、Ｓ１１０５の処理では、後述するＳ１１１１のコマンド判定処理によって設定される大当たりに関する演出を実行する当たり演出処理を行い（Ｓ１１０５）、Ｓ１１０６の処理へ移行する。なお、第８実施形態では、第１特別図柄及び第２特別図柄による大当たりに関する可変入賞装置６５の開放中に所定の演出（例えば、可変入賞装置６５が開放されたことを示す演出や右打ち報知演出）を実行するように構成されている。この当たり演出処理（Ｓ１１０５）の詳細については、図１４８を参照して後述する。本発明の状態が変化した旨を示唆する発射態様示唆として、右打ち遊技を促す発射示唆表示と左打ち遊技を促す発射示唆表示とを差異がある表示で行う例について説明するが、例えば、右打ち遊技を行う遊技状態中に、右打ち遊技を強く促す強調（拡大）発射示唆表示と、右打ち遊技の継続を促すものの、上記強調（拡大）発射示唆表示と表示領域、大きさ、色等が異なる地味（縮小）発射示唆表示とで差異がある表示で行うように構成してもよい。

【２９０２】

次いで、Ｓ１１０６の処理では、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ１１０６）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２の有効期間において、該枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、上記有効期間に枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。

【２９０３】

枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ１１０６）が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（Ｓ１１０７）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ１１０８）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。

【２９０４】

Ｓ１１０８の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し（Ｓ１１０９）、Ｓ１１１０の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ１１０７のランプ編集処理が実行され、また、Ｓ１１０８の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間で実行される。

【２９０５】

Ｓ１１１０の処理では、第３図柄表示装置８１において変動演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドに基づいて第１特

別図柄又は第２特別図柄に対応する変動演出処理を実行し（Ｓ１１１０）、処理をＳ１１１１へ移行する。この変動演出処理（Ｓ１１１０）の詳細については、図１４６を参照して後述する。

【２９０６】

Ｓ１１１１の処理では、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行い（Ｓ１１１１）、Ｓ１１１２の処理へ移行する。このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）の詳細については、図１４３を参照して後述する。

【２９０７】

Ｓ１１１２では、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた各種カウンタを更新するカウンタ更新処理を実行する（Ｓ１１１２）。例えば、変動演出の詳細な変動パターンを決定するカウンタの更新や、「保留変化予告」を抽選する保留変化カウンタ（図示せず）の更新が、このカウンタ更新処理の中で行われる。該カウンタの更新は、所定の範囲（本実施形態では、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（「９９」）に達した後「０」に戻すことによって行われる。

【２９０８】

Ｓ１１１２の処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１１１３）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１１１３：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ１１１５）、電源断処理を実行する（Ｓ１１１６）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ１１１７）、その後、処理を無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【２９０９】

一方、Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１１１３：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ１１１４）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ１１１４：Ｎｏ）、Ｓ１１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ１１１４：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【２９１０】

ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼び、パチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。

【２９１１】

次に、図１４３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）について説明する。図１４３は、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を示したフローチャートである。

【２９１２】

このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１４２参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０又は表示制御装置１１４から受信したコマンドを判定する。

【２９１３】

コマンド判定処理（Ｓ１１１１）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域に、主制御装置１１０からのコマンドを受信しているか否かを判別する（Ｓ１２０１）。判別の結果、主制御装置１１０からコマンドを受信していれば（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出して

解析し、主制御装置１１０より第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド、特図１停止種別コマンド、特図１遊技状態コマンド又は特図１確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０２）。そして、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０２：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図１コマンド処理を行い（Ｓ１２０３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図１４２参照）に戻る。

【２９１４】

ここで、図１４４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）について説明する。図１４４は、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を示したフローチャートである。

【２９１５】

この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、主制御装置１１０から送信された第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【２９１６】

特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、まず、主制御装置１１０より特図１変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２２１）。判別の結果、特図１変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２２１：Ｙｅｓ）、受信した特図１変動パターンコマンドに含まれる第１特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２２２）。

【２９１７】

ここで抽出された第１特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図１４６参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図１変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図１４３参照）に戻る。

【２９１８】

一方、特図１変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２２１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２２３）。そして、特図１停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２２３：Ｙｅｓ）、該特図１停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２２４）。

【２９１９】

ここで抽出された第１特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図１４６参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図１停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第１特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定して（Ｓ１２２５）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図１４３参照）に戻る。

【２９２０】

なお、特図１停止種別コマンドは、第１特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図１変動パターンコマンドを送信後、その特図１変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第１特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２２５の処理によって特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図１４６参照）において、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図１変動パターンコマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図１停止種別コマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それ

らの判定の結果、１の第１特別図柄の変動演出において、第１保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図１変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第１保留球数コマンドに基づく停止種別と特図１停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【２９２１】

Ｓ１２２３の処理の結果、特図１停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２２３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１遊技状態コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２２６）。特図１遊技状態コマンドは、第１特別図柄の変動演出が開始される際の遊技状態を示すコマンドである。この特図１遊技状態コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２２６：Ｙｅｓ）、まず、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉの情報を前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈへシフトし（Ｓ１２２７）、次いで、受信した特図１遊技状態コマンドに基づく遊技状態を、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉへセットし（Ｓ１２２８）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図１４３参照）に戻る。

【２９２２】

Ｓ１２２７及びＳ１２２８の処理で格納された前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈ及び今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉは、後述する救済カウンタ表示処理（図１４７参照）において、救済カウンタ表示８９の表示有無を判別するための情報として使用される。本発明の当たり結果が導出されることにより移行し得る状態にて所定条件が成立した場合に移行し得る状態において遊技者が遊技を行った結果表示として、特別図柄の低確率状態において救済カウンタ表示８９にて特別図柄の変動演出の実行回数を表示する例で説明するが、例えば、特別図柄の高確率状態において特別図柄の変動演出の実行回数を表示してもよいし、大当たり遊技状態において連荘状態にて獲得した獲得出玉の累積表示でもよい。この場合、遊技者が遊技を行った結果表示が所定の達成値（例えば、「１０００発」）に至った場合に、該達成値を強調して達成値表示として表示するように構成してもよい。

【２９２３】

Ｓ１２２６の処理の結果、特図１遊技状態コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２２６：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２２９）。特図１確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図１確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２２９：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図１確定コマンドを設定し（Ｓ１２３０）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図１４３参照）に戻る。

【２９２４】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図１確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図１確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【２９２５】

Ｓ１２２９の処理の結果、特図１確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２２９：Ｎｏ）、その他の第１特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２３１）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図１４３参照）に戻る。

【２９２６】
図１４３に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０２の処理において、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０２：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド、特図２停止種別コマンド、特図２遊技状態コマンド又は特図２確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０４）。そして、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０４：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図２コマンド処理を行い（Ｓ１２０５）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図１４２参照）に戻る。
【２９２７】
ここで、図１４５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）について説明する。図１４５は、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を示したフローチャートである。
【２９２８】
この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、主制御装置１１０から送信された第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。
【２９２９】
特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、まず、主制御装置１１０より特図２変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５１）。判別の結果、特図２変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２５１：Ｙｅｓ）、受信した特図２変動パターンコマンドに含まれる第２特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２５２）。
【２９３０】
ここで抽出された第２特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図１４６参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図２変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図１５３参照）に戻る。
【２９３１】
一方、特図２変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５３）。そして、特図２停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２５３：Ｙｅｓ）、該特図２停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２５４）。
【２９３２】
ここで抽出された第２特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図１４６参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図２停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第２特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定して（Ｓ１２５５）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図１４３参照）に戻る。
【２９３３】
なお、特図２停止種別コマンドは、第２特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図２変動パターンコマンドを送信後、その特図２変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第２特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２５５の処理によって特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図１４６参照）において、先に第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図２変動パターンコマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否か

の判定を行う。また、先に第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図２停止種別コマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第２特別図柄の変動演出において、第２保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図２変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第２保留球数コマンドに基づく停止種別と特図２停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【２９３４】

Ｓ１２５３の処理の結果、特図２停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２遊技状態コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５６）。特図２遊技状態コマンドは、第２特別図柄の変動演出が開始される際の遊技状態を示すコマンドである。この特図２遊技状態コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２５６：Ｙｅｓ）、まず、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉの情報を前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈへシフトし（Ｓ１２５７）、次いで、受信した特図２遊技状態コマンドに基づく遊技状態を、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉへセットし（Ｓ１２５８）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図１４３参照）に戻る。

【２９３５】

Ｓ１２５７及びＳ１２５８の処理で格納された前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈ及び今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉは、後述する救済カウンタ表示処理（図１４７参照）において、救済カウンタ表示８９の表示有無を判別するための情報として使用される。

【２９３６】

Ｓ１２５６の処理の結果、特図２遊技状態コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５６：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５９）。特図２確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は該第２特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図２確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２５９：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第２特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図２確定コマンドを設定し（Ｓ１２６０）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図１４３参照）に戻る。

【２９３７】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図２確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図２確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【２９３８】

Ｓ１２５９の処理の結果、特図２確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５９：Ｎｏ）、その他の第２特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２６１）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図１４３参照）に戻る。

【２９３９】

図１４３に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０４の処理において、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０４：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信したか否かを判別する

（Ｓ１２０６）。そして、第１保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０６：Ｙｅｓ）、第１保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａ（図１０６参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（Ｓ１２０７）。そして、同じく第１保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、及び、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、Ｓ１２０７で更新されたサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が示す第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１２０８）。そして、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１２０９）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図１４２参照）に戻る。

【２９４０】

ここで、第１保留球数コマンドは、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１２０７の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を修正し、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。

【２９４１】

また、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【２９４２】

Ｓ１２０６の処理の結果、第１保留球数コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２０６：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２１０）。そして、第２保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２１０：Ｙｅｓ）、第２保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂ（図１０６参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第２特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納する（Ｓ１２１１）。そして、同じく第２保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、及び、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、Ｓ１２１１で更新されたサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が示す第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１２１２）。そして、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第２保留球数コマンドを設定して（Ｓ１２１３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図１４２参照）に戻る。

【２９４３】

ここで、第２保留球数コマンドは、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１２１１の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を修正し、

主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。
【２９４４】
　また、音声ランプ制御装置１１３は、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第２特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。
【２９４５】
　Ｓ１２１０の処理の結果、第２保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２１０：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０よりＲＡＭ初期化コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２７１）。そして、ＲＡＭ初期化コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２７１：Ｙｅｓ）、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊをオンに設定し（Ｓ１２７２）、サブ救済カウンタ２２３ｋの表示コマンドを設定して（Ｓ１２７３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図１４２参照）に戻る。
【２９４６】
　上述したように、第８実施形態のパチンコ機１０では、主制御装置１１０に内蔵されているＲＡＭ２０３にはバックアップ機能を搭載しているが、音声ランプ制御装置１１３に内蔵されているＲＡＭ２２３にはバックアップ機能を搭載していない。このため、停電などの発生により電源が遮断されると、バックアップ機能を搭載している主制御装置１１０内のＲＡＭ２０３のデータは電源遮断前の状態に復帰されるが、バックアップ機能を搭載していない音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３のデータはすべてクリアされるように構成されている。従って、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理の実行直後においては、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に保持する救済カウンタ２０３ｐの値と、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内に保持するサブ救済カウンタ２２３ｋの値との整合性が取れていない状態となり得る。
【２９４７】
　一方、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされた状態で電源が投入された場合は、主制御装置１１０のＲＡＭデータも初期化されるため、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に保持する救済カウンタ２０３ｐの値と、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内に保持するサブ救済カウンタ２２３ｋの値の双方が初期化（即ち、「０」クリア）された状態となり、整合性が取れた状態となる。よって、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされた状態で電源が投入された場合は、即時に救済カウンタ表示８９の表示が可能となるため、Ｓ１２７１の処理において、ＲＡＭ初期化コマンドを受信した場合はサブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊがオンに設定される。本発明の遊技状況を遊技者に報知可能な報知手段として、救済カウンタ表示８９を例に説明するが、例えば、音声による出力でもよいし、ＬＥＤ等の表示手段による出力でもよいし、右打ち発射示唆表示（音声）でもよいし、左打ち発射示唆表示（音声）でもよい。
【２９４８】
　Ｓ１２７１の処理の結果、ＲＡＭ初期化コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２７１：Ｎｏ）、次いで、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ１２１４）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図１４２参照）に戻る。ここで、受信したその他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行う。例えば、主制御装置１１０より受信したデモコマンドは、このＳ１２１６の処理によって、表示用デモコマンドとして設定され、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。
【２９４９】
　次に、図１４６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行さ

れる変動演出処理（Ｓ１１１０）について説明する。図１４６は、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を示したフローチャートである。

【２９５０】

この変動演出処理（Ｓ１１１０）は、メイン処理（図１４２参照）の中で実行され、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍ（図１０５参照）において第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出を実行させるための各種処理を実行する。具体的には、第１特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を行うように構成される。また、第２特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を行うように構成される。

【２９５１】

変動演出処理（Ｓ１１１０）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１変動開始フラグ２２３ａがオンか否かを判別する（Ｓ１３０１）。判別の結果、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンであると判別された場合（Ｓ１３０１：Ｙｅｓ）、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドをともに受信しているので、第１特別図柄の変動演出を開始すべく、特図１変動開始フラグ２２３ａをオフし（Ｓ１３０２）、次いで、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第１エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１３０３）、さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１３０４）、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算し（Ｓ１３０５）、処理をＳ１３０６へ移行する。

【２９５２】

つまり、この場合は、保留された第１特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第１保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させる。また、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させる。

【２９５３】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになり、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。

【２９５４】

Ｓ１３０６の処理では、Ｓ１３０５の処理で減算したサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値に基づいて表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１３０６）、処理をＳ１３０７へ移行する。

【２９５５】

ここで設定された表示用第１保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図１４２のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンドによって示される第１特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行

う。
【２９５６】
次いで、Ｓ１３０７の処理では、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３０７）、処理をＳ１３０８へ移行する。
【２９５７】
ここで設定された表示用特図１変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図１４２のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図１変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第１特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第１特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。
【２９５８】
次いで、Ｓ１３０８の処理において、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３０８）、処理をＳ１３１７へ移行する。
【２９５９】
ここで設定された表示用特図１停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図１４２のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１３０９の処理により設定された表示用特図１変動パターンコマンドによって実行される第１特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図１停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。
【２９６０】
Ｓ１３０１の処理において、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンでないと判別された場合（Ｓ１３０１：Ｎｏ）、次いで、ＲＡＭ２２３に設けられた特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンか否かを判別する（Ｓ１３０９）。判別の結果、特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンであると判別された場合（Ｓ１３０９：Ｙｅｓ）、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドをともに受信しているので、第２特別図柄の変動演出を開始すべく、特図２変動開始フラグ２２３ｂをオフし（Ｓ１３１０）、次いで、第２保留情報格納エリア２２３ｆに設けられた第２保留情報格納第１エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１３１１）、さらに、第２保留情報格納エリア２２３ｆに設けられた第２保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１３１２）、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を１減算し（Ｓ１３１３）、処理をＳ１３１４へ移行する。
【２９６１】
つまり、この場合は、保留された第２特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第２保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ４に移動させる。また、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させ、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させ、第２保留情報格納第４エリア

の各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させる。

【２９６２】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになり、第２保留情報格納エリア２２３ｆの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第２保留球格納エリア２０３ｅの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。

【２９６３】

Ｓ１３１４の処理では、Ｓ１３１３の処理で減算したサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値に基づいて表示用第２保留球数コマンドを設定して（Ｓ１３１４）、処理をＳ１３１５へ移行する。

【２９６４】

ここで設定された表示用第２保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図１４２のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用第２保留球数コマンドによって示される第２特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。

【２９６５】

次いで、Ｓ１３１５の処理では、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３１５）、処理をＳ１３１６へ移行する。

【２９６６】

ここで設定された表示用特図２変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図１４２のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図２変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第２特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第２特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【２９６７】

次いで、Ｓ１３１６の処理において、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３１６）、処理をＳ１３１６へ移行する。

【２９６８】

ここで設定された表示用特図２停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図１４２のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１３１７の処理により設定された表示用特図２変動パターンコマンドによって実行される第２特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図２停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【２９６９】

次いで、Ｓ１３１７の処理では、前回実行された変動演出実行時の遊技状態、及び、今回実行される変動演出実行時の遊技状態を判別し、判別結果によって救済カウンタ表示８９の表示処理を行う救済カウンタ表示処理を実行し（Ｓ１３１７）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図１４２参照）に戻る。

【２９７０】
ここで、図１４７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）について説明する。図１４７は、この救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）を示したフローチャートである。
【２９７１】
この救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）では、前回実行された変動演出実行時の遊技状態、及び、今回実行される変動演出実行時の遊技状態を判別し、判別結果によってサブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊをオンに設定する。また、サブ救済カウンタ２２３ｋへの加算処理を行い、その後サブ救済カウンタ２２３ｋの表示コマンドを設定する。
【２９７２】
この救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）では、まず、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉに格納された遊技状態が「通常遊技状態」であるか否かを判別し（Ｓ１４０１）、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉに格納された遊技状態が「通常遊技状態」であれば（Ｓ１４０１：Ｙｅｓ）、次いで、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「確率変動状態」であるか否かを判別する（Ｓ１４０２）。なお、本発明の遊技者にとって有利な発射態様での遊技が奨励される状態における遊技状況を遊技者に報知可能な報知手段の出力制限について、「普図高確時間短縮状態」および「確率変動状態」において救済カウンタ表示８９を表示しない例について説明するが、例えば、右打ち遊技が奨励される遊技状態では、左打ち遊技発射示唆を行わないように構成してもよい。
【２９７３】
Ｓ１４０２の判別の結果、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「確率変動状態」であれば（Ｓ１４０２：Ｙｅｓ）、今回実行される変動演出が、「確率変動状態」から「通常遊技状態」に移行した直後の変動演出、即ち、前回の大当たりからの特別図柄の低確率状態における変動演出の実行回数が「０回」ということになるため、サブ救済カウンタ２２３ｋの値に「０」をセットし（Ｓ１４０３）、処理をＳ１４０６へ移行する。
【２９７４】
一方、Ｓ１４０２の処理において、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「確率変動状態」でなければ（Ｓ１４０２：Ｎｏ）、次いで、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「普図高確時間短縮状態」であるか否かを判別する（Ｓ１４０４）。判別の結果、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「普図高確時間短縮状態」であれば（Ｓ１４０４：Ｙｅｓ）、今回実行される変動演出が、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した直後の変動演出、即ち、前回の大当たりからの特別図柄の低確率状態における変動演出の実行回数が「５０回」ということになるため、サブ救済カウンタ２２３ｋの値に「５０」をセットし（Ｓ１４０５）、処理をＳ１４０６へ移行する。
【２９７５】
Ｓ１４０６の処理では、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した直後であるため、救済カウンタ表示８９を表示させるべく、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊをオンに設定し（Ｓ１４０６）、処理をＳ１４０７へ移行する。また、Ｓ１４０４の処理において、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「普図高確時間短縮状態」でなければ（Ｓ１４０４：Ｎｏ）、Ｓ１４０５及びＳ１４０６の処理をスキップして、処理をＳ１４０７へ移行する。
【２９７６】
Ｓ１４０７の処理では、サブ救済カウンタ２２３ｋの値に１加算し（Ｓ１４０７）、次いで、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊがオンされているか否かを判別する（Ｓ１４０８）。判別の結果、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊがオンされていれば（Ｓ１４０８：Ｙｅｓ）、第３図柄表示装置８１において救済カウンタ表示８９を表示させるべく、救済カウンタ表示８９の表示コマンドを設定し（Ｓ１４０９）、この救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）を終了して、変動演出処理（図１４６参照）へ戻る。

【２９７７】
　また、Ｓ１４０８の処理において、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊがオンされていないと判別された場合（Ｓ１４０８：Ｎｏ）、第３図柄表示装置８１において救済カウンタ表示８９を表示すべきタイミングではないため、Ｓ１４０９の処理をスキップしてこの救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）を終了して、変動演出処理（図１４６参照）へ戻る。
【２９７８】
　一方、Ｓ１４０１の判別の結果、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉに格納された遊技状態が「通常遊技状態」でなければ（Ｓ１４０１：Ｎｏ）、次いで、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉに格納された遊技状態が「普図低確時間短縮状態」であるか否かを判別する（Ｓ１４１０）。Ｓ１４１０の処理において、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉに格納された遊技状態が「普図低確時間短縮状態」でなければ（Ｓ１４１０：Ｎｏ）、Ｓ１４１１～Ｓ１４１３の処理をスキップして、この救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）を終了して、変動演出処理（図１４６参照）へ戻る。
【２９７９】
　Ｓ１４１０の判別の結果、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉに格納された遊技状態が「普図低確時間短縮状態」であれば（Ｓ１４１０：Ｙｅｓ）、次いで、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「通常遊技状態」であるか否かを判別し（Ｓ１４１１）、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「通常遊技状態」でなければ（Ｓ１４１１：Ｎｏ）、Ｓ１４１２及びＳ１４１３の処理をスキップして、この救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）を終了して、変動演出処理（図１４６参照）へ戻る。
【２９８０】
　一方、Ｓ１４１１の処理において、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「通常遊技状態」であれば（Ｓ１４１１：Ｙｅｓ）、今回実行される変動演出が、「通常遊技状態」から「普図低確時間短縮状態」に移行した直後の変動演出であり、救済カウンタ表示８９の表示が不要となるため、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊをオフに設定し（Ｓ１４１２）、救済カウンタ表示８９の消去コマンドを設定して（Ｓ１４１３）、この救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）を終了して、変動演出処理（図１４６参照）へ戻る。
【２９８１】
　Ｓ１４０９及びＳ１４１３で設定された各コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図１４２のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、ここで設定された救済カウンタ表示８９の表示コマンド又は消去コマンドに応じて、救済カウンタ表示８９の表示制御又は非表示（消去）制御を行う。
【２９８２】
　このように構成することで、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するタイミングにおいて、サブ救済カウンタ２２３ｋに値がセットされ、該「通常遊技状態」に移行した直後から救済カウンタ表示８９を表示することができる。その結果、仮に「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断された場合にも、主制御装置１１０から送信されるコマンドを判別することによって、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３のデータを正しく保持することができ、「通常遊技状態」に移行した直後から救済カウンタ表示８９の表示を行うことができる。また、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３にバックアップ機能を搭載しないことにより、製造コストを削減することができる。さらに、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３において保持している救済カウンタ２０３ｐの値の音声ランプ制御装置１１３へのコマンド送信が不要となるため、主制御装置１１０制御負担を軽減することができる。
【２９８３】

なお、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するタイミングにおいてサブ救済カウンタ２２３ｋに値をセットする場合、大当たり終了後の特別図柄の低確率状態における変動表示の実行開始時にサブ救済カウンタ２２３ｋの値に１加算し、「通常遊技状態」に移行するタイミングで該サブ救済カウンタ２２３ｋの値を救済カウンタ表示８９に表示するように構成してもよいが、このように構成すると、「普図高確時間短縮状態」中に停電等の発生により電源が遮断された場合にサブ救済カウンタ２２３ｋの値が「０」クリアされてしまい、「通常遊技状態」に移行するタイミングにおけるサブ救済カウンタ２２３ｋの値が電断後からの値となり、救済カウンタ表示８９に正しい値を表示できない場合があることになってしまう。

【２９８４】

また、表示制御装置１１４のＲＡＭ２２３に、前回大当たりしたときの大当たり種別を記憶しておく領域を設け、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するタイミングにおいてサブ救済カウンタ２２３ｋに値をセットする場合に、該前回大当たり種別の情報を判別して、サブ救済カウンタ２２３ｋに値をセットするように構成してもよい。即ち、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するタイミングにおいて、前回大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」であれば、サブ救済カウンタ２２３ｋの値に「５０」をセットし、前回大当たり種別が大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」又は「確変Ｃ」であれば、サブ救済カウンタ２２３ｋの値に「０」をセットするように構成してもよい。しかしながら、このように構成した場合も、「確率変動状態」中または「普図高確時間短縮状態」中に停電等の発生により電源が遮断されると、ＲＡＭ２２３に設けた前回大当たり種別の情報がクリアされてしまうため、「通常遊技状態」に移行するタイミングで上述したような前回大当たり種別の情報による判別ができなくなってしまい、サブ救済カウンタ２２３ｋに値をセットできず、救済カウンタ表示８９に正しい値を表示できない場合があることになってしまう。

【２９８５】

従って、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３にバックアップ機能を搭載しない場合、第８実施形態のパチンコ機１０のように、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈと今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉとを設け、この２つの情報を判別してサブ救済カウンタ２２３ｋに値をセットするように構成するのがより適切であるといえる。

【２９８６】

次に、図１４８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される当たり演出処理（Ｓ１１０５）について説明する。図１４８は、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）を示したフローチャートである。

【２９８７】

この当たり演出処理（Ｓ１１０５）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１４２参照）の中で実行され、主制御装置１１０の大当たり遊技の実行中における処理を実行する。

【２９８８】

この当たり演出処理（Ｓ１１０５）では、まず、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈ及び今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉをクリアし（Ｓ１５０１）、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊをオフに設定する（Ｓ１５０２）。次いで、サブ救済カウンタ２２３ｋの値を「０」クリアして（Ｓ１５０３）、その他当たり演出処理を行い（Ｓ１５０４）、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）を終了してメイン処理（図１４２参照）に戻る。

【２９８９】

次に、図１４９を参照して、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」への移行時において第３図柄表示装置８１で行われる変動演出について説明する。図１４９は、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」への移行時において第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行に基づいて行われる第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図である。

【２９９０】
より詳細には、図１４９（ａ）は、大当たり遊技が終了して「普図高確時間短縮状態」へ移行した状態を示した図であり、図１４９（ｂ）は、図１４９（ａ）の状態から、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動表示が「５０回」実行され、該「普図高確時間短縮状態」における最後の変動表示が停止した状態を示した図であり、図１４９（ｃ）は、図１４９（ｂ）の状態から、「普図高確時間短縮状態」が終了して「通常遊技状態」に移行した直後の状態を示した図であり、図１４９（ｄ）は、図１４９（ｃ）の状態から、図１４９（ｃ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動表示が停止した状態を示した図である。
【２９９１】
図１４９（ａ）は、大当たり遊技が終了して「普図高確時間短縮状態」へ移行した状態を示している。図１４９（ａ）では、「普図高確時間短縮状態」に移行した直後となっているため、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分には、「チャンスタイム　あと５０回」の文字メッセージ８１ａが表示されており、該「普図高確時間短縮状態」での特別図柄の変動表示の残り実行回数が「５０回」であることを示している。また、図１４９（ａ）では、大当たり状態から「普図高確時間短縮状態」に移行した直後であり、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれの変動表示も実行されていないため、主表示領域Ｄｍの左下部分、特図１ミニリール８１ｂ及び主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｃがともに未実行（停止中）となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「２」が、特図２用保留数表示８８ａには「１」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留数が「２個」及び「１個」である旨が表示されている。また、図１４９（ａ）では、上部表示領域に、遊技者に右打ち遊技を促す文字メッセージ（図１４９（ａ）では、「右打ち→」の帯テロップ表示）が表示されている。
【２９９２】
次いで、図１４９（ｂ）は、図１４９（ａ）の状態から、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動表示が「５０回」実行され、該「普図高確時間短縮状態」における最後の変動表示が停止した状態を示している。図１４９（ｂ）では、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動表示が「５０回」実行されているため、文字メッセージ８１ａには「チャンスタイム　あと０回」の表示がされており、「普図高確時間短縮状態」における最後の変動表示が実行されたことを示している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「２」が、特図２用保留数表示８８ａには「４」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留数が「２個」及び「４個」である旨が表示されている。
【２９９３】
次いで、図１４９（ｃ）は、図１４９（ｂ）の状態から、「普図高確時間短縮状態」が終了して「通常遊技状態」に移行した直後の状態を示している。図１４９（ｃ）では、右打ち遊技が推奨される「普図高確時間短縮状態」から左打ち遊技が推奨される「通常遊技状態」に移行しているため、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「←左打ち」という左打ち遊技を促す文字メッセージ８１ｄが表示されている。また、図１４９（ｃ）では、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した直後であり、「普図高確時間短縮状態」中に貯留された第２特別図柄の保留球が残存していたため、該第２特別図柄の変動表示が実行を開始した状態となっており、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｃにおいて、第２特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。そして、第２特別図柄の変動表示が実行を開始しているため、特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、図１４９（ｂ）の状態から１減算された状態となっている。さらに、実行中となっている第２特別図柄の変動表示は、「通常遊技状態」に移行してから１回目の変動表示のため、主表示領域Ｄｍの左上部分の救済カウンタ表示８９には「救済カウンタ　５１／２５０」の表示がされており、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動表示の実行回数である「５０回」と、この図１４９（ｃ）において実行を開

始した第２特別図柄の変動表示の実行回数である「１回」とを足した「５１回目」の変動表示であることが示されている。

【２９９４】

次いで、図１４９（ｄ）は、図１４９（ｃ）の状態から、図１４９（ｃ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動表示が停止した状態を示している。図１４９（ｃ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動表示が停止したため、主表示領域Ｄｍの中央部分及び特図２ミニリール８１ｃにおいて、第２特別図柄の変動表示が終了して停止したことを示す「８７１」が表示されている。

【２９９５】

以上、説明したように、第８実施形態のパチンコ機１０では、各特別図柄の動的表示が実行を開始する場合に、音声ランプ制御装置１１３において、主制御装置１１０から受信した遊技状態コマンドにより、前回の変動演出における遊技状態と今回の変動演出における遊技状態を比較することで遊技状態が変化しているか否かを判別し、その判別結果によって救済カウンタ表示８９の表示有無を決定するように構成する。このように構成することで、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断された場合にも、主制御装置１１０から受信したコマンドを判別することによって、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３のサブ救済カウンタ２２３ｋを正しく保持することができ、「通常遊技状態」に移行した直後から救済カウンタ表示８９の表示を行うことができる。その結果、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３に、バックアップ機能の搭載していなくても、該ＲＡＭ２２３のデータを正しく保持することができ、製造コストを削減することができる。さらに、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３において保持している救済カウンタ２０３ｐの値の音声ランプ制御装置１１３へのコマンド送信が不要となるため、主制御装置１１０制御負担を軽減することができる。

【２９９６】

＜第９実施形態＞

次いで、図１５０から図１６２を参照して、本発明を適用した第９実施形態のパチンコ機１０について説明する。第８実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」への当選に基づいて付与され得る時短回数が一定（即ち、「５０回」）になるように構成されている。よって、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行する場合、音声ランプ制御装置１１３では、サブ救済カウンタ２２３ｋに「５０」を固定でセットするように構成されている。

【２９９７】

これに対し、第９実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」に移行することとなる大当たりに基づいて付与され得る時短回数が複数種類（即ち、「３０回」又は「７０回」）になるように構成されている。このため、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行する場合、音声ランプ制御装置１１３では、該「普図高確時間短縮状態」における最後の特別図柄の変動表示の変動パターンを判別することによって時短回数を判別し、その判別結果によってサブ救済カウンタ２２３ｋに値をセットするように構成されている。

【２９９８】

以下、第９実施形態のパチンコ機１０について、第８実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第９実施形態のパチンコ機１０の説明において、第８実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第８実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【２９９９】

まず、図１５０を参照して、第９実施形態の特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２について説明する。図１５０（ａ）は、第９実施形態において、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の一例を模式的に示した図であり、図１５０（ｂ）は、同じく第９実

施形態において、ＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の一例を模式的に示した図である。第９実施形態の大当たり種別テーブルと第８実施形態の大当たり種別テーブルとの異なる点は、主に、「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別によって付与され得る時短回数が複数種類存在している点である。

【３０００】

第９実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たり後に、特別図柄の大当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄の動的表示が規定回数（第９実施形態では、「３０回」）実行されるまで間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別「時短Ａ」と、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たり後に、特別図柄の大当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄の動的表示が規定回数（第９実施形態では、「７０回」）実行されるまで間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別「時短Ｂ」と、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり後に、特別図柄の大当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄の動的表示が規定回数（第９実施形態では、「３０回」）実行されるまで間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別「時短Ｃ」と、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり後に、特別図柄の大当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄の動的表示が規定回数（第９実施形態では、「７０回」）実行されるまで間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別「時短Ｄ」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に、特別図柄の動的表示が規定回数（第９実施形態では、「５０回」）実行されるまで間、特別図柄の当たり確率が高確率状態となり、かつ、普通図柄の当たり確率も特別図柄の動的表示が規定回数（第９実施形態では、「５０回」）実行されるまで間、「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「確率変動状態」に対応する大当たり種別「確変Ａ」と、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たり後に、特別図柄の動的表示が規定回数（第９実施形態では、「５０回」）実行されるまで間、特別図柄の当たり確率が高確率状態となり、かつ、普通図柄の当たり確率も特別図柄の動的表示が規定回数（第９実施形態では、「５０回」）実行されるまで間、「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「確率変動状態」に対応する大当たり種別「確変Ｂ」と、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり後に、特別図柄の動的表示が規定回数（第９実施形態では、「５０回」）実行されるまで間、特別図柄の当たり確率が高確率状態となり、かつ、普通図柄の当たり確率も特別図柄の動的表示が規定回数（第９実施形態では、「５０回」）実行されるまで間、「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「確率変動状態」に対応する大当たり種別「確変Ｃ」と、がある。

【３００１】

図１５０（ａ）で示す特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の例では、大当たり種別「時短Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～２１」が対応付けられ、大当たり種別「時短Ｂ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「２２～４３」が対応付けられ、大当たり種別「時短Ｃ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「４４～６９」が対応付けられ、大当たり種別「時短Ｄ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「７０～９６」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「９７～９９」が対応付けられている。

【３００２】

よって、第１特別図柄の当否抽選において、第１保留球格納エリア２０３ｄのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「時短Ａ」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９８」であれば、大当たり種別「確変Ａ」が

選定され得る。
【３００３】
従って、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短Ａ」が２２％、大当たり種別「時短Ｂ」が２２％、大当たり種別「時短Ｃ」が２６％、大当たり種別「時短Ｄ」が２７％、大当たり種別「確変Ａ」が３％、の割合で当選することとなる。
【３００４】
なお、図１５０（ｂ）で示す特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２については、図１０９（ｂ）で示す第８実施形態の特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２と同様のため、説明を省略する。
【３００５】
次に、図１５１及び図１５２を参照して、第９実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図１５１は、第９実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図１５２は、第９実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。第９実施形態の遊技態様と第８実施形態の遊技態様との異なる点は、主に、「普図高確時間短縮状態」が「普図高確時間短縮状態Ａ」及び「普図高確時間短縮状態Ｂ」の２つに分かれており（以下、「普図高確時間短縮状態Ａ」と「普図高確時間短縮状態Ｂ」を総称して、「普図高確時間短縮状態」と称する場合がある）、「普図高確時間短縮状態」へ移行することとなる大当たり種別（即ち、大当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」）によって、いずれかの「普図高確時間短縮状態」へ移行するように構成されている点である。
【３００６】
図１５１で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、「普図高確時間短縮状態Ａ」における特別図柄の動的表示が３０回実行された場合（所謂、電サポ終了。図１５２参照。）、「普図高確時間短縮状態Ｂ」における特別図柄の動的表示が７０回実行された場合（所謂、電サポ終了。図１５２参照。）、「確率変動状態」における特別図柄の動的表示が５０回実行された場合（所謂、ＳＴ終了。図１５２参照。）、又は、「普図低確時間短縮状態」における特別図柄の動的表示が３７９回実行された場合（所謂、電サポ終了。図１５２参照。）、となる。
【３００７】
このように、第９実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行する場合、「普図高確時間短縮状態Ａ」からの移行であれば、大当たり後からの特別図柄の動的表示の実行回数は「３０回」となり、「普図高確時間短縮状態Ｂ」からの移行であれば、大当たり後からの特別図柄の動的表示の実行回数は「７０回」となるように構成されている。また、「普図高確時間短縮状態」は特別図柄の低確率状態となっているため、「普図高確時間短縮状態Ａ」から「通常遊技状態」に移行した時点における特別図柄の低確率状態での動的表示の実行回数は「３０回」となり、「普図高確時間短縮状態Ｂ」から「通常遊技状態」に移行した時点における特別図柄の低確率状態での動的表示の実行回数は「７０回」となる。従って、「普図高確時間短縮状態Ａ」から「通常遊技状態」に移行した場合、該「通常遊技状態」において、特別図柄の動的表示があと「２２０回」実行されれば、救済条件が成立して「普図低確時間短縮状態」へ移行することになる。また、「普図高確時間短縮状態Ｂ」から「通常遊技状態」に移行した場合、該「通常遊技状態」において、特別図柄の動的表示があと「１８０回」実行されれば、救済条件が成立して「普図低確時間短縮状態」へ移行することになる。本発明の可動物が動作することで遊技者に遊技価値を付与し易い一般遊技状態および有利遊技状態として、「５０回」の「普図高確時間短縮状態」が存在する場合における「５０回」の「普図高確時間短縮状態」と「３０回」の「普図高確時間短縮状態」とを例に説明するが、例えば、「５

０回」の「確率変動状態」が存在する場合における「５０回」の「確率変動状態」と「３０回」の「確率変動状態」とでもよいし、「５０回」の「潜伏確率変動状態」が存在する場合における「５０回」の「潜伏確率変動状態」と「３０回」の「潜伏確率変動状態」とでもよいし、１０ラウンドの大当たり遊技状態が存在する場合における１０ラウンドの大当たり遊技状態と５ラウンドの大当たり遊技状態とでもよいし、開放回数が１０回の小当たり遊技状態が存在する場合における開放回数が１０回の小当たり遊技状態と開放回数が５回の小当たり遊技状態とでもよい。

【３００８】

即ち、第８実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した時点において、第３図柄表示装置８１で表示を行う救済カウンタ表示８９の値は、「５０／２５０」固定となっていたが、第９実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」へ移行することとなる大当たり種別（即ち、大当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」）によって、第３図柄表示装置８１で表示を行う救済カウンタ表示８９の値は「３０／２５０」又は「７０／２５０」のいずれかとなる。

【３００９】

このため、表示制御装置１１４のＲＡＭ２２３に、前回大当たりしたときの大当たり種別を記憶しておく領域を設け、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するタイミングにおいてサブ救済カウンタ２２３ｋに値をセットする場合に、該前回大当たり種別の情報を判別して、サブ救済カウンタ２２３ｋに値をセットするように構成すれば、第３図柄表示装置８１で表示を行う救済カウンタ表示８９の値に「３０／２５０」又は「７０／２５０」のいずれかを表示できるようになる。

【３０１０】

しかしながら、「普図高確時間短縮状態」中に停電等が発生して電源が遮断され、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１にリセットがかかった場合、前回大当たり種別の情報がクリアされてしまっており、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した時点において第３図柄表示装置８１で表示を行う救済カウンタ表示８９の値として、「３０／２５０」又は「７０／２５０」のいずれを表示すればよいのかが不明となってしまう。

【３０１１】

従って、第９実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」における最後の特別図柄の動的表示の変動パターンを遊技状態毎に設定し、音声ランプ制御装置１１３では、最後の特別図柄の動的表示の変動パターンを判別することによって時短回数を判別し、その判別結果によってサブ救済カウンタ２２３ｋに値をセットするように構成されている。この詳細については図１５３～図１５７、及び、図１５９～図１６２において後述する。

【３０１２】

なお、「確率変動状態」から「通常遊技状態」へ移行する場合は、第８実施形態のパチンコ機１０と同様の判別方法によって救済カウンタ表示８９の値をセットすることが可能となる。

【３０１３】

次いで、「普図高確時間短縮状態Ａ」への移行契機は、大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｃ」への当選となり、「普図高確時間短縮状態Ｂ」への移行契機は、大当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｄ」への当選となる（図１５２参照）。

【３０１４】

なお、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否については、第８実施形態のパチンコ機１０と同様のため、説明を省略する。

【３０１５】

次いで、「確率変動状態」及び「普図低確時間短縮状態」の移行契機及びその他の項目については、第８実施形態のパチンコ機１０と同様のため、説明を省略する。

【３０１６】

次に、図１５３及び図１５４を参照して、第９実施形態における保留数テーブル２０２ｃの詳細について説明する。図１５３は、第９実施形態において、第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブル２０２ｃ１を模式的に示した図であり、図１５４は、第９実施形態において、第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブル２０２ｃ２を模式的に示した図である。第９実施形態の保留数テーブル２０２ｃと第８実施形態の保留数テーブル２０２ｃとの異なる点は、主に、「普図高確時間短縮状態」における最後の特別図柄の動的表示の停止パターンテーブル２０２ｄが個別に設定されている点である。

【３０１７】

図１５３の第９実施形態における特図１用保留数テーブル２０２ｃ１で示すように、「通常遊技状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄについては、第８実施形態の「通常遊技状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄと同様のため、説明を省略する。

【３０１８】

次いで、「普図高確時間短縮状態Ａ」における１～２９回転目、「普図高確時間短縮状態Ｂ」における１～６９回転目、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄについては、第８実施形態の「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄと同様となっている。よって、ここで定義していない遊技状態、つまり、「普図高確時間短縮状態Ａ」における３０回転目及び「普図高確時間短縮状態Ｂ」における７０回転目（即ち、各「普図高確時間短縮状態」における最後の特別図柄の動的表示）のみにおいて、個別に停止パターンテーブル２０２ｄが設定されている。

【３０１９】

即ち、「普図高確時間短縮状態Ａ」の３０回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＥテーブル２０２ｄ５（図１５５（ａ）参照）が選択される。また、「普図高確時間短縮状態Ａ」の３０回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図１１４（ｃ）参照）が選択される。

【３０２０】

次いで、「普図高確時間短縮状態Ｂ」の７０回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＦテーブル２０２ｄ６（図１５５（ｂ）参照）が選択される。また、「普図高確時間短縮状態Ｂ」の７０回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図１１４（ｃ）参照）が選択される。

【３０２１】

次に、図１５４の第９実施形態における特図２用保留数テーブル２０２ｃ２で示すように、「通常遊技状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄについては、第８実施形態の「通常遊技状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄと同様のため、説明を省略する。

【３０２２】

次いで、「普図高確時間短縮状態Ａ」における１～２９回転目、「普図高確時間短縮状態Ｂ」における１～６９回転目、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄについては、第８実施形態の「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄと同様となっている。よって、ここで定義していない遊技状態、つまり、「普図高確時間短縮状態Ａ」における３０回転目及び「普図高確時間短縮状態Ｂ」における７０回転目（即ち、各「普図高確時間短縮状態」における最後の特別図柄の動的表示）のみにおいて、個別に停止パターンテーブル２０２ｄが設定されている。

【３０２３】
よって、「普図高確時間短縮状態Ａ」の３０回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＥテーブル２０２ｄ５（図１５５（ａ）参照）が選択される。また、「普図高確時間短縮状態Ａ」の３０回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図１１４（ｃ）参照）が選択される。
【３０２４】
次いで、「普図高確時間短縮状態Ｂ」の７０回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＦテーブル２０２ｄ６（図１５５（ｂ）参照）が選択される。また、「普図高確時間短縮状態Ｂ」の７０回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図１１４（ｃ）参照）が選択される。
【３０２５】
このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信された変動パターンコマンドを判別することによって、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動表示の実行回数（特定の回転数）を把握することができる。
【３０２６】
即ち、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に送信された変動パターンコマンドが、停止パターンテーブル２０２ｄのＥテーブル２０２ｄ５が選択された場合に実行され得る「特殊変動１」演出態様であれば（図１５５にて後述）、該「特殊変動１」演出態様は、「普図高確時間短縮状態Ａ」の３０回転目のハズレ抽出時のみに選択され得る変動パターンであるため、音声ランプ制御装置１１３では、該「特殊変動１」演出態様に対応した変動パターンコマンドの受信時に実行される特別図柄の変動表示が、「普図高確時間短縮状態Ａ」における３０回転目の変動表示であると判断することができる。
【３０２７】
さらに、該「特殊変動１」演出態様の変動表示の次に実行され得る変動表示は、「通常遊技状態」における１回転目の変動表示であるため、次の変動表示の変動パターンコマンドを受信した際に遊技状態を判別し、「通常遊技状態」に移行していれば、その変動表示は大当たりしてから、特別図柄の低確率状態における３１回転目の変動表示になるため、第３図柄表示装置８１で表示を行う救済カウンタ表示８９に「３１／２５０」をセットして表示することができる。
【３０２８】
また、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に送信された変動パターンコマンドが、停止パターンテーブル２０２ｄのＦテーブル２０２ｄ６が選択された場合に実行され得る「特殊変動２」演出態様であれば（図１５５にて後述）、該「特殊変動２」演出態様は、「普図高確時間短縮状態Ｂ」の７０回転目のハズレ抽出時のみに選択され得る変動パターンであるため、音声ランプ制御装置１１３では、該「特殊変動２」演出態様に対応した変動パターンコマンドの受信時に実行される特別図柄の変動表示が、「普図高確時間短縮状態Ａ」における７０回転目の変動表示であると判断することができる。
【３０２９】
さらに、該「特殊変動２」演出態様の次に実行され得る変動表示は、「通常遊技状態」における１回転目の変動表示であるため、次の変動表示の変動パターンコマンドを受信した際に遊技状態を判別し、「通常遊技状態」に移行していれば、その変動表示は大当たりしてから、特別図柄の低確率状態における７１回転目の変動表示になるため、第３図柄表示装置８１で表示を行う救済カウンタ表示８９に「７１／２５０」をセットして表示することができる。
【３０３０】
次に、図１５５を参照して、第９実施形態の各停止パターンテーブル２０２ｄについて説明する。図１５５（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＥテーブル２０２ｄ５の一例を模式的に示した図であり、図１５５（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＦ

テーブル２０２ｄ６の一例を模式的に示した図である。
【３０３１】
図１５５（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＥテーブル２０２ｄ５では、「特殊変動１」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、各「リーチ表示」演出態様及び「特殊変動２」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「普図高確時間短縮状態Ａ」の３０回転目における、各特別図柄のハズレとなる動的表示の停止種別は、必ず「特殊変動１」演出態様となるように設定されている。
【３０３２】
次いで、図１５５（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＦテーブル２０２ｄ６では、「特殊変動２」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、各「リーチ表示」演出態様及び「特殊変動１」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「普図高確時間短縮状態Ｂ」の７０回転目における、各特別図柄のハズレとなる動的表示の停止種別は、必ず「特殊変動２」演出態様となるように設定されている。
【３０３３】
このように、「特殊変動１」演出態様及び「特殊変動２」演出態様のような特定の停止種別が、特定の遊技状態の特定の回転数においてのみ選択され得るように構成することで、音声ランプ制御装置１１３では、その特定の停止種別に対応したコマンドを受信することにより、現在の遊技状態及び回転数を認識することができる。
【３０３４】
次に、図１５６及び図１５７を参照して、第９実施形態における変動パターンテーブル２０２ｅの詳細について説明する。図１５６（ａ）は、第９実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１の一例を模式的に示した図であり、図１５６（ｂ）は、第９実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２の一例を模式的に示した図である。また、図１５７（ａ）は、第９実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３の一例を模式的に示した図であり、図１５７（ｂ）は、第９実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４の一例を模式的に示した図である。第９実施形態の変動パターンテーブル２０２ｅと第８実施形態の変動パターンテーブル２０２ｅとの異なる点は、主に、各特別図柄のハズレ時の演出態様として、「特殊変動１」演出態様及び「特殊変動２」演出態様が追加されている点である。
【３０３５】
図１５６及び図１５７に示すように、各変動パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ４は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ０：非リーチ・ロング」用と、「非リーチ（ミドル）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ１：非リーチ・ミドル」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ２：非リーチ・ショート」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリーチ」用と、「特殊変動１」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ６：特殊変動１」用と、「特殊変動２」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ７：特殊変動２」用と、に区分けされている。
【３０３６】
また、第９実施形態における大当たり時の演出態様については、第８実施形態と同様のため、説明を省略する。
【３０３７】

次いで、図１５６（ａ）で示す例のうち、「Ｅ０：非リーチ・ロング」～「Ｅ５：スペシャルリーチ」までの変動パターンについては、第８実施形態と同様のため、説明を省略する。

【３０３８】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ６：特殊変動１」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【３０３９】

図１５６（ａ）の示す例では、「Ｅ６：特殊変動１」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【３０４０】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「特殊変動１」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「特殊変動１」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【３０４１】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ７：特殊変動２」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【３０４２】

図１５６（ａ）の示す例では、「Ｅ７：特殊変動２」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【３０４３】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「特殊変動２」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「特殊変動２」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【３０４４】

ここで、「特殊変動１」演出態様及び「特殊変動２」演出態様において選択され得る変動要素である、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』は、「非リーチ（ロング）」演出態様において選択され得る変動要素と同様となっている。

【３０４５】

上述したように、「特殊変動１」演出態様は、「普図高確時間短縮状態Ａ」における最後の特別図柄の動的表示（即ち、「普図高確時間短縮状態Ａ」における３０回転目の動的表示）の実行時にのみ選択され得る変動パターンであり、「特殊変動２」演出態様は、「普図高確時間短縮状態Ｂ」における最後の特別図柄の動的表示（即ち、「普図高確時間短縮状態Ｂ」における７０回転目の動的表示）の実行時にのみ選択され得る変動パターンである。

【３０４６】

即ち、「普図高確時間短縮状態Ａ」における３０回転目の動的表示および「普図高確時間短縮状態Ｂ」における７０回転目のハズレの動的表示では、「非リーチ（ロング）」演出態様と同様の変動要素が実行されることになる。従って、「普図高確時間短縮状態Ａ」

における３０回転目の動的表示および「普図高確時間短縮状態Ｂ」における７０回転目の動的表示の実行時に、第３図柄表示装置８１で実行される変動演出は、「普図高確時間短縮状態」におけるその他の回転数（即ち、「普図高確時間短縮状態Ａ」における３０回転目および「普図高確時間短縮状態Ｂ」における７０回転目以外の回転数）において選択され得る変動パターンである「非リーチ（ロング）」演出態様と同様の変動演出が実行される。

【３０４７】

このため、遊技者には、「特殊変動１」演出態様又は「特殊変動２」演出態様によって実行された変動演出であることを意識させることなく実行することができ、かつ、音声ランプ制御装置１１３では、特定の回転数における変動演出（即ち、「普図高確時間短縮状態Ａ」又は「普図高確時間短縮状態Ｂ」における最後の変動演出）であることを判別することができる。

【３０４８】

なお、この「特殊変動１」演出態様又は「特殊変動２」演出態様によって実行された変動演出は、「普図高確時間短縮状態Ａ」又は「普図高確時間短縮状態Ｂ」における最後の変動演出であるため、「普図高確時間短縮状態」がこの変動演出で終了することを示唆させるような特別な変動演出を行うように構成してもよい。

【３０４９】

次いで、図１５６（ｂ）の第１特別図柄の大当たり時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２については、第８実施形態と同様のため、説明を省略する。

【３０５０】

次いで、図１５７（ａ）を参照して、第９実施形態における第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３について説明する。

【３０５１】

図１５７（ａ）で示す例のうち、「Ｅ０：非リーチ・ロング」～「Ｅ５：スペシャルリーチ」までの変動パターンについては、第８実施形態と同様のため、説明を省略する。

【３０５２】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ６：特殊変動１」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【３０５３】

図１５７（ａ）の示す例では、「Ｅ６：特殊変動１」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【３０５４】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「特殊変動１」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「特殊変動１」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【３０５５】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ７：特殊変動２」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【３０５６】

図１５７（ａ）の示す例では、「Ｅ７：特殊変動２」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の

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

【３０５７】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「特殊変動２」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「特殊変動２」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【３０５８】

次いで、図１５７（ｂ）の第２特別図柄の大当たり時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４については、第８実施形態と同様のため、説明を省略する。

【３０５９】

次に、図１５８を参照して、第９実施形態における時短終了条件テーブル２０２ｊについて説明する。図１５８は、第９実施形態におけるＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｊの一例を模式的に示した模式図である。第９実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｊと第８実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｊとの異なる点は、「普図高確時間短縮状態」へ移行することとなる大当たり種別によって、付与され得る時短回数が異なっている点である。

【３０６０】

図１５８で示すように、すべての遊技状態において大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｃ」に当選した場合、「普図高確時間短縮状態」として、高確時短機能が「３０回」まで有効となるように設定される。また、すべての遊技状態において大当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｄ」に当選した場合、「普図高確時間短縮状態」として、高確時短機能が「７０回」まで有効となるように設定される。さらに、すべての遊技状態において大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」又は「確変Ｃ」に当選した場合、「確率変動状態」として、高確時短機能が「５０回」まで有効となるように設定される。また、「通常遊技状態」において救済条件成立回数に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」として、低確時短機能が「３７９回」まで有効となるように設定される。

【３０６１】

上述したように、「普図高確時間短縮状態」は、「３０回」と「７０回」とで複数種類設けられている。このため、「普図高確時間短縮状態」が終了する時点において、特別図柄の低確率状態における特別図柄の変動回数が、それぞれ「３０回」と「７０回」とで異なるように構成されている。即ち、「普図高確時間短縮状態」の種類により、「通常遊技状態」での変動回数に応じた「普図低確時間短縮状態」への特別図柄の変動回数がそれぞれ異なるように構成されている。第９実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」が終了する時点で、Ｅテーブル２０２ｄ５又はＦテーブル２０２ｄ６を選択することで、「特殊変動１」演出態様又は「特殊変動２」演出態様を必ず選択するように構成し、該「特殊変動１」演出態様又は「特殊変動２」演出態様において時短状態終了画面等を表示し、「普図高確時間短縮状態」が終了することを遊技者に示唆するように構成されているとともに、音声ランプ制御装置１１３は、上記「特殊変動１」演出態様又は「特殊変動２」演出態様の変動パターンを認識することで、その時点での特別図柄の低確率状態における変動回数を認識可能に構成されている。本発明の球が入賞することで遊技者に遊技価値を付与易い遊技状態における所定事象の回数情報に関する回数表示として、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動回数を例に説明するが、例えば、「普図低確時間短縮状態」における特別図柄の変動回数に関する回数表示でもよいし、「普図高確時間短縮状態」における普通図柄の変動回数に関する回数表示でもよいし、「確率変動状態」における特別図柄の変動回数に関する回数表示でもよいし、大当たり遊技状態終了後の遊技状態（即ち、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、又は、「潜伏確率変動

状態」等）における大当たりの連荘回数に関する連荘回数表示でもよいし、大当たり遊技状態終了後の遊技状態における一連の獲得出玉に関する獲得出玉表示でもよいし、小当たり遊技終了後の遊技状態（即ち、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、又は、「潜伏確率変動状態」、「通常遊技状態」等）における小当たりの発生回数に関する発生回数表示でもよいし、小当たり遊技状態終了後の遊技状態における一連の獲得出玉に関する獲得出玉表示でもよい。また、本発明の複数の遊技状態の遊技状況を含めて実行される演出として、「普図高確時間短縮状態」で計数した特別図柄の変動演出の実行回数を、「通常遊技状態」で計数する特別図柄の変動回数に合算して、救済カウンタ表示８９で表示する例で説明するが、例えば、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は大当たり遊技状態等で使用したキャラクタ図柄等を、「通常遊技状態」等でも該キャラクタ図柄等を現出可能に構成してもよい。

【３０６２】

次に、図１５９を参照して、第９実施形態における音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図１５９は、主に第９実施形態における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。第９実施形態のブロック図と第８実施形態のブロック図との異なる点は、主に、ＲＡＭ２２３に前回変動演出態様格納エリア２２３ｍが追加されている点である。

【３０６３】

前回変動演出態様格納エリア２２３ｍは、これから実行を開始する変動演出の１変動前に実行された変動演出の演出態様を格納するためのエリアである。音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、１変動前の遊技状態が「普図高確時間短縮状態」で、今回変動の遊技状態が「通常遊技状態」である場合にこの前回変動演出態様格納エリア２２３ｍの情報を判別し、格納されている変動パターンに応じてサブ救済カウンタ２２３ｋに値を設定するように構成されている。

【３０６４】

次に、図１６０を参照して、第９実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり終了処理（Ｓ６１４）について説明する。図１６０は、第９実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６１０）を示したフローチャートである。第９実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６１０）と第８実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６１０）との異なる点は、「普図高確時間短縮状態」へ移行することとなる大当たり種別の種類を判別して、セットする時短回数を異ならせる処理が追加されている点である。

【３０６５】

第９実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６１４）では、Ｓ６１０５の処理を終えると、次いで、今回の大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｃ」であるか否かを判別し（Ｓ６１５１）、今回の大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｃ」であれば（Ｓ６１５１：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｏに「３０」をセットし（Ｓ６１５２）、処理をＳ６１０７に移行する。

【３０６６】

一方、Ｓ６１５１の処理において、今回の大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」及び「時短Ｃ」でないと判別された場合（Ｓ６１５１：Ｎｏ）、今回の大当たり種別が大当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｄ」であると判断し、時短カウンタ２０３ｏに「７０」をセットし（Ｓ６１５３）、処理をＳ６１０７に移行する。

【３０６７】

次に、図１６１を参照して、第９実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）について説明する。図１６１は、第９実施形態の救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）を示したフローチャートである。第９実施形態の救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）と第８実施形態の救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）との異なる点は、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するタイミングで、今回実行される変動演出の１変動前の変動パターンを判別

する処理が追加されている点である。
【３０６８】
第９実施形態の救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）では、Ｓ１４０４の処理において、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「普図高確時間短縮状態」であると判別された場合（Ｓ１４０４：Ｙｅｓ）、次いで、前回変動演出態様格納エリア２２３ｍに格納された変動パターンが「特殊変動１」演出態様であるか否かを判別し（Ｓ１４３１）、前回変動演出態様格納エリア２２３ｍに格納された変動パターンが「特殊変動１」演出態様であれば（Ｓ１４３１：Ｙｅｓ）、該「特殊変動１」演出態様は、「普図高確時間短縮状態Ａ」の３０回転目のハズレ抽出時のみに選択され得る変動パターンであるため、サブ救済カウンタ２２３ｋの値に「３０」をセットし（Ｓ１４３２）、処理をＳ１４０６へ移行する。
【３０６９】
一方、Ｓ１４３１の処理において、前回変動演出態様格納エリア２２３ｍに格納された変動パターンが「特殊変動１」演出態様でないと判別された場合（Ｓ１４３１：Ｎｏ）、前回変動演出態様格納エリア２２３ｍに格納された変動パターンは「特殊変動２」演出態様であると判断し、該「特殊変動２」演出態様は、「普図高確時間短縮状態Ａ」の７０回転目のハズレ抽出時のみに選択され得る変動パターンであるため、サブ救済カウンタ２２３ｋの値に「７０」をセットし（Ｓ１４３３）、処理をＳ１４０６へ移行する。
【３０７０】
このように構成することで、大当たり時に付与され得る時短回数が複数種類ある場合にも、仮に「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断されたとしても、主制御装置１１０から送信されるコマンドを判別することによって、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３のデータを正しく保持することができ、「通常遊技状態」に移行した直後から救済カウンタ表示８９の表示を行うことができる。また、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３にバックアップ機能を搭載しないことにより、製造コストを削減することができる。さらに、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３において保持している救済カウンタ２０３ｐの値の音声ランプ制御装置１１３へのコマンド送信が不要となるため、主制御装置１１０制御的負担を軽減することができる。
【３０７１】
次に、図１６２を参照して、第９実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される当たり演出処理（Ｓ１１０５）について説明する。図１６２は、第９実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）を示したフローチャートである。第９実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）と第８実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）との異なる点は、主に、前回変動演出態様格納エリア２２３ｍのクリア処理が追加されている点である。
【３０７２】
第９実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）では、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈ、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉ及び前回変動演出態様格納エリア２２３ｍをクリアし（Ｓ１５５１）、Ｓ１５０２へ移行する。
【３０７３】
以上、説明したように、第９実施形態のパチンコ機１０では、各特別図柄の動的表示が実行を開始する場合に、音声ランプ制御装置１１３において、主制御装置１１０から受信した遊技状態コマンドにより、前回の変動演出における遊技状態と今回の変動演出における遊技状態を比較することで遊技状態が変化しているか否かを判別し、その判別結果によって救済カウンタ表示８９の表示有無を決定するように構成する。さらに、前回の変動演出における遊技状態が「普図高確時間短縮状態」であり、今回の変動演出における遊技状態が「通常遊技状態」である場合に、前回の変動演出における変動パターンを判別し、判別結果によってサブ救済カウンタ２２３ｋにセットする値を変更する。このように構成することで、大当たり種別によって付与され得る時短回数が複数種類ある場合に、「確率変

動状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断されたとしても、主制御装置１１０から送信されるコマンドを判別することによって、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３のデータを正しく保持することができ、「通常遊技状態」に移行した直後から救済カウンタ表示８９の表示を行うことができる。その結果、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３に、バックアップ機能の搭載することなく、該ＲＡＭ２２３のデータを正しく保持することができ、製造コストを削減することができる。さらに、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３において保持している救済カウンタ２０３ｐの値の音声ランプ制御装置１１３へのコマンド送信が不要となるため、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができる。

【３０７４】

その他、第９実施形態におけるパチンコ機１０は、第８実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【３０７５】

＜第１０実施形態＞

次いで、図１６３から図１７０を参照して、本発明を適用した第１０実施形態のパチンコ機１０について説明する。第８実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」における特別図柄の動的表示のハズレ抽出時には、いずれの回転数であっても同一の保留数テーブル２０２ｃの設定に基づいて停止パターンテーブル２０２ｄが選択され得るように構成されている。

【３０７６】

これに対し、第１０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」における特別図柄の動的表示のハズレ抽出時には、特定の回転数の場合に特定の保留数テーブル２０２ｃが設定されており、該特定の回転数の動的表示において、特定の停止パターンテーブル２０２ｄが選択され得るように構成されている。

【３０７７】

以下、第１０実施形態のパチンコ機１０について、第８実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第１０実施形態のパチンコ機１０の説明において、第８実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第８実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【３０７８】

まず、図１６３及び図１６４を参照して、第１０実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図１６３は、第１０実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図１６４は、第１０実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。第１０実施形態の遊技仕様と第８実施形態の遊技仕様との異なる点は、主に、「通常遊技状態」が「通常遊技状態Ａ」、「通常遊技状態Ｂ」及び「通常遊技状態Ｃ」に分かれている点である（以下、「通常遊技状態Ａ」、「通常遊技状態Ｂ」及び「通常遊技状態Ｃ」を総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）。

【３０７９】

図１６３で示すように、「通常遊技状態Ａ」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、「確率変動状態」において特別図柄の動的表示が５０回実行された場合（所謂、ＳＴ終了。図１６４参照。）となる。

【３０８０】

工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態から「通常遊技状態Ａ」に移行する場合、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３のデータは初期化されているため、特別図柄の低確率状態における動的表示の実行回数は「０回」の状態となる。また、「確率変動状態」において特別図柄の動的表示が５０回実行された場合、特別図柄の高確率状態において特別図柄

の動的表示が５０回実行された状態であり、前回の大当たりからの特別図柄の低確率状態における動的表示の実行回数は「０回」の状態となる。即ち、「通常遊技状態Ａ」に移行した時点において、特別図柄の低確率状態における動的表示の実行回数は、常に「０回」の状態となるように構成されている。本発明の大当たり確率が同一で異なる状態として、「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」との例で説明するが、例えば、ＳＴ回数が異なる「確率変動状態Ａ（例えば、ＳＴ１００回）」と「確率変動状態Ｂ（例えば、ＳＴ５０回）」でもよいし、時短回数が異なる「時間短縮状態Ａ（例えば、所定回数として時短５０回）」と「時間短縮状態Ｂ（例えば、特定回数として時短１００回）」でもよい。

【３０８１】

次いで、「通常遊技状態Ｂ」への移行契機は、「普図高確時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が５０回実行された場合（所謂、電サポ終了。図１６４参照。）となる。

【３０８２】

「普図高確時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が５０回実行された場合、特別図柄の低確率状態において特別図柄の動的表示が５０回実行された状態であり、前回の大当たりからの特別図柄の低確率状態における動的表示の実行回数は「５０回」の状態となる。即ち、「通常遊技状態Ｂ」に移行した時点において、前回の大当たりからの特別図柄の低確率状態における動的表示の実行回数は、常に「５０回」の状態となるように構成されている。

【３０８３】

次いで、「通常遊技状態Ｃ」への移行契機は、「普図低確時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が３７９回実行された場合（所謂、電サポ終了。図１６４参照。）、となる。

【３０８４】

「普図低確時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が３７９回実行された場合、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が３７９回実行された状態となる。また、「普図低確時間短縮状態」に移行するまでに、特別図柄の低確率状態において、救済成立回数である「２５０回」が実行されている。即ち、「通常遊技状態Ｃ」に移行した時点における特別図柄の低確率状態での動的表示の実行回数は、「普図低確時間短縮状態」に移行するまでに特別図柄の低確率状態で実行された「２５０回」と、「普図低確時間短縮状態」において実行された「３７９回」を足した「６２９回」となる。

【３０８５】

このように、それぞれの「通常遊技状態」に移行した時点において、特別図柄の低確率状態における動的表示の実行回数が一定になるように構成することで、後述する保留数テーブル２０２ｃにおいて、それぞれの「通常遊技状態」における特定回転数で特定の停止パターンテーブル２０２ｄを選択し得るようにすることができるようになり、その結果、どのような遊技状態の遷移を経た場合であっても、前回の大当たりからの特別図柄の低確率状態における特定回転数で、特定の停止パターンテーブル２０２ｄを選択し得るように構成することができる（図１６５～図１６９にて詳細を後述）。本発明の「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」とで天井到達までの回数を表示可能な例で説明するが、異なる時短回数が付与された場合において、「普図高確時間短縮状態」におけるそれぞれの変動回数若しくは残り時短回数を表示するように構成してもよい。

【３０８６】

なお、「通常遊技状態」における特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否については、第８実施形態と同様のため、説明を省略する。

【３０８７】

次いで、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」及び「普図低確時間短縮状態」については、第８実施形態と同様のため、説明を省略する。

【３０８８】

次に、図１６５及び図１６６を参照して、第１０実施形態における保留数テーブル２０

２ｃの詳細について説明する。図１６５は、第１０実施形態の第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブル２０２ｃ１を模式的に示した図であり、図１６６は、第１０実施形態の第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブル２０２ｃ２を模式的に示した図である。第１０実施形態の保留数テーブル２０２ｃと第８実施形態の保留数テーブル２０２ｃとの異なる点は、主に、「通常遊技状態」中の特定の回転数における停止パターンテーブル２０２ｄが個別に設定されている点である。

【３０８９】

図１６５の第１０実施形態における特図１用保留数テーブル２０２ｃ１で示すように、「通常遊技状態Ａ」における１～９９回転目、１０１～１９９回転目及び２０１～２５０回転目、「通常遊技状態Ｂ」における１～４９回転目、５１～１４９回転目及び１５１～２００回転目、及び、「通常遊技状態Ｃ」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄについては、第８実施形態の「通常遊技状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄと同様となっている。よって、ここで定義していない遊技状態、つまり、「通常遊技状態Ａ」における１００回転目及び２００回転目、及び、「通常遊技状態Ｂ」における５０回転目及び１５０回転目のみにおいて、個別に停止パターンテーブル２０２ｄが設定されている。

【３０９０】

即ち、「通常遊技状態Ａ」の１００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」の５０回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＧテーブル２０２ｄ７（図１６７（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態Ａ」の１００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」の５０回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図１１４（ｃ）参照）が選択される。

【３０９１】

次いで、「通常遊技状態Ａ」の２００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」の１５０回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＨテーブル２０２ｄ８（図１６７（ｂ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態Ａ」の２００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」の１５０回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図１１４（ｃ）参照）が選択される。

【３０９２】

次いで、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」及び「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄについては、第８実施形態の「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」及び「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄと同様のため、説明を省略する。

【３０９３】

このように構成することで、前回の大当たりからの特別図柄の低確率状態における特定回転数で、特定の停止パターンテーブル２０２ｄを選択し得るように構成することができる。その結果、音声ランプ制御装置１１３では、「通常遊技状態」中に電源が遮断された場合にＲＡＭ２２３のデータが初期化され、電源が遮断されるまでにカウントしていたサブ救済カウンタ２２３ｋの値も０クリアされ、それまでに実行されていた特別図柄の低確率状態における実行回数が不明となるが、主制御装置１１０から送信された特定の変動パターンコマンド（後述する「特殊変動３」演出態様及び「特殊変動４」演出態様（図１６７参照））を判別することによって、「通常遊技状態」における特別図柄の変動表示の実行回数（特定の回転数）を把握することができる。

【３０９４】

即ち、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に送信された変動パターンコマンドが、停止パターンテーブル２０２ｄのＧテーブル２０２ｄ７が選択された場合に実行され得る「特殊変動３」演出態様であれば（図１６７にて後述）、該「特殊変動３」演出態様は、「通常遊技状態Ａ」の１００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」の５０回転目、即ち

、前回の大当たりから、特別図柄の低確率状態における１００回転目の動的表示のハズレ抽出時のみに選択され得る演出態様であるため、音声ランプ制御装置１１３では、該「特殊変動３」演出態様に対応した変動パターンコマンドの受信時に実行される特別図柄の変動表示が、前回の大当たりから、特別図柄の低確率状態における１００回転目の変動表示であると判断することができる。

【３０９５】

その結果、「通常遊技状態」中に停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断された場合であっても、「特殊変動３」演出態様に対応した変動パターンコマンドを受信することにより、前回の大当たりからの特別図柄の低確率状態における実行回数を認識することができ、再度救済カウンタ表示８９を表示（この例では、「１００／２５０」）できることになる。本発明の遊技者が遊技を行っていることを判定する手段として、規定回数の特別図柄の変動演出が実行されることを判定する例で説明するが、例えば、規定回数の始動入賞が発生することを判定してもよいし、規定球数の球の発射が行われたことを判定してもよいし、操作ハンドル５１を遊技者が操作（接触又は回動等）することを判定してもよい。

【３０９６】

また、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に送信された変動パターンコマンドが、停止パターンテーブル２０２ｄのＨテーブル２０２ｄ８が選択された場合に実行され得る「特殊変動４」演出態様であれば（図１６７にて後述）、該「特殊変動４」演出態様は、「通常遊技状態Ａ」の２００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」の１５０回転目、即ち、前回の大当たりから、特別図柄の低確率状態における２００回転目の動的表示のハズレ抽出時のみに選択され得る演出態様であるため、音声ランプ制御装置１１３では、該「特殊変動４」演出態様に対応した変動パターンコマンドの受信時に実行される特別図柄の変動表示が、前回の大当たりから、特別図柄の低確率状態における２００回転目の変動表示であると判断することができる。

【３０９７】

その結果、「通常遊技状態」中に停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断された場合であっても、「特殊変動４」演出態様に対応した変動パターンコマンドを受信することにより、前回の大当たりからの特別図柄の低確率状態における実行回数を認識することができ、再度救済カウンタ表示８９を表示（この例では、「２００／２５０」）できることになる。

【３０９８】

また、このように構成することで、「通常遊技状態」に滞在中のパチンコ機１０を、遊技ホールが営業終了時に電源を遮断し、翌営業日にＲＡＭの初期化処理を行わずに電源を立ち上げた場合、該立ち上げ処理の実行直後の「通常遊技状態」においては救済カウンタ表示８９は表示されないものの、特別図柄の動的表示を一定回転数実行させることで、上述した特定の変動パターンが選択され得る回転数に到達してからは、救済カウンタ表示８９を正常に表示することができる。

【３０９９】

その結果、遊技者は、遊技ホールの営業開始時にパチンコ機１０を遊技する場合、「通常遊技状態」中に救済カウンタ表示８９が表示されていなくても、一定回転数だけ特別図柄の動的表示を実行させることで該救済カウンタ表示８９を表示させ、救済条件が成立するまでの残りの回転数を認識することができるようになる。そして、この仕様を把握した遊技者は、遊技ホールの営業開始時において、パチンコ機１０を一定回転数だけ実行させて救済カウンタ表示８９を表示させ、救済条件が成立するまでの残りの回転数を確認し、該残りの回転数が少なければ、さらに救済条件が成立するまで遊技を継続し得るようになり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となる。本発明の遊技者にとって不利な発射態様での遊技が奨励される状態における所定条件の成立として、「通常遊技状態」における一定回転数の実行に基づく特定の変動パターンコマンドを例に説明するが、例えば、「通常遊技状態」における所定時間経過時に出力されるコマンドでもよいし、「通常遊

技状態」における一般入賞口６３への入賞に基づいて出力されるコマンドでもよいし、「通常遊技状態」におけるスルーゲート６７への球の通過時のコマンドでもよい。

【３１００】

次いで、図１６６の第１０実施形態における特図２用保留数テーブル２０２ｃ２で示すように、「通常遊技状態Ａ」における１～９９回転目、１０１～１９９回転目及び２０１～２５０回転目、「通常遊技状態Ｂ」における１～４９回転目、５１～１４９回転目及び１５１～２００回転目、及び、「通常遊技状態Ｃ」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄについては、第８実施形態の「通常遊技状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄと同様となっている。よって、ここで定義していない遊技状態、つまり、「通常遊技状態Ａ」における１００回転目及び２００回転目、及び、「通常遊技状態Ｂ」における５０回転目及び１５０回転目のみにおいて、個別に停止パターンテーブル２０２ｄが設定されている。

【３１０１】

即ち、「通常遊技状態Ａ」の１００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」の５０回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＧテーブル２０２ｄ７（図１６７（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態Ａ」の１００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」の５０回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図１１４（ｃ）参照）が選択される。

【３１０２】

次いで、「通常遊技状態Ａ」の２００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」の１５０回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＨテーブル２０２ｄ８（図１６７（ｂ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態Ａ」の２００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」の１５０回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図１１４（ｃ）参照）が選択される。

【３１０３】

次いで、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」及び「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄについては、第８実施形態の「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」及び「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄと同様のため、説明を省略する。

【３１０４】

次に、図１６７を参照して、第１０実施形態の各停止パターンテーブル２０２ｄについて説明する。図１６７（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＧテーブル２０２ｄ７の一例を模式的に示した図であり、図１６７（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＨテーブル２０２ｄ８の一例を模式的に示した図である。

【３１０５】

図１６７（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＧテーブル２０２ｄ７では、「特殊変動３」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、各「リーチ表示」演出態様及び「特殊変動４」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「通常遊技状態Ａ」の１００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」の５０回転目における、各特別図柄のハズレとなる動的表示の演出態様は、必ず「特殊変動３」演出態様となるように設定されている。

【３１０６】

次いで、図１６７（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＨテーブル２０２ｄ８では、「特殊変動４」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、各「リーチ表示」演出態様及び「特殊

変動３」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「通常遊技状態Ａ」の２００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」の１５０回転目における、各特別図柄のハズレとなる動的表示の演出態様は、必ず「特殊変動４」演出態様となるように設定されている。

【３１０７】

このように、「特殊変動３」演出態様及び「特殊変動４」演出態様のような特定の停止種別が、特定の遊技状態の特定の回転数においてのみ選択され得るように構成することで、音声ランプ制御装置１１３では、その特定の停止種別を受信することにより、現在の遊技状態及び回転数を認識することができる。本発明の供給電力が低下した後に主制御装置１１０から出力されるコマンドとして、電源断後に変動演出の実行回数が規定回数に到達した場合に主制御装置１１０から出力される変動パターンコマンドを例に説明したが、例えば、電源断後に変動演出の実行回数が規定回数に到達した場合に主制御装置１１０から出力される停止種別コマンド又は確定コマンドでもよいし、電源断後に始動入賞が発生した場合に主制御装置１１０から出力される保留球数コマンドでもよいし、節電後に始動入賞が発生した場合に主制御装置１１０から出力される保留球数コマンドでもよいし、節電後に操作ハンドル５１に接触することにより出力されるハンドル接触コマンドでもよい。

【３１０８】

次に、図１６８及び図１６９を参照して、第１０実施形態における変動パターンテーブル２０２ｅの詳細について説明する。図１６８（ａ）は、第１０実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１の一例を模式的に示した図であり、図１６８（ｂ）は、第１０実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２の一例を模式的に示した図である。また、図１６９（ａ）は、第１０実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３の一例を模式的に示した図であり、図１６９（ｂ）は、第１０実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４の一例を模式的に示した図である。第１０実施形態の変動パターンテーブル２０２ｅと第８実施形態の変動パターンテーブル２０２ｅとの異なる点は、主に、各特別図柄のハズレ時の演出態様として、「特殊変動３」演出態様及び「特殊変動４」演出態様が追加されている点である。

【３１０９】

図１６８及び図１６９に示すように、各変動パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ４は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ０：非リーチ・ロング」用と、「非リーチ（ミドル）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ１：非リーチ・ミドル」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ２：非リーチ・ショート」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリーチ」用と、「特殊変動３」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ８：特殊変動３」用と、「特殊変動４」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ９：特殊変動４」用と、に区分けされている。

【３１１０】

また、第１０実施形態における大当たり時の演出態様については、第８実施形態と同様のため、説明を省略する。

【３１１１】

次いで、図１６８（ａ）で示す例のうち、「Ｅ０：非リーチ・ロング」～「Ｅ５：スペシャルリーチ」までの変動パターンについては、第８実施形態と同様のため、説明を省略する。

【３１１２】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ８：特殊変動

３」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【３１１３】

図１６８（ａ）の示す例では、「Ｅ８：特殊変動３」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【３１１４】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「特殊変動３」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「特殊変動３」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【３１１５】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ９：特殊変動４」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【３１１６】

図１６８（ａ）の示す例では、「Ｅ９：特殊変動４」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【３１１７】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「特殊変動４」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「特殊変動４」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【３１１８】

ここで、「特殊変動３」演出態様及び「特殊変動４」演出態様において選択され得る変動要素である、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』は、「非リーチ（ロング）」演出態様において選択され得る変動要素と同様となっている。

【３１１９】

上述したように、「特殊変動３」演出態様は、「通常遊技状態Ａ」における１００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」における５０回転目の動的表示の実行時にのみ選択され得る変動パターンであり、「特殊変動４」演出態様は、「通常遊技状態Ａ」における２００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」における１５０回転目の動的表示の実行時にのみ選択され得る変動パターンである。

【３１２０】

即ち、「通常遊技状態Ａ」における１００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」における５０回転目の動的表示、及び、「通常遊技状態Ａ」における２００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」における１５０回転目の動的表示では、「非リーチ（ロング）」演出態様と同様の変動要素が実行されることになる。従って、「通常遊技状態Ａ」における１００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」における５０回転目の動的表示、及び、「通常遊技状態Ａ」における２００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」における１５０回転目の動的表示の実行時に、第３図柄表示装置８１で実行される変動演出は、「通常遊技状態」におけるその他の回転数（即ち、「通常遊技状態Ａ」における１００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」における５０回転目、及び、「通常遊技状態Ａ」における２００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」における

１５０回転目以外の回転数）において選択され得る変動パターンである「非リーチ（ロング）」演出態様と同様の変動演出が実行される。

【３１２１】

このため、遊技者には、「特殊変動３」演出態様又は「特殊変動４」演出態様によって実行された変動演出であることを意識させることなく実行することができ、かつ、音声ランプ制御装置１１３では、特定の回転数における変動演出であることを判別することができる。

【３１２２】

なお、この「特殊変動３」演出態様及び「特殊変動４」演出態様によって実行された変動演出は、特別図柄の低確率状態における１００回転目及び２００回転目に実行された変動演出であるため、救済条件が成立するまでの残りの回転数を遊技者に報知するための特別な演出を実行するように構成してもよい。例えば、「特殊変動４」演出態様は、特別図柄の低確率状態における２００回転目に実行された変動演出であり、救済条件が成立するまでの残りの回転数が５０回転であるから、第３図柄表示装置８１において「救済条件成立まで　残り５０回転」というようなメッセージを表示するように構成してもよい。

【３１２３】

次いで、図１６８（ｂ）の第１特別図柄の大当たり時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２については、第８実施形態と同様のため、説明を省略する。

【３１２４】

次に、図１６９（ａ）を参照して、第１０実施形態における第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３について説明する。

【３１２５】

図１６９（ａ）で示す例のうち、「Ｅ０：非リーチ・ロング」～「Ｅ５：スペシャルリーチ」までの変動パターンについては、第８実施形態と同様のため、説明を省略する。

【３１２６】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ８：特殊変動３」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【３１２７】

図１６９（ａ）の示す例では、「Ｅ８：特殊変動３」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【３１２８】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「特殊変動３」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「特殊変動３」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【３１２９】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ９：特殊変動４」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【３１３０】

図１６９（ａ）の示す例では、「Ｅ９：特殊変動４」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【３１３１】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「特殊変動４」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「特殊変動４」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。
【３１３２】
次いで、図１６９（ｂ）の第２特別図柄の大当たり時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４については、第８実施形態と同様のため、説明を省略する。
【３１３３】
次に、図１７０を参照して、第１０実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）について説明する。図１７０は、第１０実施形態の救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）を示したフローチャートである。第１０実施形態の救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）と第８実施形態の救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）との異なる点は、今回実行される変動演出の遊技状態が「通常遊技状態」である場合に、該変動演出の演出態様を判別する処理が追加されている点である。
【３１３４】
第１０実施形態の救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）では、Ｓ１４０４の処理において、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「普図高確時間短縮状態」ではないと判別された場合（Ｓ１４０４：Ｎｏ）、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動３」演出態様か否かを判別し（Ｓ１４５２）、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動３」演出態様であれば（Ｓ１４５２：Ｙｅｓ）、特別図柄の低確率状態における１００回転目の変動演出であると判断し、サブ救済カウンタ２２３ｋに「１００」をセットし（Ｓ１４５３）、処理をＳ１４０６に移行する。
【３１３５】
Ｓ１４５２の処理において、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動３」演出態様でないと判別された場合（Ｓ１４５２：Ｎｏ）、次いで、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動４」演出態様か否かを判別し（Ｓ１４５４）、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動４」演出態様であれば（Ｓ１４５４：Ｙｅｓ）、特別図柄の低確率状態における２００回転目の変動演出であると判断し、サブ救済カウンタ２２３ｋに「２００」をセットし（Ｓ１４５５）、処理をＳ１４０６に移行する。本発明の供給電力が低下した後に主制御装置１１０から出力されるコマンドに基づいて実行される示唆演出として、電源断後に主制御装置１１０から変動パターンコマンドを受信したことに基づいて救済カウンタ表示８９を表示する例で説明するが、例えば、電源断後に主制御装置１１０から変動種別コマンド又は確定コマンドを受信したことに基づいて救済カウンタ表示８９を表示してもよいし、電源断後に主制御装置１１０から保留球数コマンドを受信したことに基づいて救済カウンタ表示８９を表示してもよいし、節電後に主制御装置１１０からハンドル接触コマンドを受信したことに基づいて特定演出（例えば、特定のキャラボイス出力や特定のキャラ図柄を表示等）を実行してもよい。また、供給電力が低下した後に主制御装置１１０から出力されるコマンドに基づいて実行される示唆演出に関連する関連示唆演出として、救済カウンタ表示８９を変動回数のみで表示する例で説明するが、例えば、電源断後に主制御装置１１０から特定のコマンドを受信することで救済カウンタ表示８９を天井回数のみで表示してもよいし、節電後に主制御装置１１０からハンドル接触コマンドを受信することで特定演出（例えば、特定のキャラボイス出力や特定のキャラ図柄を表示等）を補足する文字テロップ表示や追加キャラ現出等でもよい。
【３１３６】
一方、Ｓ１４５４の判別の結果、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動

４」演出態様でなければ（Ｓ１４５４：Ｎｏ）、Ｓ１４５５及びＳ１４０６の処理をスキップしてＳ１４０７に移行する。

【３１３７】

このように構成することで、「通常遊技状態」において、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断されたとしても、主制御装置１１０から送信されるコマンドを判別することによって、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３のデータを正しく保持することができ、電源復帰後の「通常遊技状態」において、特別図柄の動的表示を一定回転数実行させ、特定の変動パターンを実行させることで、該特定の変動パターンを実行する動的表示から救済カウンタ表示８９の表示を行うことができる。

【３１３８】

以上、説明したように、第１０実施形態のパチンコ機１０では、各特別図柄の動的表示が実行を開始する場合に、音声ランプ制御装置１１３において、主制御装置１１０より送信された変動パターンコマンドにより、特定の変動パターンであるか否かを判別し、その判別結果によってサブ救済カウンタ２２３ｋに値をセットし、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊをオンに設定するように構成する。このように構成することで、「通常遊技状態」において、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断されたとしても、電源復帰後の「通常遊技状態」において、特別図柄の動的表示を一定回転数実行させ、特定の変動パターンを実行させることで、該特定の変動パターンを実行する動的表示から救済カウンタ表示８９の表示を行うことができる。その結果、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３に、バックアップ機能の搭載することなく、該ＲＡＭ２２３のデータを正しく保持することができ、製造コストを削減することができる。さらに、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３において保持している救済カウンタ２０３ｐの値の音声ランプ制御装置１１３へのコマンド送信が不要となるため、主制御装置１１０制御負担を軽減することができる。

【３１３９】

また、「通常遊技状態」に滞在中のパチンコ機１０を、遊技ホールが営業終了時に電源を遮断し、翌営業日にＲＡＭの初期化処理を行わずに電源を立ち上げた場合、該立ち上げ処理の実行直後の「通常遊技状態」には救済カウンタ表示８９は表示されないものの、特別図柄の動的表示を一定回転数実行させることで、特定の変動パターンが選択され得る回転数に到達してからは、救済カウンタ表示８９を正常に表示することができる。その結果、遊技者は、遊技ホールの営業開始時にパチンコ機１０を遊技する場合、「通常遊技状態」中に救済カウンタ表示８９が表示されていなくても、一定回転数だけ特別図柄の動的表示を実行させることで該救済カウンタ表示８９を表示させ、救済条件が成立するまでの残りの回転数を認識することができるようになる。そして、この仕様を把握した遊技者は、遊技ホールの営業開始時において、パチンコ機１０を一定回転数だけ実行させて救済カウンタ表示８９を表示させ、救済条件が成立するまでの残りの回転数を確認し、該残りの回転数が少なければ、さらに救済条件が成立するまで遊技を継続し得るようになり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となる。また、前日の回転数を把握した上で、上記一定回転数の変動表示を実行させた場合に、救済カウンタ表示８９が表示されるか否かにより、パチンコ機１０がＲＡＭクリアされたか否かを認識することが可能となる。その結果、上記ＲＡＭクリアの恩恵（例えば、設定変更や天井越えリセット等）を受けることができるか否かを把握するために、営業開始時にパチンコ機１０の稼働を促進させる効果がある。

【３１４０】

その他、第１０実施形態におけるパチンコ機１０は、第８実施形態又は第９実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【３１４１】

＜第１１実施形態＞

次いで、図１７１から図２０３を参照して、本発明を適用した第１１実施形態のパチンコ機１０について説明する。第８実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」への当選に基づいて付

与され得る時短回数が一定（即ち、「５０回」）になるように構成されている。よって、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行する場合、音声ランプ制御装置１１３では、サブ救済カウンタ２２３ｋに「５０」を固定でセットするように構成されている。

【３１４２】

これに対し、第１１実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」に移行した場合の時短終了条件として、特別図柄の動的表示の実行回数に加えて、小当たり遊技の当選回数が設定されている。このため、「普図高確時間短縮状態」の終了時における特別図柄の動的表示の実行回数は不特定回数となる。

【３１４３】

以下、第１１実施形態のパチンコ機１０について、第８実施形態乃至第１０実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第１１実施形態のパチンコ機１０の説明において、第８実施形態乃至第１０実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第８実施形態乃至第１０実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【３１４４】

まず、図１７１を参照して第１１実施形態における遊技盤１３の具体的構成について説明する。第１１実施形態の遊技盤１３と第８実施形態の遊技盤１３との異なる点は、主に、可変入賞装置６５の内部に特定領域が配設されている点である。

【３１４５】

第１１実施形態の遊技盤１３では、普通電役７２の球の流下方向下流側には、可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａと、該大入賞口開閉板６５ａを開閉駆動可能な大入賞口ソレノイド６５ｂ（図１７２参照）と、可変入賞装置６５内に設けられた大入賞口スイッチ６５ｃと、該大入賞口スイッチ６５ｃの球の流下方向下流側に配設されて遊技盤１３盤面から出没可能に構成された特定領域開閉板６５ｄと、該特定領域開閉板６５ｄを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド６５ｅ（図１７２参照）と、特定領域を通過する球を検知可能な特定領域スイッチ６５ｆと、可変入賞装置６５内に流入した球を排出するための排出口６５ｇと、が設けられている。

【３１４６】

大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、各特別図柄において大当たりに当選した場合又は第２特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図１７２参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。

【３１４７】

可変入賞装置６５内に流入した球は、該可変入賞装置６５内に設けられた大入賞口スイッチ６５ｃによって検知された後、同じく可変入賞装置６５内に設けられた特定領域側へと流下する。大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検知されることで、１０個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【３１４８】

第１１実施形態のパチンコ機１０では、小当たりに当選した特別図柄の種類によって、可変入賞装置６５の開放態様が異なるように構成されている。詳細は後述するが、小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合には、１のラウンドにおける可変入賞装置６５の開放回数が１回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定される（図１７６及び図１８３

参照）。即ち、小当たり種別「小当たりＡ」による可変入賞装置６５の開放時間の合計時間が「０．１秒」に設定される。一方、小当たり種別「小当たりＢ」に当選した場合には、１のラウンドにおける可変入賞装置６５の開放回数が９回に設定され、小当たり種別「小当たりＡ」と同様、開放時間が「０．１秒」に設定され、可変入賞装置６５が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間が「１．２秒」に設定される（図１７６及び図１８３参照）。即ち、小当たり種別「小当たりＢ」による可変入賞装置６５の開放時間の合計時間が「０．９秒」に設定される。なお、いずれの小当たりの場合も、１のラウンドにおける可変入賞装置６５への最大入賞個数が「１０個」に設定される（図１８３参照）。

【３１４９】

可変入賞装置６５内であって、大入賞口スイッチ６５ｃの下流側には、特定領域開閉板６５ｄが配設されている。特定領域開閉板６５ｄは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板６５ｄは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域の上流側（特定領域開閉板６５ｄの正面視左側）から流下する球を特定領域開閉板６５ｄの上面を転動させて可変入賞装置６５内の排出口６５ｇ側（特定領域開閉板６５ｄの正面視右側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内に流入した球の特定領域への流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第１１実施形態では、小当たり種別「小当たりＡ」又は「小当たりＢ」への当選に基づく最初の大入賞口開閉板６５ａの開放開始から４秒後）に基づいて、特定領域開閉板６５ｄが特定領域ソレノイド６５ｅ（図１７２参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、特定領域内（特定領域スイッチ６５ｆ側）に球が流入可能な状態となる。

【３１５０】

即ち、小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合には、特定領域開閉板６５ｄが開放されるタイミングは、可変入賞装置６５の開放時間の合計「０．１秒」が経過してから、さらに「３．９秒」経過した後であり、大入賞口開閉板６５ａの開放に伴う可変入賞装置６５に流入した球が排出口６５ｇへと流下し終わったタイミングであり、可変入賞装置６５内に流入した球が排出口６５ｇへ案内されるまでの間、特定領域が閉鎖され続けた状態となる。一方、小当たり種別「小当たりＢ」に当選した場合には、特定領域開閉板６５ｄが開放されるタイミングは、大入賞口開閉板６５ａの開放回数が残っている状態であり、可変入賞装置６５へ球が流入可能となっている状態で特定領域が開放されている状態となる。よって、小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合には、右打ち遊技で発射された球が特定領域へ流入困難又は流入不可となる一方、小当たり種別「小当たりＢ」に当選した場合には、右打ち遊技で発射された球が特定領域へ流入可能となる。

【３１５１】

特定領域内に流入した球は、該特定領域内に設けられた特定領域スイッチ６５ｆによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第１１実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ６５ｆによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ６５ｆによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図１７６参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ６５ｆによる賞球の払い出しは無いように構成されている。

【３１５２】

このように構成することで、小当たり種別「小当たりＡ」に基づく小当たりでは、該小当たり遊技終了後に特定領域通過による大当たりが発生し難い又は発生し得ないようにすることができ、小当たり種別「小当たりＢ」に基づく小当たりでは、該小当たり遊技終了後に特定領域通過による大当たりが発生し得るようにすることができる。

【３１５３】

次に、図１７２を参照して、第１１実施形態におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図１７２は、第１１実施形態におけるパチンコ機１０の電気的構成を示す

ブロック図である。第１１実施形態のブロック図と第８実施形態のブロック図との異なる点は、主に、ＲＯＭ２０２に小当たり種別テーブル２０２ｋ及び小当たり開放テーブル２０２ｍが追加されている点と、ＲＡＭ２０３に小当たり時短カウンタ２０３ｒ及び大当たりフラグ２０３ｓが追加されている点である。

【３１５４】

ここで、図１７３を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。第１１実施形態の各種カウンタと第８実施形態の各種カウンタとの異なる点は、主に、小当たり抽選に使用されるカウンタが追加されている点である。

【３１５５】

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

【３１５６】

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

【３１５７】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図１８７参照）の実行間隔である「４ミリ秒」間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図１２４参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ２０３ｃに適宜格納される。ＲＡＭ２０３には、第１特別図柄に関する４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）からなる第１保留球格納エリア２０３ｄと、第２特別図柄に関する４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）からなる第２保留球格納エリア２０３ｅとが設けられており、これらの各エリアには、第１始動口６４又は第２始動口７１への入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値がそれぞれ格納される。

【３１５８】

これら各種カウンタのうち、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の更新方法については第８実施形態と同様のため、説明を省略する。

【３１５９】

大当たり乱数カウンタＣ１が大当たり又は小当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定されている。つまり、第２保留球格納エリア２０３ｅの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、第２特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａ２によって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定され、小当たりとなる乱数の値と一致する場合に、小当たりと判定される。

【３１６０】

ここで、図１７４を参照して、各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａの詳細についてそれぞれ説明する。図１７４（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａ１（以下、「特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１」と称する）の一例を模式的に示した模式図であり、図１７４（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａ２（以下、「特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２」と称する）の一例を模式的に示した模式図である。

【３１６１】
第１１実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１及び特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２は、設定値毎にそれぞれ、大当たり乱数値の個数が異なって設定されている。また、設定毎に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。即ち、設定毎に変位させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合、ハズレ乱数値の個数を減少させ、その減少分を大当たり乱数値の個数として割り当てるように構成する。このように、遊技状態に応じて大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、設定ごとに大当たりとなる確率が変更される。
【３１６２】
一方、第２特別図柄において、設定値毎に小当たり乱数値の個数が同一となるように設定されている。即ち、第２特別図柄における小当たり乱数値の個数は、設定値毎で同一の個数となるように構成される。このように、小当たり乱数値の個数を、各特別図柄において、設定値毎で同一とすることにより、各特別図柄におけるすべての設定値での小当たり遊技のみを考慮した遊技価値の付与割合が同等となる。
【３１６３】
このように、第１１実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄および第２特別図柄の設定毎の大当たり乱数値の個数の増加分を、すべての設定値においてハズレ乱数値の個数から補うように構成する。また、第２特別図柄の小当たり乱数値の個数を、設定毎に変化させないように構成する。即ち、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分を大当たり乱数値に割り当てることで補填するとともに、第２特別図柄小当たり乱数値の個数は、第２特別図柄の設定値毎に同一とする。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の個数の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。
【３１６４】
また、第１１実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技を行う上で最も滞在し易い場合に取得さ得る大当たり乱数値以外の最も多い乱数値の役（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成する。このように構成することで、例えば、第１特別図柄の変動演出で最も多い役であるハズレ役の出現回数からは設定判別を困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別要素を、ハズレ役より現出確率が低い大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値１等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。
【３１６５】
さらに、第１１実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与しないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成する。
【３１６６】
ハズレ役は、大当たり役や小当たり役と異なり、遊技価値を付与しない役であるため、パチンコ機１０毎に設けられ、該パチンコ機１０における遊技結果等を表示するデータランプ（図示せず）に明確に（大々的に）表示されない役である。ここで、仮に、データランプに明確に（大々的に）表示され易い大当たり遊技に対応する大当たり乱数値の個数と、小当たり遊技に対応する小当たり乱数値の個数とを設定毎にともに変更した場合、その大当たり遊技および小当たり遊技の２つの要素の出現率を遊技者がデータランプで一瞥（確認）することで、パチンコ機１０の設定判別が推測され易くなってしまう。その結果、例えば、低設定（例えば、設定値「１」）に設定されたパチンコ機１０の設定を遊技者に看破されてしまった場合、遊技者は該パチンコ機１０で遊技を行わず、パチンコ機１０の稼働が低下してしまうおそれがある。

【３１６７】
そこで、確率設定値の設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与せず、データランプに明確に（大々的に）表示されないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成することで、遊技者による設定判別要素を大当たりの出現割合のみとして、小当たりの出現率からはパチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。よって、確率設定値の判別要素を１つの乱数値に基づく役の出現率に限定し、例えば、出玉率の低い低設定（即ち、設定値「１」等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。
【３１６８】
図１７４（ａ）で示すように、第１１実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１では、設定値が「１」の場合、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は１０１個で、その値「０～１００」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における大当たり確率は、１０１／１００００＝１．０１／１００（即ち、１．０１％）となるように設定されている。
【３１６９】
また、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。
【３１７０】
よって、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９８９９個で、その値「１０１～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９８９９／１００００＝９８．９９／１００（即ち、９８．９９％）となるように設定されている。
【３１７１】
即ち、設定値「１」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【３１７２】
次いで、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は１０３個で、その値「０～１０２」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の大当たり確率は、１０３／１００００＝１．０３／１００（即ち、１．０３％）となるように設定されている。
【３１７３】
また、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定値「１」の場合と同様に設定されていない。
【３１７４】
従って、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９８９７個で、その値「１０３～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９８９７／１００００＝９８．９７／１００（即ち、９８．９７％）となるように設定されている。
【３１７５】
即ち、設定値「２」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように

構成されている。
【３１７６】
よって、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（１．０１％→１．０３％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【３１７７】
次いで、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は１０５個で、その値「０～１０４」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の大当たり確率は、１０５／１００００＝１．０５／１００（即ち、１．０５％）となるように設定されている。
【３１７８】
また、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定値「１」の場合と同様に設定されていない。
【３１７９】
従って、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９８９５個で、その値「１０５～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９８９５／１００００＝９８．９５／１００（即ち、９８．９５％）となるように設定されている。
【３１８０】
即ち、設定値「３」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【３１８１】
よって、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（１．０３％→１．０５％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【３１８２】
次に、図１７４（ｂ）で示すように、第１１実施形態の特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２では、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、１０１個で、その値「０～１００」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、１０１／１００００＝１．０１／１００（即ち、１．０１％）となるように設定されている。
【３１８３】
ここで、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、１５７９個で、その値「１０１～１６７９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における小当たり確率は、１５７９／１００００＝１５．７９／１００（即ち、１５．７９％）となるように設定されている。
【３１８４】
従って、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの８３２０個で、その値「１６８０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄のハズレ確率は、８３２０／１００００＝８３．２０／１００（即ち、８３．２０％）となるように設定されている。

【３１８５】
即ち、設定値「１」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【３１８６】
次いで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、１０３個で、その値「０～１０２」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、１０３／１００００＝１．０３／１００（即ち、１．０３％）となるように設定されている。
【３１８７】
ここで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」の場合と同様、１５７９個で、その値「１０３～１６８１」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における小当たり確率は、１５７９／１００００＝１５．７９／１００（即ち、１５．７９％）となるように設定されている。
【３１８８】
従って、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの８３１８個で、その値「１６８２～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄のハズレ確率は、８３１８／１００００＝８３．１８／１００（即ち、８３．１８％）となるように設定されている。
【３１８９】
即ち、設定値「２」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【３１９０】
よって、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、小当たり確率は同等（ともに１５．７９％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（１．０１％→１．０３％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【３１９１】
次いで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、１０５個で、その値「０～１０４」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、１０５／１００００＝１．０５／１００（即ち、１．０５％）となるように設定されている。
【３１９２】
ここで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」及び「２」の場合と同様、１５７９個で、その値「１０５～１６８３」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄における小当たり確率は、１５７９／１００００＝１５．７９／１００（即ち、１５．７９％）となるように設定されている。
【３１９３】
従って、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズ

レとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの８３１６個で、その値「１６８４～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄のハズレ確率は、８３１６／１００００＝８３．１６／１００（即ち、８３．１６％）となるように設定されている。

【３１９４】

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

【３１９５】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、小当たり確率は同等（ともに１５．７９％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（１．０３％→１．０５％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【３１９６】

ここで、図１７５を参照して、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２について説明する。図１７５（ａ）は、第１１実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の一例を模式的に示した図であり、図１７５（ｂ）は、同じく第１１実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の一例を模式的に示した図である。第１１実施形態の大当たり種別テーブル２０２ｂと第８実施形態の大当たり種別テーブル２０２ｂとの異なる点は、主に、当選し得る大当たり種別がすべて「普図高確時間短縮状態」へ移行することとなる大当たり種別であり、「確率変動状態」に移行することとなる大当たり種別が削除されている点と、該「普図高確時間短縮状態」へ移行する場合に付与され得る時短回数が異なっている点である。

【３１９７】

第１１実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たり後に、特別図柄の大当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄の動的表示が規定回数（第１１実施形態では、「９９回」）実行されるまで間、又は、小当たり遊技に規定回数（第１１実施形態では、「１回」）当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別「時短Ａ」と、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり後に、特別図柄の大当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄の動的表示が規定回数（第１１実施形態では、「９９回」）実行されるまで間、又は、小当たり遊技に規定回数（第１１実施形態では、「１回」）当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別「時短Ｂ」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に、特別図柄の動的表示が規定回数（第１１実施形態では、「９９回」）実行されるまで間、又は、小当たり遊技に規定回数（第１１実施形態では、「１回」）当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別「時短Ｃ」と、がある。

【３１９８】

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

【３１９９】

図１７５（ａ）で示す特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の例では、大当たり種別「時短Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～４３」が対応付けられ、大当たり種別「時短Ｂ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「４４～９６」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「９７～９９」が対応付けられている。

【３２００】
よって、第１特別図柄の当否抽選において、第１保留球格納エリア２０３ｄのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「時短Ａ」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９８」であれば、大当たり種別「時短Ｃ」が選定され得る。
【３２０１】
従って、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短Ａ」が４４％、大当たり種別「時短Ｂ」が５３％、大当たり種別「時短Ｃ」が３％、の割合で当選することとなる。
【３２０２】
なお、第１１実施形態のパチンコ機１０では、左打ち遊技において、第１始動口６４へ入賞し得て第１特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第２始動口７１へ入賞し難いことで第２特別図柄の動的表示が実行され難く構成されているため、左打ち遊技の遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）では、第１特別図柄の動的表示が主に実行されるように構成されている。
【３２０３】
次いで、図１７５（ｂ）で示す特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の例では、すべての遊技状態において第２特別図柄の大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～３８」が対応付けられ、大当たり種別「時短Ｂ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「３９～７７」が対応付けられ、大当たり種別「時短Ｃ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「７８～９９」が対応付けられている。
【３２０４】
即ち、すべての遊技状態における第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第２保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「時短Ａ」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９５」であれば、大当たり種別「時短Ｃ」が選定され得る。
【３２０５】
従って、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短Ａ」が３９％、大当たり種別「時短Ｂ」が３９％、大当たり種別「時短Ｃ」が２２％、の割合で当選することとなる。
【３２０６】
図１７３に戻って、説明を続ける。小当たり種別カウンタＣＫは、小当たりに当選して該小当たり遊技中に特定領域を球が通過した場合に付与される小当たり種別（大当たり内容）を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９」）に達した後に「０」に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタＣＫの値は、例えば、定期的に（第１１実施形態では、タイマ割込処理（図１８７参照）毎に１回）更新される。
【３２０７】
そして、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアと同じ第２保留エリアの小当た

り種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納される。
【３２０８】
ここで、例えば、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）又は小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下、「停止種別」と称する場合がある）は、ハズレ時のものとなる。また、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下、「停止種別」と称する場合がある）は、大当たり時のものとなる。一方で、第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は小当たり時のものとなる。この場合、その小当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された小当たり種別カウンタＣＫの値が示す小当たり種別に対応して決定される。
【３２０９】
第１１実施形態のパチンコ機１０における小当たり種別カウンタＣＫの値は、「０～９９」の範囲のループカウンタとして構成されて、該小当たり種別カウンタＣＫとＲＯＭ２０２に格納された小当たり種別テーブル２０２ｋとに基づいて、小当たり種別が決定される。
【３２１０】
ここで、図１７６を参照して、特図２小当たり種別テーブル２０２ｋについて説明する。図１７６は、ＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブル２０２ｋの一例を模式的に示した図である。
【３２１１】
第１１実施形態のパチンコ機１０では、上述したように、第２特別図柄の抽選遊技において小当たりに当選した場合に、可変入賞装置６５（図１７１参照）を開放駆動するとともに、特別図柄の種類に応じたタイミングで該可変入賞装置６５内の特定領域を開放するように構成されている。そして、小当たり遊技中に特定領域を球が通過した場合には、小当たり種別カウンタＣＫの値に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。
【３２１２】
図１７６に示すように、小当たり種別テーブル２０２ｋは、小当たり中に特定領域を通過したか否かに応じて、該特別図柄の種別に応じた小当たり種別と、小当たり種別カウンタＣＫの値とが対応付けられたテーブルである。なお、滞在する遊技状態に応じて選択され得る小当たり種別が異なるように構成してもよい。
【３２１３】
第１１実施形態のパチンコ機１０では、小当たり種別として、特定領域を球が通過しなかった場合には、最大ラウンド数が１ラウンドとなる小当たり種別「小当たりＡ」及び「小当たりＢ」が設けられる一方、特定領域を球が通過した場合には、最大ラウンド数が１（小当たり分）＋３ラウンド（大当たり分）であって、「９９回」の時短回数が付与される「時短Ｄ」及び「時短Ｅ」と、最大ラウンド数が１（小当たり分）＋５ラウンド（大当たり分）であって、「９９回」の時短回数が付与される「時短Ｆ」と、最大ラウンド数が１（小当たり分）＋９ラウンド（大当たり分）であって、「９９回」の時短回数が付与される「時短Ｇ」とが設けられている。
【３２１４】
なお、本発明の一般遊技状態と有利遊技状態とが終了する場合にのみ実行される演出として、「３０回」の「普図高確時間短縮状態」と「５０回」の「普図高確時間短縮状態」とで共通の時短終了専用変動を例に説明するが、例えば、「３０回」の「確率変動状態」と「５０回」の「確率変動状態」とで共通の確変終了専用変動を設けてもよいし、５ラウンドの大当たり遊技と１０ラウンドの大当たり遊技とで共通の大当たりエンディング演出

を設けてもよいし、５回開放の小当たり遊技と１０回開放の小当たり遊技とで共通の小当たりエンディング演出を設けてもよい。

【３２１５】

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

【３２１６】

図１７６で示す特図２小当たり種別テーブル２０２ｋの例では、第２特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域を球が通過しなかったときに、小当たり種別「小当たりＡ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～１９」が対応付けられ、小当たり種別「小当たりＢ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「２０～９９」が対応付けられている。一方、特定領域を球が通過したときに、「時短Ｄ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～１９」が対応付けられ、「時短Ｅ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「２０～５０」が対応付けられ、「時短Ｆ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「５１～８１」が対応付けられ、「時短Ｇ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「８２～９９」が対応付けられている。

【３２１７】

即ち、第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納された小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別が特図２小当たり種別テーブル２０２ｋから決定され、例えば、特定領域通過の有無に応じて、小当たり種別カウンタＣＫの値が「７」である場合には小当たり種別として「時短Ｄ」が決定され、小当たり種別カウンタＣＫの値が「９５」である場合には小当たり種別として「時短Ｇ」が決定される。

【３２１８】

従って、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合であって、特定領域を球が通過しなかったときに、小当たり種別「小当たりＡ」が２０％、小当たり種別「小当たりＢ」が８０％の割合で当選することとなる。

【３２１９】

よって、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、小当たり種別「小当たりＢ」に当選し易いように構成されている。

【３２２０】

ここで、上述したように、小当たり種別「小当たりＡ」に基づく小当たりでは、該小当たり遊技終了後に特定領域通過による大当たりが発生し難い又は発生し得ないように構成されており、小当たり種別「小当たりＢ」に基づく小当たりでは、該小当たり遊技終了後に特定領域通過による大当たりが発生し得るように構成されている。

【３２２１】

従って、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、小当たり種別「小当たりＢ」に当選し易いため、小当たり遊技終了後に特定領域通過による大当たりが発生し易いように構成されている。

【３２２２】

また、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合であって、特定領域を球が通過したときに、小当たり種別「時短Ｄ」が２０％、小当たり種別「時短Ｅ」が３１％、小当たり種別「時短Ｆ」が３１％、小当たり種別「時短Ｇ」が１８％の割合で当選することとなる。

【３２２３】

次に、図１７７及び図１７８を参照して、第１１実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図１７７は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別

図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図１７８は、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。第１１実施形態の遊技仕様と第８実施形態の遊技仕様との異なる点は、主に、遊技状態として「確率変動状態」が削除されている点と、「普図高確時間短縮状態」へ移行することとなる大当たり種別及び小当たり種別が追加されている点である。

【３２２４】

図１７７で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、「普図高確時間短縮状態」において時短終了条件が成立した場合（所謂、電サポ終了。図１７８参照。）、又は、「普図低確時間短縮状態」において時短終了条件が成立した場合（所謂、電サポ終了。図１７８参照。）となる。

【３２２５】

ここで、詳細は後述するが、「普図高確時間短縮状態」における時短終了条件は、特別図柄の動的表示が「９９回」実行されるか、小当たり遊技に「１回」当選するか、のいずれかが成立した場合となるが（図１８４参照）、遊技仕様どおりに遊技を行った場合、小当たり遊技に「１回」当選することによる時短終了条件の方が成立し易いように構成されている。

【３２２６】

具体的に説明すると、第２特別図柄の動的表示が小当たり遊技に当選した場合のうち、小当たり種別「小当たりＢ」に基づく小当たりでは、該小当たり遊技終了後に特定領域通過による大当たりが発生し得るように構成されているため、実質的には、小当たり種別「小当たりＢ」に基づく小当たりでは、時短終了条件が成立して「通常遊技状態」へ移行するよりも大当たりが発生し易くなるように構成されている。

【３２２７】

一方、第２特別図柄の動的表示が小当たり遊技に当選した場合のうち、小当たり種別「小当たりＡ」に基づく小当たりでは、該小当たり遊技終了後に特定領域通過による大当たりが発生し難い又は発生し得ないように構成されているため、小当たり種別「小当たりＡ」に基づく小当たりでは、時短終了条件が成立して「通常遊技状態」へ移行し易くなるように構成されている。

【３２２８】

即ち、「普図高確時間短縮状態」における時短終了条件である、小当たり遊技に「１回」当選するという条件が実質的に成立し得るのは、小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合となる。

【３２２９】

また、上述したように、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、第２特別図柄における小当たり確率は、１５．７９％となるように設定されている（図１７４（ｂ）参照）。さらに、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合、特図２小当たり種別テーブル２０２ｋにおいて、小当たり種別「小当たりＡ」が２０％、小当たり種別「小当たりＢ」が８０％の割合で当選するように設定されている（図１７６参照）。よって、小当たり種別「小当たりＡ」の当選確率は、第２特別図柄における小当たり確率である１５．７９％のうちの２０％である、約３．１６％となり、平均すると、約３２回転に１回、小当たり種別「小当たりＡ」に当選し得ることになる。

【３２３０】

従って、「普図高確時間短縮状態」において遊技仕様どおりに遊技を行った場合、時短終了条件の１つである、特別図柄の動的表示が「９９回」実行される事象よりも、小当たり種別「小当たりＡ」に当選する事象の方が発生し易く構成されている。

【３２３１】

即ち、「普図高確時間短縮状態」における時短終了条件は、特別図柄の動的表示が「９９回」実行されるよりも、小当たり遊技に「１回」当選することによる時短終了条件の方が成立し易いように構成されている。

【３２３２】
よって、第１１実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するのは、実質的に小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合、となるため、第８実施形態のパチンコ機１０のように、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した時点における特別図柄の動的表示の実行回数が固定とならず、不特定回数となる。
【３２３３】
その結果、「通常遊技状態」に移行した場合に第３図柄表示装置８１で表示を行う救済カウンタ表示８９の値も不特定回数となるため、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理では、サブ救済カウンタ２２３ｋの値を、前回の大当たり以降に実行された変動表示の回数をカウントするように構成し（第１１実施形態のパチンコ機１０では、すべての遊技状態が特別図柄の低確率状態のため）、該サブ救済カウンタ２２３ｋの値を救済カウンタ表示８９に表示させるように構成されている。
【３２３４】
このように構成することで、第１１実施形態のパチンコ機１０のように、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した時点における特別図柄の動的表示の実行回数が不特定回数となる場合にも、救済カウンタ表示８９に正しい値を表示させることができる。
【３２３５】
なお、「通常遊技状態」における特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否については、第８実施形態のパチンコ機１０と同様のため、説明を省略する。
【３２３６】
次いで、「普図高確時間短縮状態」への移行契機は、大当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」若しくは「時短Ｇ」に当選した場合、となる（図１７８参照）。
【３２３７】
なお、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否については、第８実施形態のパチンコ機１０と同様のため、説明を省略する。
【３２３８】
また、「普図低確時間短縮状態」への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否については、第８実施形態のパチンコ機１０と同様のため、説明を省略する。
【３２３９】
次に、図１７９及び図１８０を参照して、保留数テーブル２０２ｃの詳細について説明する。図１７９は、第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブル２０２ｃ１を模式的に示した図であり、図１８０は、第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブル２０２ｃ２を模式的に示した図である。第１１実施形態の保留数テーブル２０２ｃと第８実施形態の保留数テーブル２０２ｃとの異なる点は、主に、「通常遊技状態」における特定回転数で個別の停止パターンテーブル２０２ｄが設定されている点である。
【３２４０】
なお、図１７９及び図１８０の保留数テーブル２０２ｃに定義している、各遊技状態における回転数は、いずれも工場出荷時の初期状態、ＲＡＭクリア状態又は大当たり遊技後からの回転数となっている。即ち、特別図柄の低確率状態における回転数が「０回」の状態からの回転数となっている。
【３２４１】

図１７９の第１１実施形態における特図１用保留数テーブル２０２ｃ１で示すように、「通常遊技状態」における１～９９回転目、１０１～１９９回転目、２０１～２５０回転目及び３５０回転目以降において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄについては、第８実施形態の「通常遊技状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄと同様となっている。

【３２４２】

また、「通常遊技状態」の１００回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＧテーブル２０２ｄ７（図１６７（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」の１００回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図１１４（ｃ）参照）が選択される。

【３２４３】

次いで、「通常遊技状態」の２００回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＨテーブル２０２ｄ８（図１６７（ｂ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」の２００回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図１１４（ｃ）参照）が選択される。

【３２４４】

次いで、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄについては、第８実施形態の「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄと同様のため、説明を省略する。

【３２４５】

このように構成することで、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した時点における特別図柄の動的表示の実行回数が不特定回数となる場合においても、特別図柄の低確率状態における特定回転数で特定の変動パターンが選択され得るようにすることができる。その結果、音声ランプ制御装置１１３では、電源が遮断された場合にＲＡＭ２２３のデータが初期化され、電源が遮断されるまでにカウントしていたサブ救済カウンタ２２３ｋの値も０クリアされ、それまでに実行していた特別図柄の低確率状態における実行回数が不明となるが、主制御装置１１０から送信された特定の変動パターンコマンド（即ち、「特殊変動３」演出態様及び「特殊変動４」演出態様（図１６７参照））を判別することによって、「通常遊技状態」における特別図柄の変動表示の実行回数（特定の回転数）を把握することができる。

【３２４６】

即ち、例えば、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に送信された変動パターンコマンドが、停止パターンテーブル２０２ｄのＧテーブル２０２ｄ７が選択された場合に実行され得る「特殊変動３」演出態様であれば（図１６７参照）、該「特殊変動３」演出態様は、初期状態、ＲＡＭクリア状態又は大当たり遊技後から１００回転目の動的表示のハズレ抽出時のみに選択され得る変動パターンであるため、音声ランプ制御装置１１３では、該「特殊変動３」演出態様に対応した変動パターンコマンドの受信時に実行される特別図柄の変動表示が、前回の大当たりから、特別図柄の低確率状態における１００回転目の変動表示であると判断することができる。

【３２４７】

その結果、「通常遊技状態」中に停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断された場合であっても、「特殊変動３」演出態様に対応した変動パターンコマンドを受信することにより、前回の大当たりからの特別図柄の低確率状態における実行回数を認識することができ、再度救済カウンタ表示８９を表示（この例では、「１００／２５０」を表示）できることになる。

【３２４８】

また、このように構成することで、「通常遊技状態」に滞在中のパチンコ機１０を、遊

技ホールが営業終了時に電源を遮断し、翌営業日にＲＡＭの初期化処理を行わずに電源を立ち上げた場合、該立ち上げ処理の実行直後の「通常遊技状態」には救済カウンタ表示８９は表示されないものの、特別図柄の動的表示を一定回転数実行させることで、上述した特定の変動パターンが選択され得る回転数に到達してからは、救済カウンタ表示８９を正常に表示することができる。

【３２４９】

その結果、遊技者は、遊技ホールの営業開始時にパチンコ機１０を遊技する場合、「通常遊技状態」中に救済カウンタ表示８９が表示されていなくても、一定回転数だけ特別図柄の動的表示を実行させることで該救済カウンタ表示８９を表示させ、救済条件が成立するまでの残りの回転数を認識することができるようになる。そして、この仕様を把握した遊技者は、遊技ホールの営業開始時において、パチンコ機１０を一定回転数だけ実行させて救済カウンタ表示８９を表示させ、救済条件が成立するまでの残りの回転数を確認し、該残りの回転数が少なければ、さらに救済条件が成立するまで遊技を継続し得るようになり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となる。

【３２５０】

次いで、図１８０で示すように、第１１実施形態における特図２用保留数テーブル２０２ｃ２では、「通常遊技状態」における１～９９回転目、１０１～１９９回転目、２０１～２５０回転目及び３５０回転目以降において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄについては、第８実施形態の「通常遊技状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄと同様となっている。

【３２５１】

また、「通常遊技状態」の１００回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＧテーブル２０２ｄ７（図１６７（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」の１００回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図１１４（ｃ）参照）が選択される。

【３２５２】

次いで、「通常遊技状態」の２００回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＨテーブル２０２ｄ８（図１６７（ｂ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」の２００回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図１１４（ｃ）参照）が選択される。

【３２５３】

次いで、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄについては、第８実施形態の「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄと同様のため、説明を省略する。

【３２５４】

次に、図１８１を参照して、第１１実施形態における変動パターンテーブル２０２ｅの詳細について説明する。図１８１（ａ）は、第１１実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される特図２ハズレ・小当たりＡ用変動パターンテーブル２０２ｅ３の一例を模式的に示した図であり、図１８１（ｂ）は、第１１実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される特図２大当たり・小当たりＢ用変動パターンテーブル２０２ｅ４の一例を模式的に示した図である。第１１実施形態の変動パターンテーブル２０２ｅと第８実施形態の変動パターンテーブル２０２ｅとの異なる点は、主に、第２特別図柄のハズレ時又は小当たり種別「小当たりＡ」抽出時の演出態様として、「特殊変動３」演出態様及び「特殊変動４」演出態様が追加されている点である。

【３２５５】

なお、第１１実施形態における特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１及び特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２については、第１０実施形態における特

図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１及び特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２（図１６８参照）と同様のため、説明を省略する。

【３２５６】

図１８１に示すように、各変動パターンテーブル２０２ｅ３～２０２ｅ４は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。具体的には、ハズレ時又は小当たり種別「小当たりＡ」抽出時の演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ０：非リーチ・ロング」用と、「非リーチ（ミドル）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ１：非リーチ・ミドル」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ２：非リーチ・ショート」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリーチ」用と、「特殊変動３」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ８：特殊変動３」用と、「特殊変動４」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ９：特殊変動４」用と、に区分けされている。

【３２５７】

また、各特別図柄の大当たり時又は第２特別図柄の小当たり種別「小当たりＢ」抽出時の演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリーチ」用と、に区分けされている。

【３２５８】

次に、図１８１（ａ）を参照して、第１１実施形態における第２特別図柄のハズレ・小当たりＡ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３について説明する。

【３２５９】

図１６９（ａ）で示す例のうち、「Ｅ０：非リーチ・ロング」～「Ｅ５：スペシャルリーチ」までの変動パターンについては、第８実施形態と同様のため、説明を省略する。

【３２６０】

次いで、特図２ハズレ・小当たりＡ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ８：特殊変動３」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【３２６１】

図１８１（ａ）の示す例では、「Ｅ８：特殊変動３」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【３２６２】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ・小当たりＡ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「特殊変動３」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「特殊変動３」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【３２６３】

次いで、特図２ハズレ・小当たりＡ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ９：特殊変動４」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【３２６４】

図１８１（ａ）の示す例では、「Ｅ９：特殊変動４」における変動パターンと変動種別

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

【３２６５】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ・小当たりＡ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「特殊変動４」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「特殊変動４」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【３２６６】

次いで、図１８１（ｂ）の第２特別図柄の大当たり時又は小当たり種別「小当たりＢ」抽出時に参照される特図２大当たり・小当たりＢ用変動パターンテーブル２０２ｅ４については、第８実施形態の特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４と同様のため、説明を省略する。

【３２６７】

次に、図１８２を参照して、第１１実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｆについて説明する。図１８２は、第１１実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される大当たり開放テーブル２０２ｆの一例を模式的に示した模式図である。第１１実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｆと第８実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｆとの異なる点は、主に、遊技状態の「確率変動状態」が削除されている点と、該「確率変動状態」へ移行することとなる大当たり種別が削除されている点と、「普図高確時間短縮状態」へ移行することとなる大当たり種別の種類が追加されている点である。

【３２６８】

まず、大当たり開放テーブル２０２ｆは、遊技状態毎に入賞し易い第１始動口６４又は第２始動口７１に基づいて選択される大当たりに当選した大当たり種別に基づいて開放態様等が区分けされている。

【３２６９】

具体的には、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」、又は、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」若しくは「時短Ｇ」に当選した場合に参照される「通常遊技状態」用と、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」、又は、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」若しくは「時短Ｇ」に当選した場合に参照される「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態」用とで、大入賞口開閉板６５ａの開放態様等が規定されている。

【３２７０】

図１８２で示すように、大当たり開放テーブル２０２ｆの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、４ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、その大当たりのオープニング時間が「３０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【３２７１】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短Ｂ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、６ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が

「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短Ｂ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【３２７２】

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

【３２７３】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短Ｄ」又は「時短Ｅ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、３ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、小当たり種別「時短Ｄ」又は「時短Ｅ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【３２７４】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短Ｆ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、５ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短Ｇ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【３２７５】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短Ｇ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、９ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短Ｇ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【３２７６】

なお、「通常遊技状態」において小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」若しくは「時短Ｇ」に当選し得るのは第２特別図柄の動的表示であり、該第２特別図柄の動的表示は、「通常遊技状態」において推奨されている左打ち遊技では実行され難くなるように構成されている。

【３２７７】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大

入賞口開閉板６５ａが、４ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、その大当たりのオープニング時間が「１０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【３２７８】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短Ｂ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、６ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「時短Ｂ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【３２７９】

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

【３２８０】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短Ｄ」又は「時短Ｅ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、３ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、小当たり種別「時短Ｄ」又は「時短Ｅ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【３２８１】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短Ｆ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、５ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「時短Ｇ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【３２８２】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮

状態」用において、大当たり種別「時短Ｇ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、９ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「時短Ｇ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【３２８３】

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

【３２８４】

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

【３２８５】

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

【３２８６】

また、大当たり種別毎又は小当たり種別毎に別々の遊技状態に移行する必要はなく、複数の大当たり種別又は小当たり種別で共通的な遊技状態に移行するように構成してもよい。さらに、ＯＰ時間とＥＤ時間とを異ならせるように構成してもよいし、ＩＴ時間をＯＰ時間やＥＤ時間より長い時間に設定してもよい。また、１のラウンドの最小開放時間を、ＩＴ時間やＯＰ時間、ＥＤ時間より短い時間に設定してもよい。さらに、大当たり種別毎又は小当たり種別毎にＯＰ時間、ＩＴ時間又はＥＤ時間の少なくとも１つ以上を同一な時間となるように設定してもよい。また、「潜伏確率変動状態」における大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「通常遊技状態」、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」における大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間よりいずれも短くなるように構成していたが、いずれか１以上のＯＰ時間、ＩＴ時間、又は、ＥＤ時間を短くするように構成し、他の１以上のＯＰ時間、ＩＴ時間、又は、ＥＤ時間を同等又は長くなるように構成してもよい。

【３２８７】
次に、図１８３を参照して、第１１実施形態の小当たり開放テーブル２０２ｍについて説明する。図１８３は、第１１実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される小当たり開放テーブル２０２ｍの一例を模式的に示した模式図である。小当たり開放テーブル２０２ｍは、第２特別図柄の小当たり時に参照され、小当たり発生時の小当たり種別に基づいて、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（１のラウンドにおける開放回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）が規定されている。
【３２８８】
上述したように、この小当たり開放テーブル２０２ｍは、当選した小当たり種別に基づいて開放態様等が区分けされており、各小当たり種別毎に大入賞口開閉板６５ａの開放態様と、特定領域通過に伴う大当たり終了後に移行される遊技状態等が規定されている。
【３２８９】
図１８３で示すように、小当たり開放テーブル２０２ｍにおいて、小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合には、可変入賞装置６５が１のラウンド中に１回開放され、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の小当たり遊技終了後は、特定領域を球が通過していないため、「通常遊技状態」に移行する。
【３２９０】
次いで、小当たり種別「小当たりＢ」に当選した場合には、可変入賞装置６５が１のラウンド中に９回開放され、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、かつ、１の開放と次の開放との閉鎖時間（即ち、インターバル時間）が「１．２秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、小当たり種別「小当たりＢ」の小当たり遊技終了後は、特定領域を球が通過していないため、「通常遊技状態」に移行する。
【３２９１】
次いで、小当たり種別「時短Ｄ」に当選した場合には、可変入賞装置６５が１のラウンド中に１回開放され、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、小当たり種別「時短Ｄ」の小当たり遊技終了後は、特定領域を球が通過したことに基づいて大当たり遊技（３ラウンド）へと移行する。なお、小当たり種別「時短Ｄ」は、大入賞口開閉板６５ａ及び特定領域開閉板６５ｄの開放態様により球が特定領域を通過困難又は通過不可に構成されているため、実質的には発生し得ない小当たり種別となっている。
【３２９２】
次いで、小当たり種別「時短Ｅ」に当選した場合には、可変入賞装置６５が１のラウンド中に９回開放され、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、かつ、１の開放と次の開放との閉鎖時間（即ち、インターバル時間）が「１．２秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、小当たり種別「時短Ｅ」の小当たり遊技終了後は、特定領域を球が通過したことに基づいて大当たり遊技（３ラウンド）へと移行する。
【３２９３】
次いで、小当たり種別「時短Ｆ」に当選した場合には、可変入賞装置６５が１のラウンド中に９回開放され、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、かつ、１の開放と次の開放との閉鎖時間（即ち、インターバル時間）が「１．２秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、小当たり種別「時短Ｆ」の小当たり遊技終了後は、特定領域を球が通過したことに基づいて大当たり遊技（５ラウンド）へと移行する。
【３２９４】
次いで、小当たり種別「時短Ｇ」に当選した場合には、可変入賞装置６５が１のラウン

ド中に９回開放され、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、かつ、１の開放と次の開放との閉鎖時間（即ち、インターバル時間）が「１．２秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、小当たり種別「時短Ｇ」の小当たり遊技終了後は、特定領域を球が通過したことに基づいて大当たり遊技（９ラウンド）へと移行する。

【３２９５】

次に、図１８４を参照して、第１１実施形態における時短終了条件テーブル２０２ｊについて説明する。図１８４は、第１１実施形態におけるＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｊの一例を模式的に示した模式図である。第１１実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｊと。第１１実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｊとの異なる点は、主に、時短発生条件として小当たり種別が追加されている点と、時短終了条件として、小当たり遊技への当選に基づく可変入賞装置６５の作動（開放）回数を示す小当たり作動回数が追加されている点である。

【３２９６】

第１１実施形態の「時短機能」は、いずれかの特別図柄において大当たりの抽選結果が導出されるか、或いは、以下に示す複数の時短終了条件のうち、いずれか１の条件が成立することによって終了するように構成されている。具体的な時短終了条件としては、大当たり終了後の各特別図柄の動的表示の実行回数を示す「時短回数」と、大当たり終了後の第２特別図柄の動的表示における小当たり遊技への当選に基づく可変入賞装置６５の作動（開放）回数を示す「小当たり作動回数」と、が規定されている。

【３２９７】

まず、図１８４で示すように、すべての遊技状態において大当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」、又は、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」若しくは「時短Ｇ」が実行された場合、「時短回数」はいずれも「９９回」に設定され、「小当たり作動回数」は「１回」に設定される。

【３２９８】

次いで、救済条件が成立した場合、「時短回数」は「９９回」に設定され、「小当たり作動回数」は「９９回」に設定される。

【３２９９】

ここで、上述したように、第１１実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」において遊技仕様通りに遊技を行った場合、「時短回数」が「９９回」に到達するよりも、「小当たり作動回数」が「１回」に到達する方が成立し易いように構成されている。

【３３００】

これに対して、救済条件が成立した場合に移行する「普図低確時間短縮状態」では、「小当たり作動回数」が「９９回」に設定されており、「時短回数」と同等に設定されているため、実質的に「時短回数」が「９９回」に到達することで時短終了条件が成立することになる。

【３３０１】

このように、救済条件成立時の「小当たり作動回数」を「時短回数」と同等に設定することにより、所謂、ハマり時の救済機能である「普図低確時間短縮状態」において、右打ち遊技を開始した直後に小当たり種別「小当たりＡ」に当選し、即座に時短終了条件が成立して左打ち遊技に戻ってしまい、遊技者の遊技意欲が低下することを防ぐことができる。

【３３０２】

次に、図１８５を参照して、第１１実施形態における音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図１８５は、第１１実施形態における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。第１１実施形態のブロック図と第８実施形態のブロック図との異なる点は、主に、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２に小当たり種別テーブル２２２ｅが追加されている点と、ＲＡＭ２２３に整合性フラグ２２３

ｎが追加されている点である。
【３３０３】
第１１実施形態の音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、ＭＰＵ２２１にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、停止パターンテーブル２２２ｃ、変動パターンテーブル２２２ｄ、小当たり種別テーブル２２２ｅが少なくとも格納されている。これらのテーブル２２２ａ～２２２ｅは、いずれも主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に設けられた大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、停止パターンテーブル２０２ｄ、変動パターンテーブル２０２ｅ、小当たり種別テーブル２０２ｋと同じものである。
【３３０４】
音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳ１の各値と、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、停止パターンテーブル２２２ｃおよび変動パターンテーブル２２２ｄ、小当たり種別テーブル２２２ｅとに基づいて、先読み処理を実行可能に構成されている。
【３３０５】
そして、この先読み処理によって、その先読み処理の対象となった保留中の変動演出が、結果としてどのような演出となるか（大当たりとなるか否か、「リーチ表示」となるか否か等）をその変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、コクピット表示領域Ｄｂ（図１０５参照）に表示される保留図柄の表示態様を変化させる「保留変化予告」の演出内容（及び実行時期（タイミング））を決定したりする制御を実行する。
【３３０６】
ＲＡＭ２２３に設けられた整合性フラグ２２３ｎは、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内のデータと、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内のデータとの整合性が取れているか否かを示すフラグである。この整合性フラグ２２３ｎは、電源投入時に初期値としてオフに設定され（図２００のＳ１０７１参照）、主制御装置１１０から出力されたＲＡＭ初期化コマンドを受信した場合（図２０１のＳ１２８１参照）、主制御装置１１０から出力された特定の変動パターンコマンド（即ち、「特殊変動３」演出態様若しくは「特殊変動４」演出態様の変動パターンコマンド）を受信した場合（図２０２のＳ１４７９参照）、又は、大当たりした場合（図２０３のＳ１５７１参照）にオンに設定される。
【３３０７】
そして、第１１実施形態のパチンコ機１０では、この整合性フラグ２２３ｎがオンの場合、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内のデータと、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内のデータとの整合性が取れている状態であると判断し、サブ救済カウンタ２２３ｋが正常な値であるため、「通常遊技状態」において該サブ救済カウンタ２２３ｋの値を第３図柄表示装置８１の救済カウンタ表示８９に表示させるように構成されている。
【３３０８】
次に、図１８６を参照して、第１１実施形態の第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの詳細について説明する。図１８６は、第１１実施形態の第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの構成を模式的に示す模式図である。
【３３０９】
第１保留情報格納エリア２２３ｅは、第１保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４

とが少なくとも設けられている。
【３３１０】
　また、第２保留情報格納エリア２２３ｆは、第１保留情報格納エリア２２３ｅと同様、第２保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第２保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ５とが少なくとも設けられている。
【３３１１】
　さらに、実行情報格納エリア２２３ｇには、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｇ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｇ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｇ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｇ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｇ５とが少なくとも設けられている。
【３３１２】
　具体的には、実行情報格納エリア２２３ｇが、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に対応するエリアである。また、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第２エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に２番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第３エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に３番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第４エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に４番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアである。
【３３１３】
　また、第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第２エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に２番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第３エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に３番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第４エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に４番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアである。
【３３１４】
　音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、第１保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値をそれぞれ、対応する第１保留情報格納第１～第４エリアのうち該第１保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４に格納する。
【３３１５】
　具体的には、第１保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｘ≦４）であれば、その時点で保留されている第１特別図柄の変動演出の数はＸであり、その第１保留球数コ

マンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的にＸ番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第１保留情報格納第Ｘエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に対応するカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、第１保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第Ｘエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の第１保留第Ｘエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が、第１保留情報格納第Ｘエリアに格納されることになる。

【３３１６】

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

【３３１７】

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

【３３１８】

一方、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１特別図柄の変動演出の開始を意味する特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信すると、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第１特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応する第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、現在実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させる。

【３３１９】

そして、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させた場合は、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させる。

【３３２０】
　また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２特別図柄の変動演出の開始を意味する特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドを受信すると、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第２特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された第２特別図柄の変動演出に対応する第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、現在実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ５に移動させる。
【３３２１】
　そして、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ５に移動させた場合は、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させる。
【３３２２】
　これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。また、第１保留情報格納第１～第４エリアには、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。つまり、音声ランプ制御装置１１３には、主制御装置１１０にて実行中および保留中の第１特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１が、実行情報格納エリア２２３ｇ並びに第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納される。
【３３２３】
　さらに、第２保留情報格納第１～第４エリアには、主制御装置１１０の第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。つまり、音声ランプ制御装置１１３には、主制御装置１１０にて実行中および保留中の第２特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１が、実行情報格納エリア２２３ｇ並びに第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納される。
【３３２４】
　音声ランプ制御装置１１３では、先読み処理（図示せず）を行う場合に、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄから保留されている第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の数（保留球数）を把握する。そして、その保留球数に基づき、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアのうち、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出が保留されているエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を先読みし、その変動演出において大当たりとなるか否かや、変動時間等が判定される。例えば、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「１」であって、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が「０」であれば、第１特別図柄の変動演出の保留球数が１回であって第２特別図柄の変動演出の保留球数が０回であるので、第１保留情報格納第１エリアについて、格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を先読みし、判定を行う。また、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「０」であって、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が「４」であれば、第１特別図柄の変

動演出の保留球数が０回であって第２特別図柄の変動演出の保留球数が４回であるので、第２保留情報格納第４エリアについて、格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を先読みし、判定を行う。

【３３２５】

パチンコ機１０は、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成されており、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３等にアクセスすることはできない。これに対し、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆを設けて、主制御装置１１０にて保留された第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１を音声ランプ制御装置１１３にも格納するので、この第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１を参照することで、先読み処理を音声ランプ制御装置１１３にて実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄又は／及び第２特別図柄の変動演出が実行された場合に、その変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【３３２６】

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

【３３２７】

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

【３３２８】

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

【３３２９】

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

【３３３０】
次に、図１８７から図１９９のフローチャートを参照して、第１１実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。第１１実施形態の各制御処理と第８実施形態の各制御処理との異なる点は、主に、小当たり遊技に関する制御が追加されている点と、時短計数処理の処理内容が変更されている点である。
【３３３１】
まず、図１８７を参照して、第１１実施形態に係るパチンコ機１０の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理について説明する。図１８７は、第１１実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。第１１実施形態のタイマ割込処理と第８実施形態のタイマ割込処理との異なる点は、主に、小当たり種別カウンタＣＫの更新処理が追加されている点である。
【３３３２】
第１１実施形態のタイマ割込処理では、Ｓ２０６の処理を終えると、次いで、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、普図当たりカウンタＣ４及び小当たり種別カウンタＣＫの更新を実行する（Ｓ２５１）。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、普図当たりカウンタＣ４及び小当たり種別カウンタＣＫをそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（第１１実施形態では、それぞれ、「９９９９」，「９９」，「９９」，「９」，「９９」，「９９」）に達した際、それぞれ「０」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１又は第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値を当該大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４に設定する。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４及びＣＫの更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納し、処理をＳ２０８に移行する。
【３３３３】
次に、図１８８のフローチャートを参照して、第１１実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図１８７参照）の一処理である始動入賞処理（Ｓ２０８）を説明する。図１８８は、第１１実施形態の始動入賞処理（Ｓ２０８）を示すフローチャートである。第１１実施形態の始動入賞処理（Ｓ２０８）と第８実施形態の始動入賞処理（Ｓ２０８）との異なる点は、主に、小当たり種別カウンタＣＫに関する処理が追加されている点である。
【３３３４】
第１１実施形態の始動入賞処理（Ｓ２０８）では、Ｓ３０６又はＳ３１０の処理を終えると、次いで、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図１７３参照）から読み出し、各保留球格納エリアに格納する。つまり、Ｓ３０６で格納先として設定された第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち、第１保留球数カウンタ２０３ａで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３及び変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に各々保留（格納）する（Ｓ３５１）。
【３３３５】
具体的には、例えば、第１始動口６４への入賞に基づくＳ３０６の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄが格納先として設定され、また、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「１」であれば、第１保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。また、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば第１保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「３」であれば第１保留第３エリアの各格納エリ

アに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であれば第１保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。

【３３３６】

同様に、第２始動口７１への入賞に基づくＳ３１０の処理において第２保留球格納エリア２０３ｅが格納先として設定され、また、Ｓ３０９の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「１」であれば、第２保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値が保留される。また、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば第２保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「３」であれば第２保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「４」であれば第２保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値が保留される。

【３３３７】

次に、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３０６の処理により第１保留球格納エリア２０３ｄに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を含む第１保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第１保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３５２）。また、Ｓ３０９の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３１０の処理により第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値を含む第２保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第２保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３５２）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図１８７のＳ２０１参照）によって、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。Ｓ３５２の処理を終えると、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図１８７参照）に戻る。

【３３３８】

次に、図１８９を参照して、第１１実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図１８７参照）の一処理である特図変動処理（Ｓ２１０）について説明する。図１８９は、第１１実施形態の特図変動処理（Ｓ２１０）を示すフローチャートである。第１１実施形態の特図変動処理（Ｓ２１０）と第８実施形態の特図変動処理（Ｓ２１０）との異なる点は、主に、小当たり遊技に関する処理が追加されている点である。

【３３３９】

第１１実施形態の特図変動処理（Ｓ２１０）では、Ｓ５０１の処理において、大当たり中でないと判別された場合（Ｓ５０１：Ｎｏ）、次いで、第２特別図柄の動的表示が小当たり中であるか否かを判別する（Ｓ５５１）。小当たり中としては、小当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３７で表示される小当たり遊技の最中と、小当たり遊技開始前（即ち、小当たりオープニング）の所定時間の最中と、小当たり遊技終了後（即ち、小当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。

【３３４０】

Ｓ５５１の判別の結果、小当たり中でないと判別された場合（Ｓ５５１：Ｎｏ）、処理をＳ５０２に移行する。一方、Ｓ５５１の処理において、小当たり中であると判別された場合（Ｓ５５１：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図１８７参照）に戻る。

【３３４１】

次に、図１９０を参照して、第１１実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（Ｓ２１０）の一処理である変動開始処理（Ｓ５１０）について説明する。図１９０は、第１１実施形態の変動開始処理（Ｓ５１０）を示したフ

ローチャートである。第１１実施形態の変動開始処理（Ｓ５１０）と第８実施形態の変動開始処理（Ｓ５１０）との異なる点は、主に、特別図柄の高確率状態か否かを判別する処理が削除されている点と、小当たり遊技に当選しているか否かを判別する処理が追加されている点である。

【３３４２】

第１１実施形態の変動開始処理（Ｓ５１０）では、まず、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５１５１）。

【３３４３】

第１１実施形態のパチンコ機１０では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル２０２ａを参照して、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値とに基づいて判別される。上述した通り、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たり確率が設定値「１」で１０１／１００００、設定値「３」で１０５／１００００となるように大当たり乱数値が規定されている。

【３３４４】

Ｓ５１５１の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。Ｓ５１５１の処理の結果、大当たりであると判別された場合（Ｓ５１５１：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、大当たり種別テーブル２０２ｂ（図１７５（ａ）又は図１７５（ｂ）参照）とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５１５２）。

【３３４５】

この処理では、大当たり種別テーブル２０２ｂによって、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する「時短Ａ」か、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する「時短Ｂ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する「時短Ｃ」か、が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３７における大当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。

【３３４６】

具体的には、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータか第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータかを保留球実行エリア２０３ｆのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１（図１７５（ａ）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。また、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２（図１７５（ｂ）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。

【３３４７】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５１５３）、Ｓ５１５９の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｄ（図１１４及び図１６７参照）を選択

する。
【３３４８】
そして、Ｓ５１５２の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｅにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。
【３３４９】
一方、Ｓ５１５１の処理において、大当たりではないと判別された場合には（Ｓ５１５１：Ｎｏ）、続いて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて小当たりか否かを判別する小当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５１５４）。
【３３５０】
第１１実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示における小当たりか否かは、全確率設定値で同一となるように設定されている。具体的には、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、小当たり確率が全設定で１５７９／１００００となるように小当たり乱数値が規定されている。
【３３５１】
Ｓ５１５４の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される小当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、第２特別図柄の小当たりであると判別する。Ｓ５１５４の処理の結果、小当たりであると判別された場合（Ｓ５１５４：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値と、小当たり種別テーブル２０２ｋ（図１７６参照）とに基づいて、小当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５１５５）。
【３３５２】
この処理では、小当たり種別テーブル２０２ｋによって、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別、即ち、大当たり状態が発生しない「小当たりＡ」又は「小当たりＢ」か、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する「時短Ｄ」か、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する「時短Ｅ」か、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する「時短Ｆ」か、最大ラウンド数が９ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する「時短Ｇ」か、が判別される。そして、判別された小当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３７における小当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。
【３３５３】
具体的には、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータか第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータかを保留球実行エリア２０３ｆのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータであった場合は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に小当たりとなる乱数値が設定されておらず、第１特別図柄は小当たりに当選し得ないため、小当たり時の表示態様の設定処理を行わない。一方、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値と、特図２小当たり種別テーブル２０２ｋ（図１７６参照）とに基づいて小当たり種別が決定される。
【３３５４】
次に、小当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５１５６）、Ｓ５１５９の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、小当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から

変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この小当たり時の変動パターンの決定では、まず、その小当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｄ（図１１４及び図１６７参照）を選択する。

【３３５５】

そして、Ｓ５１５５の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｅにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【３３５６】

一方、Ｓ５１５４の処理において、小当たりでないと判別された場合（Ｓ５１５４：Ｎｏ）、各特別図柄の動的表示の結果はハズレであるので、ハズレ時の表示態様を設定する（Ｓ５１５７）。Ｓ５１５７の処理では、特別図柄表示装置３７の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値と第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値と現在の遊技状態とに基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる演出態様として、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様、「特殊変動」演出態様のいずれかを設定する。第１１実施形態では、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタＣ３の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル２０２ｄが設定されている。

【３３５７】

次に、ハズレ時の変動パターンを決定し（Ｓ５１５８）、Ｓ５１５９の処理へ移行する。Ｓ５１５８の処理では、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、Ｓ５１５７の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｅにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【３３５８】

このように、大当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、小当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、ハズレ時における演出態様および変動パターンの設定処理とを、同じ乱数値Ｃ３，ＣＳ１、ＣＫを用いて同じ判定プログラムによって判定して決定することで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減することができる。

【３３５９】

Ｓ５１５９の処理では、Ｓ５１５３、Ｓ５１５６及びＳ５１５８の処理によって決定された変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置１１４へ通知する変動パターンコマンドを設定する（Ｓ５１５９）。

【３３６０】

具体的には、例えば、第１特別図柄の動的表示において大当たり抽選に当選し、該大当たりが大当たり種別「時短Ａ」であって、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、第１特別図柄・大当たり・「時短Ａ」・「６０秒」の「スーパーリーチ」を示す変動パターンコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド。以下、第１特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図１変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。また、第２特別図柄の動的表示において大当たり抽選及び小当たり抽選にハズレて、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、第２特別図柄・ハズレ・「６０秒」の「スーパーリーチ」を示す変動パターンコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド。以下、第２特別図

柄に関する変動パターンコマンドを、「特図２変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。

【３３６１】

このように、変動演出が同じ変動時間であっても、変動パターンコマンドに変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置１１３は、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細は変動演出の変動パターンを決定することができる。

【３３６２】

次いで、Ｓ５１５２、Ｓ５１５５又はＳ５１５７の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４へ通知するための停止種別コマンドを設定し（Ｓ５１６０）、Ｓ５１５３、Ｓ５１５６又はＳ５１５８の処理で設定された変動パターンが実行される遊技状態を示す遊技状態コマンドを設定し（Ｓ５１６１）、特図変動処理（図１８９参照）へ戻る。

【３３６３】

具体的には、例えば、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選し、その大当たりの内容が大当たり種別「時短Ａ」であれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「７」図柄等）は特定せずに、第１特別図柄・「時短Ａ」であることを示す停止種別コマンドを設定する。また、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選し、その大当たりの内容が大当たり種別「時短Ｃ」であれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「３」図柄等）は特定せずに、第２特別図柄・「時短Ｃ」であることを示す停止種別コマンド（即ち、特図２停止種別コマンド。以下、第２特別図柄に関する停止種別コマンドを、「特図２停止種別コマンド」と称する場合がある。）を設定する。

【３３６４】

一方、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選せず、さらに、「スーパーリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「７８７」等）は特定せずに、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様であることを示す特図１停止種別コマンドを設定する。また、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選せず、さらに、「ノーマルリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「７３７」等）は特定せずに、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様であることを示す特図２停止種別コマンドを設定する。さらに、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選せず、さらに、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されていれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「２５８」等）は特定せずに、ハズレ時の「非リーチ（ロング）」演出態様であることを示す特図２停止種別コマンドを設定する。

【３３６５】

このように、停止種別コマンドに変動演出の当否に基づいた大まかな停止種別を設定することで、音声ランプ制御装置１１３（表示制御装置１１４）は、当否に基づいた停止種別を把握して、それらの情報を基により詳細は変動演出の停止結果を決定することができる。

【３３６６】

これらの変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理（図１８７参照）のＳ２０１の処理で、これらのコマンドが音声ランプ制御装置１１３に送信される。音声ランプ制御装置１１３は、変動パターンコマンドや停止種別コマンドを受信すると、それに基づき表示用変動パターンコマンドや表示種別コマンドを生成して、表示制御装置１１４へ送信する。

【３３６７】

また、音声ランプ制御装置１１３では、受信した変動パターンコマンドが「特殊変動３」演出態様又は「特殊変動４」演出態様に対応した変動パターンか否かを判別し、「特殊変動３」演出態様又は「特殊変動４」演出態様に対応した変動パターンである場合は、特別図柄の低確率状態における特定回転数（即ち、１００回転目又は２００回転目）の変動

演出であるため、サブ救済カウンタ２２３ｋに値をセットする処理を行う（図２０２にて詳細を後述）。

【３３６８】

次に、図１９１を参照して、第１１実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（図１８９参照）の一処理である変動停止処理（Ｓ５１３）について説明する。図１８９は、第１１実施形態の変動停止処理（Ｓ５１３）を示すフローチャートである。第１１実施形態の変動停止処理（Ｓ５１３）と第８実施形態の変動停止処理（Ｓ５１３）との異なる点は、主に、特別図柄の高確率状態に関する処理が削除されている点である。

【３３６９】

第１１実施形態の変動停止処理（Ｓ５１３）では、Ｓ５２０４の処理が終わると、次いで、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であるか否かを判別し（Ｓ５２５１）、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判別された場合（Ｓ５２５１：Ｙｅｓ）、時短計数処理を実行する（Ｓ５２０８）。

【３３７０】

一方、Ｓ５２５１の処理において、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」でないと判別された場合（Ｓ５２５１：Ｎｏ）時短終了条件の判別処理を行わないため、Ｓ５２０８の処理をスキップしてＳ５２０９へ移行する。

【３３７１】

ここで、図１９２を参照して、第１１実施形態において主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図１９１参照）の一処理である時短計数処理（Ｓ５２０８）について説明する。図１９２は、第１１実施形態の時短計数処理（Ｓ５２０８）を示すフローチャートである。第１１実施形態の時短計数処理（Ｓ５２０８）と第８実施形態の時短計数処理（Ｓ５２０８）との異なる点は、主に、小当たり遊技に関する処理が追加されている点である。

【３３７２】

第１１実施形態の時短計数処理（Ｓ５２０８）では、Ｓ５４０２の処理において、時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値であると判別された場合（Ｓ５４０２：Ｙｅｓ）、次いで、停止した特別図柄の動的表示が小当たり遊技に当選していたか否かを判別する（Ｓ５４５１）。判別の結果、小当たり遊技に当選していれば（Ｓ５４５１：Ｙｅｓ）、小当たり時短カウンタ２０３ｒの値を１減算し（Ｓ５４５２）、次いで、減算した小当たり時短カウンタ２０３ｒの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ５４５３）。判別の結果、小当たり時短カウンタ２０３ｒの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５４５３：Ｙｅｓ）、「時短機能」の終了条件が成立していないので、この時短計数処理（Ｓ５２０８）を終了し、変動停止処理（図１９１参照）に戻る。このように、特別図柄の変動回数と、該特別図柄の変動表示において現出し得る小当たり回数との複数の条件のうち１の条件成立で時短終了条件が成立し得る場合に、頻出し得る方の時短終了条件（ここでは、特別図柄の変動回数）を先に判定することで、頻出し難い方の時短終了条件を先に実行する等の煩雑な処理を回避し、処理負担を軽減できるとともに、各時短終了条件が同時に成立した場合であっても、各時短終了条件を複合して判定する必要がなくなるので、整合性のとれた制御を行うことができる。なお、頻出し得る方の時短終了条件ではなく、成立し易い方の時短終了条件を先に判定するように構成してもよい。

【３３７３】

一方、Ｓ５４５３の処理において、小当たり時短カウンタ２０３ｒの値が「０」より大きい値でないと判別された場合、即ち、「０」以下であると判別された場合は（Ｓ５４５３：Ｎｏ）、「時短機能」の終了条件が成立しているので、Ｓ５４０３の処理へ移行する。

【３３７４】

ここで、図１９３を参照して、第１１実施形態において主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図１９１参照）の一処理である救済到達計数処理（

Ｓ５２０９）について説明する。図１９３は、第１１実施形態の救済到達計数処理（Ｓ５２０９）を示すフローチャートである。第１１実施形態の救済到達計数処理（Ｓ５２０９）と第８実施形態の救済到達計数処理（Ｓ５２０９）との異なる点は、主に、小当たり時短カウンタ２０３ｒの値をセットする処理が追加されている点である。

【３３７５】

第１１実施形態の救済到達計数処理（Ｓ５２０９）では、Ｓ５５０３の処理において、Ｓ５５０２の処理で加算した救済カウンタ２０３ｐの値が「２５０」より小さい値でない場合、即ち、救済カウンタ２０３ｐの値が「２５０」以上である場合（Ｓ５５０３：Ｎｏ）、救済条件が成立しているため、時短カウンタ２０３ｏの値に「９９」をセットし（Ｓ５５５１）、小当たり時短カウンタ２０３ｒの値に「９９」をセットして（Ｓ５５５２）、処理をＳ５５０５へ移行する。このように、救済条件が成立した場合に移行する「普図低確時間短縮状態」において、「普図高確時間短縮状態」のように、小当たり回数が１回で該「普図高確時間短縮状態」が終了してしまわないように、「普図低確時間短縮状態」において小当たり遊技が複数回行われた場合でも該「普図高確時間短縮状態」を維持するように構成されている。これにより、長期間大当たりに当選していない遊技者に対する救済である「普図低確時間短縮状態」において、仮に小当たり遊技に当選中に特定領域に遊技球を通過させられない事象（例えば、球詰まりや体調不良による離席等）が発生してしまった場合でも、「普図低確時間短縮状態」を維持することができ、遊技者に手厚い救済を実施することができる。なお、２以上の小当たり種別を設け、各小当たり種別の当選回数によって「普図高確時間短縮状態」の終了条件を異ならせるように構成してもよい。

【３３７６】

次に、図１９４を参照して、第１１実施形態において主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図１８７参照）の一処理である当たり処理（Ｓ２０３）について説明する。図１９４は、第１１実施形態の当たり処理（Ｓ２０３）を示したフローチャートである。第１１実施形態の当たり処理（Ｓ２０３）と第８実施形態の当たり処理（Ｓ２０３）との異なる点は、主に、小当たり遊技に関する処理が追加されている点である。

【３３７７】

この当たり処理（Ｓ２０３）は、各特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの種類に応じて可変入賞装置６５（大入賞口）の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、大当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ６１４）を実行する。

【３３７８】

また、この当たり処理（Ｓ２０３）は、第２特別図柄の小当たりが発生する場合に、小当たりに応じて可変入賞装置６５の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、小当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための小当たり開閉制御処理（Ｓ６６５）を実行し、小当たり状態が終了するタイミングで、小当たり状態の終了を設定する小当たり終了処理（Ｓ６６７）を実行する。

【３３７９】

さらに、この当たり処理（Ｓ２０３）は、小当たり遊技中に開放され得る特定領域を球が通過した場合に、該通過に伴って発生する大当たりの種類に応じて可変入賞装置６５（大入賞口）の開放回数（ラウンド数）を設定するとともに、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、特定領域通過に基づく大当たり状態（遊技）である場合において、特別図柄で大当たりした場合と同様、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ６１４）を実行する。

【３３８０】

当たり処理（Ｓ２０３）では、まず、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６５１）。判別の結果、大当たりに当選していれば（Ｓ６５１：Ｙｅｓ）、大当たり遊技を行うために、まず、大当たり遊技中の「時短機能」を無効にし、救済条件の成立有無をクリアすべく、時短高確フラグ２０３ｎ、時短低確フラグ２０３ｍ及び救済設定済みフラグ２０３ｑをオフに設定し（Ｓ６５２）、次いで、時短カウンタ２０３ｏ及び救済カウンタ２０３ｐの値を「０」クリアする（Ｓ６５３）。次に、大当たり種別（又は小当たり種別）に応じたラウンド数をＲＡＭ２０３に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６５４）。

【３３８１】

そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、大当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ６５５）。次いで、該大当たり種別（又は小当たり種別）に応じたオープニング時間（例えば、「３０秒」又は「１０秒」）を設定して（Ｓ６５６）、処理をＳ６６４へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図１８７のＳ２０１参照）によって、大当たり種別に応じた大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【３３８２】

なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該ラウンドカウンタの値を確認して、ラウンドカウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、大当たり遊技に応じて可変入賞装置６５を開放制御しつつ、該ラウンドカウンタの値を１減算する。そして、ラウンドカウンタの値が「０」になった場合に、実行中の大当たりを終了するように構成されている。

【３３８３】

Ｓ６５１の処理において、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ６５１：Ｎｏ）、次いで、可変入賞装置６５内の特定領域を球が通過したことに基づいて大当たりフラグ２０３ｓがオンされているか否かを判別する（Ｓ６５７）。判別の結果、大当たりフラグ２０３ｓがオンされていれば（Ｓ６５７：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中に可変入賞装置６５内の特定領域を球が通過したということなので、まず、大当たりフラグ２０３ｓをオフに設定し（Ｓ６５８）、処理をＳ６５２へ移行して、特別図柄で大当たりにした場合と同様の処理を行う。この場合、小当たり種別に応じたラウンド数をラウンドカウンタに設定する処理（Ｓ６５４）等を行う。

【３３８４】

このように構成することで、特別図柄の動的表示において大当たりに当選する以外にも、小当たりに当選して、該小当たり遊技中に小当たり種別に応じて開放タイミングが異なる特定領域に球を通過させることで、特別図柄の動的表示と同等の大当たり遊技を行うことができる。また、小当たり種別によって特定領域を球が通過し得るか否かを異ならせることで、小当たりの種類によって大当たりが発生し得るか否かを異ならせることができる。よって、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【３３８５】

Ｓ６５７の処理において、大当たりフラグ２０３ｓがオンされていないと判別された場合は（Ｓ６５７：Ｎｏ）、次いで、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６５９）。判別の結果、小当たりに当選していれば（Ｓ６５９：Ｙｅｓ）、小当たり遊技を行うために、小当たりに当選した特別図柄に応じて開放する入賞口（即ち、可変入賞装置６５）を設定すると共に、小当たり種別に応じた可変入賞装置６５の開放回数をＲＡＭ２０３に設けられた開放カウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６６０）。

【３３８６】

そして、小当たりが開始されることを示す小当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、小当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設け

られたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６６１）、次いで、該小当たりのオープニング時間（例えば、「０．１秒」）を設定する（Ｓ６６２）。そして、入賞カウンタ（図示せず）に「１０」をセットし（Ｓ６６３）、処理をＳ６６４へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図１８７のＳ２０１参照）によって、小当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【３３８７】

なお、上述した開放カウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該開放カウンタの値を確認して、開放カウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、小当たり遊技に応じて可変入賞装置６５を開放制御しつつ、該開放カウンタの値を１減算する。そして、開放カウンタの値が「０」になった場合に、実行中の小当たりを終了するように構成されている。

【３３８８】

また、上述した入賞カウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該入賞カウンタの値を確認して、入賞カウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、大当たり遊技又は小当たり遊技に応じて可変入賞装置６５を開放制御しつつ、大入賞口スイッチ６５ｃにより球が検知されるごとに入賞カウンタの値を１減算する。そして、入賞カウンタの値が「０」になった場合に、実行中の大当たり遊技又は小当たり遊技の１のラウンドを終了するように構成されている。

【３３８９】

Ｓ６６４の処理では、小当たり中か否かを判別する（Ｓ６６４）。判別の結果、小当たり中であると判別された場合は（Ｓ６６４：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する小当たり開閉制御処理を実行する（Ｓ６６５）。

【３３９０】

ここで、図１９５を参照して、第１１実施形態において主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である小当たり開閉制御処理（Ｓ６６５）について説明する。図１９５は、第１１実施形態の小当たり開閉制御処理（Ｓ６６５）を示したフローチャートである。

【３３９１】

第１１実施形態の小当たり開閉制御処理（Ｓ６６５）では、当たり処理（Ｓ２０３）で設定された可変入賞装置６５の開放回数（即ち、開放カウンタ）に基づいて、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する。

【３３９２】

この小当たり開閉制御処理（Ｓ６６５）では、まず、開放カウンタ（図示せず）の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６２０１）。判別の結果、開放カウンタが「０」より大きい値でない場合、即ち、開放カウンタの値が「０」以下である場合は（Ｓ６２０１：Ｎｏ）、小当たり遊技中における可変入賞装置６５の開放回数が残存していないため、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６６５）を終了して、当たり処理（図１９４参照）に戻る。

【３３９３】

一方、Ｓ６２０１の判別の結果、開放カウンタの値が「０」より大きい値である場合は（Ｓ６２０１：Ｙｅｓ）、次いで、当たり処理（Ｓ２０３）のＳ６６２で設定されたオープニング時間、又は、小当たり開放テーブル２０２ｍに基づいて設定されるインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６２０２）。判別の結果、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ６２０２：Ｎｏ）、可変入賞装置６５の開放タイミングではないため、Ｓ６２０３～Ｓ６２０５の処理をスキップして、処理をＳ６２０６へ移行する。

【３３９４】

一方、Ｓ６２０２の処理において、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ６２０２：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開放タイミングなので、まず、小当たりした特別図柄に応じて可変入賞装置６５の開放設定を行う（Ｓ６

２０３）。そして、可変入賞装置６５における１の開放時間を設定し（Ｓ６２０４）、次いで、可変入賞装置６５が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６２０５）、処理をＳ６２０６へ移行する。

【３３９５】

Ｓ６２０６の処理では、小当たり時において可変入賞装置６５が開放中であるか否かを判別する（Ｓ６２０６）。判別の結果、小当たり時において可変入賞装置６５が開放中でなければ（Ｓ６２０６：Ｎｏ）、小当たり時おいて可変入賞装置６５が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、Ｓ６２０７及びＳ６２０８の処理をスキップして、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６６５）を終了し、当たり処理（図１９４参照）に戻る。一方、Ｓ６２０６の処理において、小当たり時において可変入賞装置６５が開放中であると判別された場合は（Ｓ６２０６：Ｙｅｓ）、まず、特定領域の開閉制御を実行する特定領域装置開閉制御処理を行う（Ｓ６２０７）。

【３３９６】

ここで、図１９６を参照して、第１１実施形態において主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開閉制御処理（Ｓ６０１４）の一処理である特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６２０７）について説明する。図１９６は、第１１実施形態の特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６２０７）を示したフローチャートである。

【３３９７】

第１１実施形態の特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６２０７）では、小当たり遊技中における特定領域の開閉制御を行う。

【３３９８】

この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６２０７）では、まず、特定領域が開放中か否か、即ち、特定領域ソレノイド６５ｅがオンされているか否かを判別する（Ｓ６３０１）。判別の結果、特定領域が開放されていない場合、即ち、特定領域ソレノイド６５ｅがオフされている場合は（Ｓ６３０１：Ｎｏ）、次いで、特定領域の開放条件が成立しているか否か、即ち、可変入賞装置６５の最初の開放から「４秒」経過しているか否かを判別する（Ｓ６３０２）。判別の結果、特定領域の開放条件が成立している場合、即ち、可変入賞装置６５の最初の開放から「４秒」経過したタイミングで（Ｓ６３０２：Ｙｅｓ）、特定領域ソレノイド６５ｅをオフからオンに設定して、特定領域の開放設定を行い（Ｓ６３０３）、処理をＳ６３０４へ移行する。

【３３９９】

なお、Ｓ６３０１の処理において、特定領域が開放されていると判別された場合、即ち、特定領域ソレノイド６５ｅがオンされている場合は（Ｓ６３０１：Ｙｅｓ）、Ｓ６３０２及びＳ６３０３の処理をスキップして、処理をＳ６３０４へ移行する。また、Ｓ６３０２の処理において、特定領域の開放条件が成立していない場合は（Ｓ６３０２：Ｎｏ）、Ｓ６３０３～Ｓ６３０５の処理をスキップして、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６２０７）を終了し、小当たり開閉制御処理（図１９５参照）に戻る。

【３４００】

Ｓ６３０４の処理では、特定領域の閉鎖条件が成立しているか否か、即ち、特定領域スイッチ６５ｆによって球が検知された場合や特定領域の開放時間（例えば、特定領域の開放から「５秒」）が経過した場合に（Ｓ６３０４：Ｙｅｓ）、特定領域の閉鎖条件が成立したと判断して、特定領域を閉鎖するために、特定領域ソレノイド６５ｅをオンからオフに設定して、特定領域の閉鎖設定を行い（Ｓ６３０５）、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６２０７）を終了して、小当たり開閉制御処理（図１９５参照）に戻る。

【３４０１】

一方、Ｓ６３０４の判別の結果、特定領域の閉鎖条件が成立していない場合、即ち、特定領域の開放時間（例えば、特定領域の開放から「５秒」）が経過していない場合（Ｓ６３０４：Ｎｏ）、Ｓ６３０５の処理をスキップして、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６２０７）を終了して、小当たり開閉制御処理（図１９５参照）に戻る。

【３４０２】
このように、小当たり遊技中に所定条件の成立に基づいて特定領域の開閉制御処理を行い、小当たり遊技中に特定領域を開放させて球が通過させ得ることで、小当たり遊技に基づく大当たり遊技を発生させることが可能となる。
【３４０３】
図１９５に戻って、説明を続ける。Ｓ６２０７の特定領域装置開閉制御処理の後は、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件を判別するべく、小当たり時大入賞口開放中処理を行い（Ｓ６３０８）、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６６５）を終了し、当たり処理（図１９４参照）に戻る。
【３４０４】
ここで、図１９７を参照して、第１１実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開閉制御処理（Ｓ６６５）の一処理である小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６２０８）について説明する。図１９７は、第１１実施形態の小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６２０８）を示したフローチャートである。
【３４０５】
第１１実施形態の小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６２０８）では、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。
【３４０６】
この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６２０８）では、まず、上述した小当たり開閉制御処理（Ｓ６６５）のＳ６２０４において設定された可変入賞装置６５の１の開放時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６４０１）。判別の結果、可変入賞装置６５の１の開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ６４０１：Ｎｏ）、次いで、大入賞口スイッチ６５ｃがオンされたか否か、即ち、可変入賞装置６５内へ球が入賞したか否かを判断する（Ｓ６４０２）。
【３４０７】
Ｓ６４０２の処理において、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出され可変入賞装置６５内へ球が入賞していれば（Ｓ６４０２：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ６４０３）、次いで、１減算した入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６４０４）。入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６４０４：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、可変入賞装置６５に球が１０個以上入賞して小当たり遊技の終了条件（可変入賞装置６５の閉鎖条件）が成立しているので、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６４０５へ移行する。
【３４０８】
Ｓ６４０５からの可変入賞装置６５の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置６５の閉鎖設定を行い（Ｓ６４０５）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して可変入賞装置６５が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６４０６）、処理をＳ６４０７へ移行する。なお、Ｓ６４０６の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図１８７のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【３４０９】
次いで、Ｓ６４０７の処理では、小当たり遊技の終了条件が成立したことから、開放カウンタの値を「０」クリアし（Ｓ６４０７）、この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６２０８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図１９５参照）に戻る。
【３４１０】
Ｓ６４０２の処理において、大入賞口スイッチ６５ｃがオンされていないと判別された場合は（Ｓ６４０２：Ｎｏ）、次いで、特定領域スイッチ６５ｆがオンされたか否かを判別する（Ｓ６４０８）。判別の結果、特定領域スイッチ６５ｆがオンされていれば（Ｓ６４０８：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中の特定領域開放中に球が特定領域を通過したということなので、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させるため、大当たりフラグ２０３ｓを

オンに設定して（Ｓ６４０９）、この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６２０８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図１９５参照）に戻る。一方、Ｓ６４０８の処理において、特定領域スイッチ６５ｆがオンされていないと判断された場合は（Ｓ６４０８：Ｎｏ）、Ｓ６４０９の処理をスキップして、この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６４０８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図１９５参照）に戻る。

【３４１１】

これにより、小当たり遊技中において、特定領域が開放されているタイミングで球が特定領域を通過することに基づいて、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させることができ、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【３４１２】

Ｓ６４０１の処理において、可変入賞装置６５の１の開放時間が経過したタイミングと判断された場合は（Ｓ６４０１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の１の開放における閉鎖条件が成立し、その開放における可変入賞装置６５の閉鎖タイミングであるため、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６４１０へ移行する。

【３４１３】

Ｓ６４１０の処理では、開放中の可変入賞装置６５を閉鎖させるため、大入賞口ソレノイド６５ｂをオンからオフにして、可変入賞装置６５の閉鎖を設定し（Ｓ６４１０）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して可変入賞装置６５の１の開放の終了を示す大入賞口閉鎖コマンドを設定する（Ｓ６４１１）。Ｓ６４１１の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図１８７のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【３４１４】

音声ランプ制御装置１１３は、大入賞口閉鎖コマンドを受信すると、可変入賞装置６５が閉鎖された旨の演出を実行する。なお、小当たり遊技における可変入賞装置６５の開閉は、それぞれ短時間（開放「０．１秒」、閉鎖「１．２秒」）であるため、音声ランプ制御装置１１３は、大入賞口閉鎖コマンドを受信した場合であっても、可変入賞装置６５の１の開閉に伴う演出を実行しないように構成してもよい。

【３４１５】

Ｓ６４１１の処理の後は、可変入賞装置６５の１の開放が終了したということなので、開放カウンタの値を１減算し（Ｓ６４１２）、この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６２０８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図１９５参照）に戻る。これにより、小当たり遊技中において、１のラウンド中に開放カウンタの値に設定された開放回数分、可変入賞装置６５を開放させることができる。

【３４１６】

図１９４の当たり処理（Ｓ２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ６６５の小当たり開閉制御処理（図１９５参照）の終了後は、次いで、開放カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６６６）。判別の結果、開放カウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ６６６：Ｙｅｓ）、小当たりを継続するため、小当たりの終了設定処理であるＳ６６７の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【３４１７】

一方、Ｓ６６６の処理において、開放カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６６６：Ｎｏ）、即ち、開放カウンタの値が「０」以下である場合は、この小当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了しているので、小当たり状態を終了させるために、小当たり終了処理を行い（Ｓ６６７）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【３４１８】

ここで、図１９８を参照して、第１１実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である小当たり終了処理（Ｓ６

６７）について説明する。図１９８は、第１１実施形態の小当たり終了処理（Ｓ６６７）を示したフローチャートである。

【３４１９】

この小当たり終了処理（Ｓ６６７）では、まず、入賞カウンタの値を「０」クリアし（Ｓ６５０１）、次いで、特定領域が開放されている場合は、特定領域の閉鎖処理を設定する（Ｓ６５０２）。そして、小当たりの終了時の各種処理を実行する小当たり終了設定処理を行い（Ｓ６５０３）、この小当たり終了処理（Ｓ６６７）を終了して、当たり処理（図１９４参照）に戻る。

【３４２０】

図１９４に戻って、説明を続ける。Ｓ６６４の処理において、小当たり遊技中ではないと判別された場合は（Ｓ６６４：Ｎｏ）、次いで、大当たり中か否かを判別する（Ｓ６６８）。判別の結果、大当たり中であると判別された場合は（Ｓ６６８：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する大当たり開閉制御処理を実行し（Ｓ６１２）、処理をＳ６６９へ移行する。

【３４２１】

なお、第１１実施形態の大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）は、第８実施形態の大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）と同様のため、説明を省略する。

【３４２２】

Ｓ６６９の処理では、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ６６９）、ラウンドカウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ６６９：Ｙｅｓ）、大当たり状態を継続するため、大当たりの終了設定処理であるＳ６１４の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【３４２３】

一方、Ｓ６６９の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６６９：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了しているので、大当たり状態を終了させるために、大当たり終了処理を行い（Ｓ６１４）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【３４２４】

ここで、図１９９を参照して、第１１実施形態において主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり終了処理（Ｓ６１４）について説明する。図１９９は、第１１実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６１４）を示したフローチャートである。第１１実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６１４）と第８実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６１４）との異なる点は、主に、大当たり種別を判別する処理が削除されている点と、時短カウンタ２０３ｏにセットする値が変更されている点と、小当たり時短カウンタ２０３ｒに値をセットする処理が追加されている点である。

【３４２５】

第１１実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６１４）では、まず、時短高確フラグ２０３ｎをオンして（Ｓ６１０３）、時短カウンタ２０３ｏに「９９」をセットし（Ｓ６１５１）、小当たり時短カウンタ２０３ｒに「１」をセットし（Ｓ６１５２）、処理をＳ６１０７に移行する。

【３４２６】

次に、図２００から図２０３を参照して、第１１実施形態において音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。第１１実施形態の音声ランプ制御装置１１３における各制御処理と第８実施形態の音声ランプ制御装置１１３における各制御処理との異なる点は、主に、整合性フラグ２２３ｎを更新する処理が追加されている点と、該整合性フラグ２２３ｎを判別してサブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊを更新する処理が追加されている点である。

【３４２７】

まず、図２００を参照して、第１１実施形態において音声ランプ制御装置１１３内のＭ

ＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図２００は、第１１実施形態の立ち上げ処理を示したフローチャートである。第１１実施形態の立ち上げ処理と第８実施形態の立ち上げ処理との異なる点は、主に、整合性フラグ２２３ｎを更新する処理が追加されている点である。

【３４２８】

第１１実施形態の立ち上げ処理では、Ｓ１０５２の処理を終えると、次いで、整合性フラグ２２３ｎをオフに設定し（Ｓ１０７１）、処理をＳ１０１１に移行する。

【３４２９】

このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３は、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断され、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に保持する救済カウンタ２０３ｐの値と、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内に保持するサブ救済カウンタ２２３ｋの値との整合性が取れていない状態になっているか否かを判別することができ、その判別結果によってサブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊを更新することができる（後述する図２０２参照）。

【３４３０】

次に、図２０１を参照して、第１１実施形態において音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）について説明する。図２０１は、第１１実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を示したフローチャートである。第１１実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）と第８実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）との異なる点は、主に、整合性フラグ２２３ｎを更新する処理が追加されている点である。

【３４３１】

第１１実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）では、Ｓ１２７１の処理において、ＲＡＭ初期化コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２７１：Ｙｅｓ）、主制御装置１１０内のＲＡＭ２０３のデータと音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３のデータとの整合性が取れている状態となるため、整合性フラグ２２３ｎをオンに設定し（Ｓ１２８１）、処理をＳ１２７２へ移行する。

【３４３２】

このように構成することで、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされた状態で電源が投入された場合は、整合性フラグ２２３ｎがオンに設定され、即時に救済カウンタ表示８９の表示が可能となる。

【３４３３】

次に、図２０２を参照して、第１１実施形態において音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）について説明する。図２０２は、第１１実施形態の救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）を示したフローチャートである。第１１実施形態の救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）と第８実施形態の救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）との異なる点は、主に、整合性フラグ２２３ｎを判別する処理が追加されている点と、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドを判別する処理が追加されている点である。

【３４３４】

第１１実施形態の救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）では、まず、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊがオンされているか否かを判別し（Ｓ１４７１）、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊがオンされていない場合（Ｓ１４７１：Ｎｏ）、次いで、整合性フラグ２２３ｎがオンされているか否かを判別する（Ｓ１４７２）。

【３４３５】

Ｓ１４７２の判別の結果、整合性フラグ２２３ｎがオンされている場合（Ｓ１４７２：Ｙｅｓ）、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に保持する救済カウンタ２０３ｐの値と、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内に保持するサブ救済カウンタ２２３ｋの値との整合性が取れている状態なので、次いで、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉに格納された遊技状態が「通常遊技状態」であるか否かを判別し（Ｓ１４７３）、今回変動遊技

状態格納エリア２２３ｉに格納された遊技状態が「通常遊技状態」であれば（Ｓ１４７３：Ｙｅｓ）、続いて、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「普図高確時間短縮状態」であるか否かを判別する（Ｓ１４７４）。

【３４３６】

Ｓ１４７４の処理において、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「普図高確時間短縮状態」であると判別された場合（Ｓ１４７４：Ｙｅｓ）、今回実行される変動演出が、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した直後の変動演出であるため、救済カウンタ表示８９を表示すべく、処理をＳ１４８０に移行する。

【３４３７】

一方、Ｓ１４７２の判別の結果、整合性フラグ２２３ｎがオンされていない場合（Ｓ１４７２：Ｎｏ）、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に保持する救済カウンタ２０３ｐの値と、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内に保持するサブ救済カウンタ２２３ｋの値との整合性が取れていない状態なので、次いで、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動３」演出態様か否かを判別し（Ｓ１４７５）、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動３」演出態様であれば（Ｓ１４７５：Ｙｅｓ）、今回実行される変動演出は、初期状態、ＲＡＭクリア状態又は大当たり遊技後から１００回転目の変動演出、即ち、特別図柄の低確率状態における１００回転目の変動演出であるため、サブ救済カウンタ２２３ｋに「１００」をセットし（Ｓ１４７６）、処理をＳ１４７９に移行する。

【３４３８】

Ｓ１４７５の処理において、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動３」演出態様でないと判別された場合（Ｓ１４７５：Ｎｏ）、次いで、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動４」演出態様か否かを判別し（Ｓ１４７７）、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動４」演出態様であれば（Ｓ１４７７：Ｙｅｓ）、今回実行される変動演出は、初期状態、ＲＡＭクリア状態又は大当たり遊技後から２００回転目の変動演出、即ち、特別図柄の低確率状態における２００回転目の変動演出であるため、サブ救済カウンタ２２３ｋに「２００」をセットし（Ｓ１４７８）、処理をＳ１４７９に移行する。

【３４３９】

Ｓ１４７９の処理では、Ｓ１４７６又はＳ１４７８の処理によって、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に保持する救済カウンタ２０３ｐの値と、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内に保持するサブ救済カウンタ２２３ｋの値との整合性が取れている状態となったため、整合性フラグ２２３ｎをオンに設定し（Ｓ１４７９）、処理をＳ１４８０に移行する。

【３４４０】

Ｓ１４８０の処理では、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊをオンに設定し（Ｓ１４８０）、処理をＳ１４８５に移行する。

【３４４１】

一方、Ｓ１４７１の処理において、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊがオンされていると判別された場合（Ｓ１４７１：Ｙｅｓ）、次いで、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉに格納された遊技状態が「普図低確時間短縮状態」であるか否かを判別し（Ｓ１４８１）、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉに格納された遊技状態が「普図低確時間短縮状態」であれば（Ｓ１４８１：Ｙｅｓ）、続いて、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「通常遊技状態」であるか否かを判別する（Ｓ１４８２）。

【３４４２】

Ｓ１４８２の判別の結果、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「通常遊技状態」であれば（Ｓ１４８２：Ｙｅｓ）、今回実行される変動演出が、「通常遊技状態」から「普図低確時間短縮状態」に移行した直後の変動演出ということになるため、救済カウンタ表示８９を非表示にすべく、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊを

オフに設定し（Ｓ１４８３）、サブ救済カウンタ２２３ｋの消去コマンドを設定して（Ｓ１４８４）、処理をＳ１４８５に移行する。

【３４４３】

また、Ｓ１４７３の判別の結果、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉに格納された遊技状態が「通常遊技状態」でない場合（Ｓ１４７３：Ｎｏ）、Ｓ１４７４の判別の結果、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「普図高確時間短縮状態」でない場合（Ｓ１４７４：Ｎｏ）、Ｓ１４７７の判別の結果、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動４」演出態様でない場合（Ｓ１４７７：Ｎｏ）、Ｓ１４８１の判別の結果、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉに格納された遊技状態が「普図低確時間短縮状態」でない場合（Ｓ１４８１：Ｎｏ）、又は、Ｓ１４８２の判別の結果、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「通常遊技状態」でない場合（Ｓ１４８２：Ｎｏ）においても、処理をＳ１４８５に移行する。

【３４４４】

Ｓ１４８５の処理では、サブ救済カウンタ２２３ｋの値に１加算し（Ｓ１４８５）、次いで、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊがオンされているか否かを判別し（Ｓ１４８６）、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊがオンされていれば（Ｓ１４８６：Ｙｅｓ）、サブ救済カウンタ２２３ｋの表示コマンドを設定し（Ｓ１４８７）、この救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）を終了して、変動演出処理（図１４６）へ戻る。

【３４４５】

一方、Ｓ１４８６の判別の結果、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊがオンされていなければ（Ｓ１４８６：Ｎｏ）、救済カウンタ表示８９の表示は行わないため、Ｓ１４８７の処理をスキップして、この救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）を終了し、変動演出処理（図１４６）へ戻る。

【３４４６】

このように構成することで、「普図高確時間短縮状態」中に停電等が発生して電源が遮断され、整合性フラグ２２３ｎがオフに設定されていなければ、該「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するタイミングで救済カウンタ表示８９を表示することができる。また、「普図高確時間短縮状態」中または「通常遊技状態」中に停電等が発生して電源が遮断され、整合性フラグ２２３ｎがオフに設定されていた場合には、電源復旧後は救済カウンタ表示８９を非表示にしておき、大当たり遊技から１００回転目の「特殊変動３」演出態様、又は、大当たり遊技から２００回転目の「特殊変動４」演出態様の変動パターンコマンドを音声ランプ制御装置１１３が受信することで、救済カウンタ表示８９を表示することができる。

【３４４７】

次に、図２０３を参照して、第１１実施形態において音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される当たり演出処理（Ｓ１１０５）について説明する。図２０３は、第１１実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）を示したフローチャートである。第１１実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）と第８実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）との異なる点は、主に、整合性フラグ２２３ｎの更新処理が追加されている点である。

【３４４８】

第１１実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）では、Ｓ１５０３の処理を終えると、次いで、整合性フラグ２２３ｎをオンに設定し（Ｓ１５７１）、処理をＳ１５０４に移行する。

【３４４９】

このように構成することで、停電等が発生して電源が遮断され、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１にリセットがかかり、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内の救済カウンタ２０３ｐと、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内のサブ救済カウンタ２２３ｋとの整合性が取れておらず、救済カウンタ表示８９が表示できない状態となっていても、いずれかの大当たりに当選することで、該救済カウンタ２０３ｐ及び該サブ救済カウ

ンタ２２３ｋの値がいずれも「０」クリアされた状態となり（図１９４のＳ６５３及び図２０３のＳ１５０３参照）、該救済カウンタ２０３ｐと該サブ救済カウンタ２２３ｋとの整合性が取れた状態となるため、該大当たり遊技後の「通常遊技状態」に移行したタイミングから救済カウンタ表示８９を表示することができる。

【３４５０】

以上、説明したように、第１１実施形態のパチンコ機１０では、整合性フラグ２２３ｎによって主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内の救済カウンタ２０３ｐと、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内のサブ救済カウンタ２２３ｋとの整合性情報を保持することで、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合に、救済カウンタ表示８９が表示可能か否かを判別することができる。また、停電等が発生して電源が遮断され、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内の救済カウンタ２０３ｐと、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内のサブ救済カウンタ２２３ｋとの整合性が取れていない状態となって整合性フラグ２２３ｎがオフされている状態であっても、いずれかの大当たりに当選することで、該救済カウンタ２０３ｐ及び該サブ救済カウンタ２２３ｋの値がいずれも「０」クリアされた状態となり、該救済カウンタ２０３ｐと該サブ救済カウンタ２２３ｋとの整合性が取れた状態となるため、該大当たり遊技後の「通常遊技状態」に移行したタイミングから救済カウンタ表示８９を表示することができる。さらに、停電等が発生して電源が遮断され、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内の救済カウンタ２０３ｐと、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内のサブ救済カウンタ２２３ｋとの整合性が取れていない状態となって整合性フラグ２２３ｎがオフされている状態であっても、特別図柄の低確率状態における１００回転目または２００回転目の変動パターンコマンド（即ち、「特殊変動３」演出態様または「特殊変動４」演出態様）を音声ランプ制御装置１１３が受信することで、上記回転数以降から救済カウンタ表示８９を表示することができる。

【３４５１】

また、第１１実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」が終了する場合における特別図柄の動的表示の実行回数が不特定回数となるように構成されているが、停電等が発生して電源が遮断されていなければ、「通常遊技状態」に移行するタイミングから救済カウンタ表示８９を表示することができる。また、停電等が発生して電源が遮断された場合であっても、いずれかの大当たりに当選するか、特定の回転数（第１１実施形態では、特別図柄の低確率状態における１００回転目又は２００回転目）に到達するか、のいずれかが発生することで、救済カウンタ表示８９を表示することができるようになる。その結果、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３にバックアップ機能を搭載することなく、該ＲＡＭ２２３のデータを正しく保持することができ、製造コストを削減することができる。さらに、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３において保持している救済カウンタ２０３ｐの値の音声ランプ制御装置１１３へのコマンド送信が不要となるため、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができる。

【３４５２】

また、遊技ホールが営業終了時に、「通常遊技状態」に滞在中のパチンコ機１０の電源を遮断し、翌営業日にＲＡＭの初期化処理を行わずに電源を立ち上げた場合、該立ち上げ処理の実行直後の「通常遊技状態」には救済カウンタ表示８９は表示されないものの、特別図柄の動的表示を一定回転数実行させることで、特定の変動パターンが選択され得る回転数に到達してからは、救済カウンタ表示８９を正常に表示することができる。その結果、遊技者は、遊技ホールの営業開始時にパチンコ機１０を遊技する場合、「通常遊技状態」中に救済カウンタ表示８９が表示されていなくても、一定回転数だけ特別図柄の動的表示を実行させることで該救済カウンタ表示８９を表示させることで、救済条件が成立するまでの残りの回転数を認識することができるようになる。そして、この仕様を把握した遊技者は、遊技ホールの営業開始時において、パチンコ機１０を一定回転数だけ実行させて救済カウンタ表示８９を表示させ、救済条件が成立するまでの残りの回転数を確認し、該残りの回転数が少なければ、さらに救済条件が成立するまで遊技を継続し得るようになり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となる。

【３４５３】
その他、第１１実施形態におけるパチンコ機１０は、第８実施形態乃至第１０実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
【３４５４】
以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態は、それぞれ、他の実施形態が有する構成の一部または複数部分を、その実施形態に追加し或いはその実施形態の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である。
【３４５５】
＜変形例１＞
上記実施形態では、右打ち遊技において発射された球が入賞し得る入賞口として第２始動口７１及び可変入賞装置６５を第３図柄表示装置８１の正面視右側に配置している。これに対し、右打ち遊技において発射された球が入賞し得る入賞口として、第３図柄表示装置８１の正面視右側に一般入賞口６３を配置し、右打ち遊技で遊技が行われる遊技状態において該一般入賞口６３に球が一定程度（例えば、１００発中１０個）入賞し得るように構成し、右打ち遊技において第２始動口７１又は可変入賞装置６５以外にも遊技者に賞球を払い出し得るように構成する。このように構成することで、右打ち遊技時に遊技者の持ち球の消費を抑えつつ遊技を行わせることができる。
【３４５６】
＜変形例２＞
上記実施形態では、「確率変動状態」の終了条件を、特別図柄の動的表示の実行回数（所謂、ＳＴタイプ）によって終了するように構成している。これに対し、次の大当たりへの当選時の大当たり種別によって終了（所謂、ループタイプ）したり、特別図柄の動的表示において大当たり以外の所定の抽選結果が導出された場合に「確率変動状態」が終了（所謂、転落機能）するパチンコ機（所謂、転落タイプ）を用いてもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【３４５７】
＜変形例３＞
上記実施形態では、「確変機能」が付与されることとなる大当たり種別が選定されることで特別図柄の高確率状態が発生するように構成されている。これに対し、所定の「確変機能」の付与回数ごとに、「確変機能」が発生しない大当たり種別が選定される所謂確変リミッタ機能を設けるように構成してもよい。また、所定の大当たり回数ごとに、普通図柄の高確率状態が発生しない大当たり種別が選定される所謂時短リミッタ機能を設けるように構成してもよい。さらに、確変リミッタ機能を設けた場合に、複数の確変リミット回数を設けるように構成してもよいし、時短リミッタ機能を設けた場合に、複数の時短リミット回数を設けるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【３４５８】
＜変形例４＞
上記実施形態では、普通電役７２及び可変入賞装置６５は、普通図柄又は特別図柄への当選に基づいて開放され得るように構成されている。これに対し、球が通過することによって他の入賞口を閉塞している可動役物（所謂、非電動役物）を開放させる通過口を搭載したパチンコ機を用いてもよい。
【３４５９】
＜変形例５＞
上記実施形態では、大当たりに当選した場合に、該大当たり終了後に「時短機能」が付与される遊技状態が発生するように構成されている。これに対し、特別図柄の動的表示に

おいて大当たり（小当たり）以外の所定図柄（例えば、時短図柄）が導出された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される状態に遷移するように構成してもよい。このように構成することで、「時短機能」が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３４６０】

＜変形例６＞

上記実施形態では、特別図柄の低確率状態における第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計実行回数が、大当たりに当選せずに所定回数（例えば、２５０回）実行された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される（所謂、天井機能）ように構成されている。これに対し、第１特別図柄の動的表示の積算実行回数と第２特別図柄の動的表示の積算実行回数とでそれぞれ個別に上記所定回数を計数してもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ上記所定回数が異なるように構成してもよい。

【３４６１】

＜変形例７＞

上記実施形態では、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図２優先変動）するように構成している。これに対し、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを同時並行的に実行可能に構成（所謂、特図１２同時変動）し、各動的表示の制御を行ってもよいし、第１特別図柄の動的表示を第２特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図１優先変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよいし、入賞した順に動的表示を実行（所謂、入賞順変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよい。

【３４６２】

＜変形例８＞

上記実施形態では、「時短機能」の終了条件として、特別図柄の動的表示の所定実行回数や、小当たり回数、大当たりへの当選に基づいて終了するように構成している。これに対し、大当たりと異なる時短終了図柄の導出に基づいて「時短機能」が終了するように構成してもよい。このように構成することで、入賞補助状態の終了条件を多様化して、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。また、「時短機能」の有効時に、特別図柄の保留球数（入賞回数）が所定数（例えば、保留満タン（即ち、４個）や、保留満タンに対して一定数の保留貯留（例えば、２個））貯留されたことを契機として、「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通電役の作動回数が一定の回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよい。さらに、小当たりに種別を設け、所定の小当たり種別の回数に基づいて「時短状態」が終了するように構成してもよい。具体的には、所定の小当たり種別に第１回数（例えば、５回）当選した場合に「時短状態」が終了する一方、特定の小当たり種別には第１回数と異なる第２回数（例えば、１０回）当選した場合に「時短状態」が終了するように構成してもよい。このように構成することで、小当たり種別の各当選回数に応じて「時短状態」が終了するか否かが異なる遊技性を創出することができ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３４６３】

＜変形例９＞

上記実施形態では、「通常遊技状態」における各特別図柄の動的表示の実行開始時において、第３図柄表示装置８１に表示している救済カウンタ表示８９の値を更新するように構成している。これに対し、各特別図柄の動的表示の実行終了時や変動中に更新するように構成してもよい。

【３４６４】

＜変形例１０＞

上記実施形態では、普通図柄の低確率状態において７０／１００で当たりに当選し、普通電役７２が可動し得るように構成している。これに対し、普通図柄の低確率状態におい

ては当たりに当選せず、普通図柄の高確率状態でのみ当たりに当選（例えば、１００％当選）するように構成してもよい。このように構成することで、普通図柄の低確率状態で普通電役７２が可動して第２始動口７１に球が入賞することを確実に防止することができる。その結果、遊技仕様通りの遊技性を確実に実現することが可能となる。

【３４６５】

＜変形例１１＞

上記実施形態では、大当たり遊技において、１の可変入賞装置６５を開放するように構成している。これに対し、大当たり遊技や小当たり遊技において開放し得る入賞口を複数設け、大当たり種別又は小当たり種別に応じて、該複数の入賞口を開放するように構成してもよい。

【３４６６】

＜変形例１２＞

上記実施形態では、普通図柄の可変表示時間を、遊技状態に応じてそれぞれ１種類ずつ設けている。これに対し、普通図柄の可変表示時間を、遊技状態に応じて、複数種類の可変表示時間の中から抽選で選定するように構成してもよい。具体的には、「通常遊技状態」において、普通図柄の可変表示時間を、「１秒」、「３秒」、「５秒」、「１０秒」又は「３０秒」の中から抽選により決定する。このように構成することで、右打ち遊技が奨励されていない「通常遊技状態」において、右打ち遊技してスルーゲート６７に球を通過させて普通図柄の可変表示を行い、その導出タイミングに応じて開放され得る普通電役７２に向けて球を発射しても、第２始動口７１の開放タイミングが複数になることで、第２始動口７１への入賞を抑制することができる。

【３４６７】

＜変形例１３＞

上記実施形態では、第１特別図柄の抽選において大当たり又はハズレの中から当選役を選定するとともに、第２特別図柄の抽選においても大当たり（、小当たり）又はハズレの中から当選役を選定するように構成している。これに対し、第１特別図柄の抽選のみにおいて小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、第２特別図柄の抽選においてのみ小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選において小当たりを設けず、大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選においても小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよい。

【３４６８】

＜変形例１４＞

上記実施形態では、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行回数に応じて遊技状態を変更（例えば、「確率変動状態」から「通常遊技状態」）に移行するように構成している。これに対し、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示以外の所定演出（例えば、「リーチ表示」や特定役当選に基づく特定演出等）の実行回数に応じて遊技状態を変更可能に構成してもよい。

【３４６９】

＜変形例１５＞

上記実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ保留球数を計数し、それぞれの保留球数ごとに各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成している。これに対し、第１特別図柄と第２特別図柄との合計保留球数に応じて各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成してもよい。

【３４７０】

＜変形例１６＞

上記第１１実施形態では、保留数テーブル２０２ｃにおいて、工場出荷時の初期状態、ＲＡＭクリア状態又は大当たり遊技後からの回転数によって、特定の停止パターンテーブル２０２ｄが選択され得るように構成している。これに対し、時短終了条件が成立するこ

となるタイミング（即ち、「普図高確時間短縮状態」の最後の動的表示）で特定の停止パターンテーブル２０２ｄが選択され得るように構成してもよい。

【３４７１】

＜変形例１７＞

上記実施形態では、大当たり遊技後の「普図高確時間短縮状態」等において救済カウンタ表示８９を非表示にし、「通常遊技状態」において大当たり後からそれまで計数していた特別図柄の変動回数を表示するように構成している。これに対し、大当たり遊技後の「普図高確時間短縮状態」（「確率変動状態」）等においても救済カウンタ表示８９を表示するように構成してもよい。この場合、「普図高確時間短縮状態」等における救済カウンタ表示８９は、「通常遊技状態」における救済カウンタ表示８９とは異なる態様で表示するように構成してもよい。具体的には、例えば、「普図高確時間短縮状態」等における救済カウンタ表示８９を、「通常遊技状態」における救済カウンタ表示８９より小さい表示領域で表示するように構成してもよいし、到達回数を表示せず、変動回数のみを表示するように構成してもよいし、異なる色彩や文字形態で表示するように構成してもよい。本発明の遊技状態の移行に関する示唆情報を遊技者に示唆可能な示唆表示で遊技者に対して示唆する内容と関連する特殊表示として、変動回数／天井到達回数に関連する変動回数表示のみで説明したが、例えば、変動回数／天井到達回数に関連する天井到達回数表示のみでもよいし、大当たりエンディング演出で行われる大当たりエンディング中保留連演出に関連する大当たり確定演出を大当たりラウンド演出中に行うように構成してもよい。

【３４７２】

＜変形例１８＞

上記実施形態では、集計手段として、救済カウンタ２０３ｐによって特別図柄の低確率状態における特別図柄の変動演出の回数を１回から最大２５０回まで集計し、その最大集計回数を遊技者が認識できるように可視化して構成している。これに対し、救済カウンタ２０３ｐによって特別図柄の低確率状態における特別図柄の変動演出の回数を１回から最大９５０回まで集計可能に構成し、その最大集計回数を遊技者が認識できるように可視化して構成してもよいし、各保留球数カウンタ２０３ａ，２０３ｂによって各特別図柄の変動演出の保留回数をそれぞれ１回から最大４回まで集計可能に構成し、その最大集計回数を遊技者が認識できるように可視化してもよい。

【３４７３】

＜変形例１９＞

上記実施形態では、特別図柄の保留球数に応じて変動演出の実行時間の長短が選択され易いように構成している。具体的には、最大保留球数に近付くほど短い変動時間が選択され易く、また、最大保留球数から離れるほど長い変動時間が選択され易いように構成している。これに対し、救済条件の到達度に応じて変動演出の実行時間の長短が選択され易いように構成してもよい。具体的には、例えば、救済条件の到達回数に近付けば近づくほど、長い変動時間（例えば、ロング変動や疑似連演出、リーチ演出等）が選択され易くなるように構成してもよい。このように構成することで、救済条件を満たすか否かに遊技者をより注視させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。また、救済条件の到達回数に近付けば近づくほど、短い変動時間（例えば、ショート変動やリーチ演出の選択率低下等）が選択され易くなるように構成してもよい。このように構成することで、救済条件が近付くにつれ、加速的に変動演出を消化させることが可能となり、救済条件の成立を待ちわびる遊技者が遊技に興覚めしないようにすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３４７４】

＜変形例２０＞

上記実施形態では、変動演出が所定期間実行されないことによりデモ演出に移行し、第３図柄表示装置８１においてキャラクタ等による各種デモ演出を実行して、変動演出が実行されていない状態でも賑やかしを実現している。これに対し、右打ち遊技状態（例えば、「確率変動状態」や「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」、「潜伏確

率変動状態」等）においてデモ画面に移行した場合に、右打ち報知ランプ３７ｃの点灯状態は維持するものの、第３図柄表示装置８１における右打ち示唆表示を縮小又は制限するように構成してもよい。

【３４７５】

＜変形例２１＞

上記実施形態では、所定期間、遊技者による遊技が行われていないことを判定（例えば、タッチセンサのオフ）した場合に、第３図柄表示装置８１や音声ランプ制御装置１１３、表示制御装置１１４に対する消費電力を抑える節電機能を搭載している。これに対し、右打ち遊技状態（例えば、「確率変動状態」や「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」等）において節電機能が発揮された場合（即ち、節電モードに移行した場合）に、右打ち報知ランプ３７ｃの点灯状態は維持するものの、第３図柄表示装置８１における右打ち示唆表示を縮小又は制限するように構成してもよい。このように構成することで、消費電力を効果的に低減させることが可能となる。

【３４７６】

＜変形例２２＞

上記実施形態では、左打ち遊技が奨励される遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）では、遊技領域右側に配置されたスルーゲート６７によって球が検知された場合に、直ちに右打ち禁止報知を実行するように構成している。これに対し、節電機能が発揮された節電モード後、通常遊技に復帰した後は、所定数（例えば、３球）の右打ち遊技を検知するまで（即ち、所定数の球がスルーゲート６７を通過するまで）は、右打ち禁止報知の実行を制限し、節電復帰後に上記所定数の右打ち遊技を検知した場合に、右打ち禁止報知を開始するように構成してもよい。節電復帰後は、遊技者が遊技を開始した直後であり、発射ハンドル５１の操作が覚束ないことが起こりえる。よって、遊技を開始した直後のハンドル操作５１に不慣れな遊技者は、意図しない右打ち遊技を行ってしまう場合があり、このような場合に直ちに右打ち禁止報知を行ってしまうと、遊技者が興醒めしてしまい、遊技を中断してしまうおそれがある。そこで、節電機能が発揮された節電モード後、通常遊技に復帰した後は、所定数（例えば、３球）の右打ち遊技を検知するまで（即ち、所定数の球がスルーゲート６７を通過するまで）は、右打ち禁止報知の実行を制限することで、遊技者が興醒めしてしまうことを抑制しつつ、意図的な右打ち遊技が行われた場合に的確に右打ち禁止報知を行うことで、好適な遊技環境を実現することができる。なお、節電機能が発揮された節電モード後、通常遊技に復帰した後は、所定数（例えば、３球）の右打ち遊技を検知するまで（即ち、所定数の球がスルーゲート６７を通過するまで）は、通常の右打ち禁止報知（例えば、大音量での報知や液晶で大きく表示等）は行わず、簡易的な右打ち禁止報知（例えば、小さい音量での報知や、液晶で小さく表示等）を行うように構成してもよい。

【３４７７】

＜変形例２３＞

上記実施形態では、所定期間、遊技者による遊技が行われていないことを判定（例えば、タッチセンサのオフ）した場合に、第３図柄表示装置８１や音声ランプ制御装置１１３、表示制御装置１１４に対する消費電力を抑える節電機能を搭載している。これに対し、右打ち遊技時における節電復帰後は、主制御装置１１０で管理（制御）している右打ち報知ランプ３７ｃは、節電解消後、直ちに点灯を開始する一方、サブ制御装置（即ち、音声ランプ制御装置１１３、表示制御装置１１４、払出制御装置１１１又は発射制御装置１１２）で管理（制御）している各種装置は、各種センサの検知や主制御装置１１０からのコマンドを受信するまでは右打ち報知を制限し、上記各種センサの検知や主制御装置１１０からのコマンドを受信してから右打ち報知を開始するように構成してもよい。このように構成することで、節電効果を出来る限り長期間維持することができ、消費電力を効果的に抑制することができる。

【３４７８】

上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又

は、第２特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、それぞれ１種類で構成している。これに代えて、第１特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は／及び、第２特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、複数種類設けるように構成してもよい。さらに、小当たり種別に応じて「時短機能」を終了するか否かを異ならせるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３４７９】

上記実施形態では、遊技状態ごとに奨励される特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて実行し、奨励されていない特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍで実行しないように構成している。これに代えて、奨励されていない特別図柄の変動演出を、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて所定態様で実行するように構成してもよい。具体的には、例えば、奨励されている特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで目立つように（中央部分、大部分、奨励されていない特別図柄の変動演出より大きい領域、図柄表示態様を濃く実行等）実行する一方、奨励されていない特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで、奨励されている特別図柄の変動演出より目立たないように（隅部、小部分、奨励されている特別図柄の変動演出より小さい領域、図柄表示態様を薄く等）実行するように構成する。このように構成することで、第３図柄表示装置８１によって複数の特別図柄の変動演出の実行態様を把握することが可能となる。

【３４８０】

上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第１特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成するとともに、第２特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第２特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成している。換言すると、第１特別図柄の動的表示の保留球数は第１特別図柄の動的表示にのみ影響し、第２特別図柄の動的表示の保留球数は第２特別図柄の動的表示にのみ影響するように構成している。これに代えて、一方の特別図柄の動的表示の保留球数が、他方の特別図柄の動的表示の変動時間に影響するように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の動的表示の変動時間を、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数との合計保留球数に応じて変化するように構成する。このように構成することで、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数とが混在する状態において、特異な変動時間を選択し得るように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３４８１】

上記実施形態では、確率設定値を「１」～「６」の６段階で変更可能として、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更可能としたが、確率設定値が変更可能な段階は６段階に限らず、任意の段階に変更可能としてもよい。

【３４８２】

上記実施形態では、確率設定値を変更することにより、大当たり確率を変更する場合について説明したが、普通図柄の当たり確率や、小当たりの当選確率を変更するようにしてもよい。

【３４８３】

また、立ち上げ処理の中で確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合に、「１」～「６」の範囲の中から特定の確率設定値（例えば「１」）を確率設定値として強制的に設定するようにしてもよい。なお、遊技途中で（例えば、タイマ割込処理の中で）確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合は、確率設定値を強制的に特定の確率設定値に設定しないほうがよい。これは、遊技途中で大当たり確率が突然変更さえることにより、遊技者が何らかの不利益を被ることを抑制するためである。

【３４８４】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含める場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を除いてもよい。この場合、ＲＡＭ判定値が正常か否かの判定を行う前に、確率設定値が正常の範囲にあるか否かを判定

し、正常の範囲内になければ、強制的に設定変更処理を実行してホール関係者等に確率設定値の変更を行わせたり、ホール関係者等にパチンコ機１０を設定変更モードで再立ち上げさせるように促したり、確率設定値として正常範囲内の特定の確率設定値を強制的に設定してもよい。

【３４８５】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含めない場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を含めてもよい。

【３４８６】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、又は、設定変更スイッチをオンすることによって、確率設定値を更新する場合について説明したが、これを設定キー５０１にて行えるようにしてもよい。具体的には、設定キー５０１を、オン状態から更にオフ側とは反対方向に設けた設定変更位置まで回動可能にし、設定変更位置まで設定キー５０１が回されると、自動でオン状態に設定キー５０１が戻るように付勢して構成する。そして、設定キー５０１をオン状態から設定変更位置まで回動させる度に、確率設定値が更新されるようにする。これによっても、確率設定値の変更を容易に行うことができる。

【３４８７】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、設定キー５０１をオフ状態にすることによって、又は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、確率設定値を確定する場合について説明したが、これを別に設けたスイッチ、例えば、設定確定スイッチが操作されることで行えるようにしてもよい。この設定確定スイッチは、例えば、「設定変更モード」中に操作されることにより、確率設定値を確定するためのスイッチであり、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能にしてもよい。これによっても、確率設定値の確定を容易に行うことができる。

【３４８８】

上記実施形態では、パチンコ機１０の電源オン時に「設定変更モード」又は「設定確認モード」で立ち上げる場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定していた。これに対し、少なくとも内枠１２の開放を必須条件とし、その他、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定するように構成してもよい。また、内枠１２の開放を設定変更又は設定確認の条件とするか否かをホールが選択可能に設定できるように構成してもよい。

【３４８９】

上記各実施形態では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を主制御装置１１０に搭載していた。これに対し、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を電源装置１１５や払出制御装置１１１に搭載するように構成してもよい。

【３４９０】

上記各実施形態では、設定キー５０１により、大当たり確率等を変更可能に構成していた。これに対し、設定キー５０１により、１の入賞口に入賞した場合に払い出される賞球数（例えば、３個→５個への変更）や、入賞口への入賞を補助する可動役物の駆動時間（３秒→５秒への変更）や駆動幅（例えば、２０ｍｍ→３０ｍｍへの変更）、或いは、球の流下態様に影響を与える部材（例えば、球が転動可能なステージやクルーン）の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）、パチンコ機１０自体の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）等、遊技者に対する有利度合いに関する設定を複数段階に変更可能に構成してもよい。

【３４９１】

上記各実施形態では、設定キー５０１の鍵孔をパチンコ機１０の裏面側に向くように構成していた。これに対し、設定キー５０１の鍵孔の向きを、パチンコ機１０の横方向（左方向又は右方向）や、パチンコ機１０の斜め方向、或いは、パチンコ機１０の前面側を向くように構成してもよい。

【３４９２】
上記実施形態において、大当たり乱数値同士、小当たり乱数値同士、及び、ハズレ乱数値同士を連続的な値とし、大当たりか否かや、小当たりか否かを範囲判定（例えば、「０」以上「４９」以下か否か）可能に構成し、主制御装置１１０の制御負担を軽減するように構成していた。これに対し、遊技価値を付与する各乱数値（即ち、大当たり乱数値および小当たり乱数値）を連続的な配置ではなく、分散（散逸）して配置するように構成してもよい。具体的には、例えば、「０～９９９」で更新される大当たり乱数カウンタＣ１の場合に、大当たり乱数値として「７，３４１，５５５，７７７，８３１」とし、小当たり乱数値として「７７，１７５，２２３，３１５，４１５，５２６，６３４，７１７，８４５」としてもよい。

【３４９３】
ここで、パチンコ機１０の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値（例えば、低確率状態および高確率状態において、「０～５０」であれば大当たり）が連続的に存在していた場合、その値が外部から予測され得る可能性があり、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなるおそれがある。よって、上記変形例のように構成することで、遊技価値を付与する各乱数値を外部から予測困難にし、不正に対する抑制効果を高め、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【３４９４】
また、上述した変形例において、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定してもよい。このように構成することで、状況に応じて（即ち、パチンコ機１０が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【３４９５】
上記実施形態では、タイマ割込処理等のソフトウェアの処理で大当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２等を更新するように構成していた（所謂、ソフト乱数）。これに対し、更新周期が上記ソフト乱数より速い乱数生成ＩＣによって大当たり乱数カウンタＣ１等を更新するように構成してもよい（所謂、ハード乱数）。このように構成することで、外部から更新中の乱数値の把握を困難にし、セキュリティ性能を向上することができる。

【３４９６】
上記実施形態では、設定値が増加するごとに均等に大当たり乱数値が増加するように構成していた。これに対し、設定値が増加するごとに不均等又は所定割合で大当たり乱数値（又は小当たり乱数値）を増加するように構成してもよい。具体的には、例えば、設定値「１」から「２」までは、大当たり乱数値を「２」ずつ増加させる一方、設定値「２」から「３」では、大当たり乱数値を「５」ずつ増加させる。このように構成することで、設定差によって付与され得る遊技価値が大きく変化し、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技を提供可能に構成し、遊技の興趣を向上することができる。

【３４９７】
上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数カウンタＣ１の値における対応役を変化するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり種別カウンタＣ２又は小当たりの内容を決定する小当たり種別カウンタ（図示せず）の値に対応する大当たり種別を変化させ、大当たり種別又は小当たり種別の選択割合が変化することによる設定差が生じるように構成してもよい。

【３４９８】
上記実施形態では、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（即ち、大当たり乱数値）を変更して、その変更分を遊技価値を付与しない乱数値（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（例えば、大当たり乱数値）を変更した場合に、その変更分を、他の遊技価値を付与する

乱数値（例えば、小当たり乱数値）から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定毎に付与され得る遊技価値に差を設け、設定毎に抑揚（メリハリ）のある遊技を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３４９９】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲（以下、「再大当たり乱数値の範囲」と称する）」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。ここで、「再大当たり乱数値の範囲」として、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分が対応するように構成する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、設定変更によっても変化しない大当たり乱数値と小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、当否判定の制御プログラムにおいて、固定的な乱数値の基本的な当否判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【３５００】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、乱数値の個数が多い順（又は少ない順）に各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。

【３５０１】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、設定変更に伴い増加される「大当たり乱数値の範囲」を、設定変更に伴い減少される乱数値（即ち、「ハズレ乱数値の範囲」）と隣接（隣り合う）ように大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）するように構成してもよい。具体的には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、小当たりの当否判定の制御プログラムにおいて、小当たり乱数値の判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【３５０２】

上記実施形態では、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合、特別図柄の大当たり確率が向上（２倍以上アップ）するように構成されていた。これに対し、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合に、特別図柄の小当たり確率を向上するように構成してもよい。また、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合に、特別図柄の大当たり確率の上昇度合いを２倍以上（例えば、１０倍）に設定してもよい。さらに、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合に、大当たり確率と小当たり確率とを共に向上（例えば、大当たり確率を５倍、小当たり確率も５倍）に設定してもよい。

【３５０３】

上記実施形態では、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率と、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率とが同等となるように構成されていた。これに対し、第１

特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率より高くなるように構成してもよいし、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率より低くなるように構成してもよい。

【３５０４】

上記実施形態では、特別図柄の低確率状態および高確率状態とにおいて、いずれの状態でも大当たり確率において設定差が生じるように構成していた。これに対し、いずれか一方の状態（低確率状態又は高確率状態）における大当たり確率の設定差を無くし、他方の状態（高確率状態又は低確率状態）における大当たり確率に設定差を設けるように構成してもよい。

【３５０５】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させて、その大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させ、その大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数及びハズレ乱数値から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定変更に基づく大当たり乱数値の個数の変更分を、小当たり乱数値及びハズレ乱数値のそれぞれから補填することが可能となり、大当たり乱数値の変更分を固定的な１の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、大当たり乱数値の変更分、１の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３５０６】

上記実施形態では、突出状態と没入状態とに変位する普通電役７２を用い、普通電役７２の没入タイミングと没入時間とを各遊技状態で変更することで本発明の遊技性を実現するように構成されている。これに対し、回動式の羽根部材を用い、羽根部材の作動タイミングと作動時間とを各遊技状態で変更することで、本発明の遊技性を実現するように構成してもよい。具体的には、例えば、第２始動口７１の左右両側に羽根部材を配置し、羽根部材が非作動状態（例えば、直立状態）では、球が羽根部材の外側（非転動側）に衝突し、そのまま下流側へ流下するように構成する。一方、羽根部材が回動した作動状態（直立状態から右側へ１２０度傾倒状態）では、球が羽根部材の内側（転動側）に衝突し、該羽根部材の内側を第２始動口７１側に向けて転動するように構成する。このように構成することで、羽根部材の回動態様は、普通電役７２の出没による駆動態様より、羽根部材自体が作動する領域が大きく駆動されたか否かを認識し易いため、普通図柄の可変表示で当選したか否かを遊技者に認識し易くすることができる。

【３５０７】

特図１用第４図柄表示領域８７と特図２用第４図柄表示領域８８との表示態様及び表示位置を、主表示領域Ｄｍで変動演出している第１特別図柄又は第２特別図柄に応じて変更するように構成してもよい。具体的には、例えば、主表示領域Ｄｍで実行されている特別図柄に対応して、実行されている方の第４図柄表示領域８７，８８を上側に位置させたりアラビア数字で表示したり赤色で表示し、実行されていない方の第４図柄表示領域８８，８７を下側に位置させたり上記アラビア数字と異なる表記（例えば、漢数字やローマ数字）で表示したり赤色とは異なる色（例えば、青色）で表示するように構成する。このように構成することで、実行されている変動演出を識別して表示しつつ、いずれの特別図柄が実行されているかを認識し難く構成し、現在滞在している遊技状態を遊技者に認識し難く構成することで、遊技状態を推測する遊技性が生まれ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３５０８】

警報音に関し、左打ち遊技が推奨される遊技状態においてスルーゲート６７を球が通過した場合にもれなく出力するのではなく、さらに特定の条件が成立した場合に警報音を出力するように構成してもよい。具体的には、例えば、このように構成することで、意図的に遊技仕様より多くの出玉を得ようとする悪意ある遊技者の行為に対してのみ警報音を出

力し、不慣れな遊技者や操作ミスによる善意の右打ち遊技に対しては警報音を出力しないことで、不正遊技を抑制しつつ、遊技者の遊技意欲の低下も抑制して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３５０９】

普通図柄の当たり確率において、いずれの遊技状態でも同等程度となるように構成してもよい。具体的には、例えば、特別図柄の大当たり確率が低い「通常遊技状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００にするとともに、特別図柄の大当たり確率が高い「確率変動状態」や「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００や５１／１００等、「通常遊技状態」等における普通図柄の当たり確率と同一又は同等程度となるように構成する。このように構成することで、普通図柄の当たりに基づく普通電役７２の開放に関し、普通図柄の可変表示時間と普通電役７２の開放時間とを考慮し、普通図柄の当たり確率を考慮せずに出玉率等を算出することが可能となることで、各遊技状態における遊技仕様の設計を容易化可能となる。

【３５１０】

大当たりに当選した大当たり図柄ごとに、該大当たり以降に選択される特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「確率変動状態」を発生させ得る大当たり図柄である１図柄、３図柄、５図柄、７図柄のうち、１図柄で当選した場合には「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的長めの変動時間が選択され易い「両ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、３図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的短い変動時間が選択され易い「特１ロング特２ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。さらに、５図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的短めの変動時間が選択され易い「両ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、７図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的短めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い「特１ショート特２ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。このように構成することで、大当たりした図柄の種類によって、大当たり後の遊技状態において、先に導出され得る特別図柄を異ならせることができ、例えば、いずれの特別図柄が先に停止するか否かによって、遊技状態毎に大当たりが先に現出させる確率を異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３５１１】

特別図柄の変動回数に基づいて、該特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「潜伏確率変動状態」において、大当たり終了後１回目～１０回目の特別図柄の変動演出に関しては、比較的長めの変動時間が選択され易いように構成し、１１回目以降の特別図柄の変動演出に関しては、比較的短めの変動時間が選択され易いように構成する。このように構成することで、遊技にメリハリを設けつつ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３５１２】

普通図柄の当たり種別を複数種類設けてもよい。具体的には、例えば、普通電役７２が１回開放される１回開放当たりと、出没板７２ａが３回開放される３回開放当たりと、普通電役７２が３回かつ長く開放される３回ロング開放当たりとを設ける。このように構成することで、「確率変動状態」や「普図高確時間短縮状態」において遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３５１３】

上記実施形態では、「通常遊技状態」→「普図高確時間短縮状態」→「普図低確時間短縮状態」→「確率変動状態」の順で遊技者にとって有利な遊技状態としていた。これに対し、「通常遊技状態」より遊技者にとって不利な遊技状態として、「普図高確時間短縮状態」や「潜伏確率変動状態」、「確率変動状態」が位置づけられるように遊技仕様を設定

してもよい。具体的には、例えば、第１特別図柄の始動口を、普通電役７２が付属した第２特別図柄の始動口の上流側に設け、「通常遊技状態」では、普通電役７２が作動し難いことによって、第２特別図柄より遊技者にとって有利な第１特別図柄の抽選契機を受け易い一方、「普図高確時間短縮状態」では、普通電役７２が作動し易いことによって、第１特別図柄より遊技者にとって不利な第２特別図柄の抽選契機を受け易いように構成する。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３５１４】

右打ち遊技を示唆する右打ち示唆表示が現出される場合に、第４図柄表示領域８７，８８の表示位置を変更するように構成してもよい。具体的には、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」等では、副表示領域Ｄｓの右小領域Ｄｓ３に第４図柄表示領域８７，８８を表示する一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」等では、右打ち示唆表示を右小領域Ｄｓ３に表示する一方、第４図柄表示領域８７，８８を左小領域Ｄｓ１に表示する。このように構成することで、遊技状態に応じた遊技仕様を遊技者に認識させ易くすることができる。

【３５１５】

上記実施形態では、同時に実行され得る複数の特別図柄の動的表示に関し、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行い、非奨励の特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行わないように構成している。これに対し、同時に実行され得る複数の図柄（例えば、特別図柄と普通図柄）の演出に関し、遊技状態、遊技仕様、付与される遊技価値、或いは、実行頻度等によって、実行すべき演出の優先順を予め設け、該優先順に応じた演出を優先的に実行し、優先順が低い演出に関しては、演出規模を小さくしたり、演出自体を実行しない等、優先順位が高い演出に比べて遊技者が認識し難くなるように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第１特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示したり、第２特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第２特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示してもよい。このように構成することで、遊技を行う上で遊技者に認識させたい演出を優先的に実行しつつ、優先順位が低い演出規模を小さく（なくす）ことで、遊技者が煩わしさを感じない演出を実行することができる。

【３５１６】

上記実施形態では、主制御装置１１０から各コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信され、その音声ランプ制御装置１１３から表示制御装置１１４に対して表示の指示がなされるよう構成したが、主制御装置１１０から表示制御装置１１４に直接コマンドを送信するものとしてもよい。また、表示制御装置に音声ランプ制御装置を接続して、表示制御装置から各音声の出力とランプの点灯を指示するコマンドを音声ランプ制御装置に送信するよう構成してもよい。さらに、音声ランプ制御装置と表示制御装置とを１の制御装置として構成するものとしてもよい。これらを１つの制御装置とすることで、部品点数が削減でき、パチンコ機のコスト増加を抑制することができる。

【３５１７】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３にて実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）において、いずれかの停止種別コマンドを受信すれば必ず対応する変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定する場合について説明したが、各変動パターンコマンドの受信があった上で対応する停止種別コマンドを受信した場合に、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。これにより、各変動パターンコマンドの受信がなく、いずれかの停止種別コマンドを受信したような場合に、おかしな変動演出が実行されることを抑制できる。

【３５１８】

また、各変動パターンコマンドを受信したタイミングで、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。この場合、音声ランプ制御装置１１３にて実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）では、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂがオンされたことに基づいて、各変動パターンコマンドにより抽出した変動パターンを表示制御装置１１４へ通知する各表示用変動パターンコマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３にて各停止種別コマンドの受信を待つことなく、表示制御装置１１４に対して、この各表示用変動パターンコマンドに基づき、各変動演出を第３図柄表示装置８１に実行させることができる。なお、この場合、音声ランプ制御装置１１３では、各停止種別コマンドを受信したタイミングで、該停止種別コマンドより抽出された停止種別を表示制御装置１１４へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。そして、表示制御装置１１４では、この表示用停止種別コマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１に実行させた変動演出の停止図柄を決定してもよい。

【３５１９】

上記実施形態において、デモ演出は、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄を停止表示させてもよい。また、数字の付された主図柄または数字の付されていない主図柄からなる第３図柄を、半透明状態で停止表示させてもよい。また、第３図柄を表示させずに背面画像だけを変化させるものであってもよい。また、変動表示で用いられる第３図柄や背面画像とは全く異なるキャラクタや背面画像を表示させてもよい。

【３５２０】

上記実施形態において、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１にて連続予告演出を実行してもよいし、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置を設け、第３図柄表示装置８１で実行される変動演出と合わせて、第４図柄表示装置に第４図柄を表示させることによって、連続予告演出を実行してもよい。この場合、第４図柄表示装置の制御を表示制御装置１１４で行ってもよいし、音声ランプ制御装置１１３で行ってもよい。また、各種演出に応じて作動する役物をパチンコ機１０に設け、その役物を変動演出と合わせて所定の態様で作動させることによって、連続予告演出を実行してもよい。また、音声ランプ制御装置１１３の制御により、パチンコ機１０の音声出力装置２２６から連続予告演出用の音声を出力させることによって、連続予告演出を実行してもよいし、パチンコ機１０の電飾部２９～３３を変動演出と合わせて点灯または点滅させることによって、連続予告演出を実行してもよい。

【３５２１】

これにより、第３図柄表示装置８１（および特別図柄表示装置３７）において変動演出が行われる度に、連続して第４図柄表示装置に図柄が表示されたり、役物が所定の態様で作動したり、音声出力装置２２６から音声が出力されたり、若しくは、電飾部２９～３３が点灯または点滅することによって、遊技者に対して大当たりの期待感を持たせることができる。また、遊技者は、通常、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１を注視して遊技を継続して行うが、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、若しくは電飾部２９～３３の点灯・点滅によって連続予告演出が行われるで、遊技者に対して、通常とは異なる演出が行われたことを容易に認識させることができる。また、連続予告演出を、第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、または電飾部２９～３３の点灯・点滅といった簡単な制御で容易に連続予告演出を行わせることができる。

【３５２２】

また、連続予告演出を音声出力装置２２６からの音声出力や、電飾部２９～３３の点灯または点滅によって行えば、その連続予告演出の制御は音声ランプ制御装置１１３によって行われるので、始動入賞時における当否判定や変動開始時の抽選処理を主制御装置１１０に行わせ、連続予告演出を音声ランプ制御装置１１３に行わせ、変動演出を表示制御装置１１４に行わせることで、パチンコ機１０により連続予告演出を行う場合、それぞれの

制御装置に各処理を分担させることができる。よって、１つの制御装置に負荷が集中するのを防ぐことができるので、各制御装置のＭＰＵに求められる性能を低く抑えることができる。

【３５２３】

尚、第３図柄表示装置８１における連続予告演出用の図柄の表示、第４図柄表示装置における連続予告演出用の図柄の表示、役物の所定の態様での作動、音声出力装置２２６からの音声出力、及び、電飾部２９～３３の点灯または点滅のうち、少なくとも２以上を組み合わせ、それぞれを連動させて制御することにより、連続予告演出を実行してもよい。これにより、より多彩な連続予告演出を実行させることができる。また、連続予告演出の実行方法（第３図柄表示装置８１による表示、第４図柄表示装置による表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、電飾部２９～３３の点灯または点滅、又は、それらの組み合わせ）を変えることで、連続予告演出終了後の遊技状態に応じて選定される連続予告演出態様を複数用意してもよい。

【３５２４】

また、連続予告演出が行われる場合に、変動演出とは別の連続予告演出用の画像が第３図柄表示装置８１に表示させてもよいし、連続予告演出を、変動演出が終了したときに表示される停止図柄として、所定の図柄の組み合わせである、所謂「チャンス目」を表示させることによって行ってもよい。この場合、表示制御装置１１４のＭＰＵで実行されるコマンド判定処理にて連続予告コマンドの受信を判断すると、チャンス目に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄判別フラグをオフに設定するようにしてもよい。コマンド判定処理では、停止識別コマンド処理の後にその他コマンド処理の中で連続予告コマンドに対応する処理を実行するので、表示用停止識別コマンドの受信によって設定された停止図柄に代えて、チャンス目が停止図柄として設定される。よって、変動停止時にチャンス目を確定表示させることができる。そして、第３図柄表示装置８１において、変動演出ごとに停止図柄としてチャンス目が連続して表示されれば、遊技者に対して、最終的に大当たりが得られる期待感を持たせることができる。

【３５２５】

上記実施形態において、主制御装置１１０は、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞（始動入賞）があった場合に、「１」加算された保留球数を音声ランプ制御装置１１３へ通知する保留球数コマンドに対して、該始動入賞に伴いカウンタ用バッファより取得された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１をそのまま含めて、音声ランプ制御装置１１３へ送信する場合について説明したが、保留球数コマンドに含めるカウンタの種類は、カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の一部であってもよいし、その他のカウンタの値を含めてもよい。また、主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３に対して始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を通知する場合に、これらの各カウンタの値を示す情報を保留球数コマンドに含めて通知するのではなく、保留球数コマンドとは別のコマンドに各カウンタの値を示す情報を含めて、これらの値を音声ランプ制御装置１１３に対して通知してもよい。別のコマンドとしては、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する専用のコマンドであってもよいし、変動パターンコマンドや停止図柄コマンド等、別の情報を音声ランプ制御装置１１３へ通知するためのコマンドに、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値が加えられてもよい。別のコマンドとして、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する場合、該コマンドに、その通知する各カウンタの値が、いずれの保留回数に対応する変動演出に係るものであるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３は、該コマンドに含まれる保留回数に関する情報に基づいて、その保留回数に対応する先読み情報第１～第４エリアのいずれかのエリアに、該コマンドに含まれる各カウンタの値を格納することができる。

【３５２６】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３において、保留球数コマンドを受信した場合に、該保留球数コマンドにて示される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値そのものを

ＲＡＭ２２３に格納してもよいし、保留球数コマンド（又は、各カウンタの値が示されるコマンド）を受信した場合に、該コマンドにて示される各カウンタの値に基づいて、大当たりか否か、大当たりの場合の大当たり種別、外れの場合の外れ種別等の一部または全部を判定し、これらの判定結果を、該コマンドにて示される各カウンタの値に代えて、または、該カウンタの値の一部または全部とあわせて、ＲＡＭ２２３に格納してもよい。

【３５２７】

上記実施形態においては、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞およびスルーゲート６７の通過は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定してもよい。また、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞に対し、始動口によって別箇に最大保留球数を設定するようにしてもよく、各々の始動口における最大保留球数は「４」以外の任意の数であってもよい。また、各始動口における最大保留球数は必ずしも同一の値とする必要はなく、異なる値であってもよい。また、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第３図柄表示装置８１の一部において、数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、特別図柄表示装置３７とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

【３５２８】

また、上記実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第３図柄表示装置８１の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、横方向あるいはＬ字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、１又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、１又は複数のキャラクタが、第３図柄として用いられる。

【３５２９】

上記各実施形態では、変動演出を実行する場合に、全図柄Ｚ１～Ｚ３を遊技者が視認不可な程度に高速にスクロールする高速変動を表示させる場合について説明したが、この高速変動の表示に代えて、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ視認不可な程度に縮小して表示したり、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ多数の白い点がランダムに表示されるスノーノイズ状の画像として表示してもよい。

【３５３０】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【３５３１】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時

の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【３５３２】

スロットマシンでは、所定期間中に払い出された遊技媒体（コイン、メダル）の総数に対する、ボーナス（役物）により払い出された遊技媒体の数の比率が役物比率となる。そこで、各役が成立した場合に払い出される遊技媒体の数を、賞球数テーブルに代えて主制御装置のＲＯＭに格納しておき、役物比率管理チップ又は役物比率管理チップと同等の機能を実行する制御装置にて、非ボーナスゲーム期間（通常期間）において成立した（有効ライン上に図柄が揃った）役の数、ボーナスゲーム期間中において成立した役の数、ＡＴ期間中において成立した役の数を計数して、役物比率や連続役物比率を管理してもよい。

【３５３３】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【３５３４】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。なお、以下に示す各種発明の概念は、それぞれ、他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分を、その発明の概念に追加し或いはその他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分と交換等することにより、その発明の概念を変形して構成するようにしても良い。

【３５３５】

＜Ａ群：移行前の遊技状態で計数した変動回数を移行前の遊技状態では表示せず、遊技状態移行後にその変動回数を加味して表示＞

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

【３５３６】

この遊技機では、例えば、少なくとも、所定の所定遊技状態から、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態へ移行可能に構成され、それぞれ異なる遊技価値を遊技者に付与可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【３５３７】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技者に理解し易い演出を行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【３５３８】

Ａ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技者に理解し易い演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。

【３５３９】

所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、

前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手

段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機において、
　少なくとも、作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで入球手段へ遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定遊技状態（例えば、「普図高確時間短縮状態」）と、該所定遊技状態より前記作動部材が作動し難い若しくは作動しないことで前記入球手段へ遊技球が入球し難い若しくは入球しない特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）とに移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短高確フラグ２０３ｎ）と、
　前記入球手段に対する所定事象（例えば、変動演出）に基づく回数を、前記所定遊技状態と前記特定遊技状態とのいずれでも計数可能な所定事象計数手段（例えば、救済カウンタ２０３ｐ）と、
　前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象の回数を、前記表示手段において表示可能な回数表示手段（例えば、救済カウンタ表示８９）と、を備え、
　前記回数表示手段は、
　前記所定遊技状態において、前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象に基づく回数を所定態様で表示せず、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行した場合に、それまでに前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象に基づく回数を前記所定態様で表示可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機Ａ１。
【３５４０】
　遊技機Ａ１によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段）と、を備えた遊技機であって、少なくとも、作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで入球手段へ遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定遊技状態と、該所定遊技状態より前記作動部材が作動し難い若しくは作動しないことで前記入球手段へ遊技球が入球し難い若しくは入球しない特定遊技状態とに移行可能な遊技状態移行手段と、前記入球手段に対する所定事象に基づく回数を、前記所定遊技状態と前記特定遊技状態とのいずれでも計数可能な所定事象計数手段と、前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象の回数を、前記表示手段において表示可能な回数表示手段と、を備え、前記回数表示手段は、前記所定遊技状態において、前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象に基づく回数を所定態様で表示せず、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行した場合に、それまでに前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象に基づく回数を前記所定態様で表示可能に構成されている。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、所定事象に基づく回数を所定態様で表示することができるので、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生して所定事象に基づく回数の表示契機が曖昧になった場合でも、特定遊技状態への移行契機をトリガとして所定事象に基づく回数を表示可能となる。よって、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。
【３５４１】
　遊技機Ａ１において、
　前記回数表示手段は、
　前記所定遊技状態において、前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象に基づく回数を、前記所定態様より表示領域が小さい特定態様（例えば、変動回数のみ表示（天井到達回数は表示せず））で表示可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ａ２。
【３５４２】
　遊技機Ａ２によれば、遊技機Ａ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記回数表示手段は、前記所定遊技状態において、前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象に基づく回数を、前記所定態様より表示領域が小さい特定態様で表示可能に構成される。これにより、所定遊技状態においても、たとえ小さな表示領域であったとしても所定事象に基づく回数を特定態様で表示することができるので、他の表示内容を遊技者に認識し易くしつつ、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理

解し易い演出を実行することができる、という効果がある。
【３５４３】
遊技機Ａ１又はＡ２において、
前記回数表示手段は、
前記所定事象計数手段で計数される前記所定事象の最大集計回数を表示可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ａ３。
【３５４４】
遊技機Ａ３によれば、遊技機Ａ１又はＡ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記回数表示手段は、前記所定事象計数手段で計数される前記所定事象の最大集計回数を表示可能に構成される。これにより、特定遊技状態（又は所定遊技状態）において、所定事象の最大集計回数を遊技者に認識させることが可能となり、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。
【３５４５】
遊技機Ａ１からＡ３のいずれかにおいて、
少なくとも、前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象に基づく回数を、電源断後も保持可能な保持手段（例えば、電源装置１１５のバックアップ機能）、を備え、
前記回数表示手段は、
電源が投入された後において、所定条件（例えば、「通常遊技状態」における規定変動回数）が成立した場合に、前記保持手段で保持されている前記所定事象計数手段で計数されている前記所定事象に基づく回数を前記所定態様で表示可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ａ４。
【３５４６】
遊技機Ａ４によれば、遊技機Ａ１からＡ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象に基づく回数を、電源断後も保持可能な保持手段、を備え、前記回数表示手段は、電源が投入された後において、所定条件が成立した場合に、前記保持手段で保持されている前記所定事象計数手段で計数されている前記所定事象に基づく回数を前記所定態様で表示可能に構成される。これにより、遊技機の電源断が発生した場合でも、電源が投入された後において所定条件が成立した場合に、保持手段で保持されている所定事象計数手段で計数されている所定事象に基づく回数を所定態様で表示することができる。よって、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生して所定事象に基づく回数の表示契機が曖昧になった場合でも、所定条件の成立をトリガとして所定事象に基づく回数を表示可能となる。従って、電源断が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。
【３５４７】
遊技機Ａ１からＡ４のいずれかにおいて、
前記所定事象計数手段は、
前記所定遊技状態における第１所定事象（例えば、特図２の変動回数）と、前記特定遊技状態における第２所定事象（例えば、特図１の変動回数）とを、それぞれ計数可能に構成され、
前記回数表示手段は、
前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行した場合に、前記第１所定事象に基づく回数を、前記第２所定事象に基づく回数を含めて前記所定態様で表示可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ａ５。
【３５４８】
遊技機Ａ５によれば、遊技機Ａ１からＡ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定事象計数手段は、前記所定遊技状態における第１所定事象と、前記特定遊技状態における第２所定事象とを、それぞれ計数可能に構成され、前記回数表示手段は、前

記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行した場合に、前記第１所定事象に基づく回数を、前記第２所定事象に基づく回数を含めて前記所定態様で表示可能に構成される。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、第１所定事象に基づく回数を、第２所定事象に基づく回数に含めて所定態様で表示することができるので、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生して第１所定事象および第２所定事象に基づく回数の表示契機が曖昧になった場合でも、特定遊技状態への移行契機をトリガとして第１所定事象に基づく回数を第２所定事象に基づく回数に含めて表示可能となる。よって、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【３５４９】

遊技機Ａ１からＡ５のいずれかにおいて、

前記遊技状態移行手段は、

前記所定事象計数手段によって計数された前記所定事象の回数に応じて、前記所定遊技状態および前記特定遊技状態と異なる特殊遊技状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）に移行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ａ６。

【３５５０】

遊技機Ａ６によれば、遊技機Ａ１からＡ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記所定事象計数手段によって計数された前記所定事象の回数に応じて、前記所定遊技状態および前記特定遊技状態と異なる特殊遊技状態に移行可能に構成される。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、特殊遊技状態への移行要因となる所定事象に基づく回数を所定態様で表示することができるので、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生して特殊遊技状態への移行要因となる所定事象に基づく回数の表示契機が曖昧になった場合でも、特定遊技状態への移行契機をトリガとして特殊遊技状態への移行要因となる所定事象に基づく回数を表示可能となる。よって、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【３５５１】

＜Ｂ群：前回変動の遊技状態と今回変動の遊技状態とを比較して救済カウンタ表示＞

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

【３５５２】

この遊技機では、例えば、少なくとも、所定の所定遊技状態から、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態へ移行可能に構成され、それぞれ異なる遊技価値を遊技者に付与可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【３５５３】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技者に理解し易い演出を行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【３５５４】

Ｂ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技者に理解し易い演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。

【３５５５】

所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、

前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機において、

少なくとも、作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで入球手段へ遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定遊技状態（例えば、「普図高確時間短縮状態」又は「普図

低確時間短縮状態」）と、該所定遊技状態より前記作動部材が作動し難い若しくは作動しないことで前記入球手段へ遊技球が入球し難い若しくは入球しない特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）とに移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短高確フラグ２０３ｎ又は時短低確フラグ２０３ｍ）と、

前記所定遊技状態においてのみ行われる所定演出（例えば、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」における特別図柄の変動演出）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、Ｄテーブル２０３ｄ４）と、

前記所定演出が実行された後において、該所定演出と異なる特定演出（例えば、「通常遊技状態」における特別図柄の変動演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、Ｂテーブル２０２ｄ２）と、

前記所定遊技状態から前記特定遊技状態へ移行される場合において、前記特定演出において遊技状態の移行に関する特定情報（例えば、変動回数および天井到達回数）を遊技者に示唆可能な特定表示を表示する特定表示手段（例えば、救済カウンタ表示８９）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｂ１。

【３５５６】

遊技機Ｂ１によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、少なくとも、作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで入球手段へ遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定遊技状態と、該所定遊技状態より前記作動部材が作動し難い若しくは作動しないことで前記入球手段へ遊技球が入球し難い若しくは入球しない特定遊技状態とに移行可能な遊技状態移行手段と、前記所定遊技状態においてのみ行われる所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、前記所定演出が実行された後において、該所定演出と異なる特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態へ移行される場合において、前記特定演出において遊技状態の移行に関する特定情報を遊技者に示唆可能な特定表示を表示する特定表示手段と、を備えている。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態へ移行された場合において、特定演出において遊技状態の移行に関する特定情報を、特定表示を表示することで遊技者に示唆することが可能となる。よって、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生した場合でも、所定遊技状態から特定遊技状態への移行契機をトリガとして特定演出において特定表示を表示し、遊技者に遊技状況を的確に認識させ得ることができる。その結果、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【３５５７】

遊技機Ｂ１において、

前記所定遊技状態において、複数の前記所定演出から１の前記所定演出を選択可能な所定演出選択手段（例えば、Ｄテーブル２０２ｄ４及び停止パターンカウンタＣ３値）と、

複数の前記特定演出から１の前記特定演出を選択可能な特定演出選択手段（例えば、Ｂテーブル２０２ｄ２及び停止パターンカウンタＣ３値）と、を備え、

前記特定表示手段は、

前記所定演出が実行された後において前記所定遊技状態から前記特定遊技状態へ移行された場合に、前記所定演出選択手段によっていずれの前記所定演出が選択された場合で、前記特定演出選択手段によっていずれの前記特定演出が選択された場合でも、前記特定表示を表示可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｂ２。

【３５５８】

遊技機Ｂ２によれば、遊技機Ｂ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定遊技状態において、複数の前記所定演出から１の前記所定演出を選択可能な所定演出選択手段と、複数の前記特定演出から１の前記特定演出を選択可能な特定演出選択手段と、を備え、前記特定表示手段は、前記所定演出が実行された後において前記所定遊技状態

から前記特定遊技状態へ移行された場合に、前記所定演出選択手段によっていずれの前記所定演出が選択された場合で、前記特定演出選択手段によっていずれの前記特定演出が選択された場合でも、前記特定表示を表示可能に構成される。これにより、所定演出が実行された後において所定遊技状態から特定遊技状態へ移行される場合に、いずれの所定演出が選択され、その後、いずれの特定演出が選択された場合でも、特定表示を表示することが可能となる。よって、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生した場合、いずれの所定演出が選択されていた状況において所定遊技状態から特定遊技状態への移行契機をトリガとしていずれの特定演出において特定表示を表示し、遊技者に遊技状況を的確に認識させ得ることができる。その結果、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【３５５９】

遊技機Ｂ１又はＢ２において、

前記特定表示手段は、

前記所定演出において前記特定表示で遊技者に対して示唆する内容と関連する関連特定表示（例えば、変動回数のみ表示（天井到達回数は表示せず））を表示可能に構成されることを特徴とする遊技機Ｂ３。

【３５６０】

遊技機Ｂ３によれば、遊技機Ｂ１又はＢ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定表示手段は、前記所定演出において前記特定表示で遊技者に対して示唆する内容と関連する関連特定表示（例えば、変動回数のみ表示を表示可能に構成される。これにより、所定遊技状態においても、特定表示で遊技者に対して示唆する内容と関連する関連特定表示を表示することができるので、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【３５６１】

遊技機Ｂ１からＢ３のいずれかにおいて、

前記特定表示が所定特定表示（例えば、救済カウンタ表示８９が天井回数到達）となることにより、遊技状態が前記所定遊技状態へ移行することを遊技者に示唆可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｂ４。

【３５６２】

遊技機Ｂ４によれば、遊技機Ｂ１からＢ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定表示が所定特定表示となることにより、遊技状態が前記所定遊技状態へ移行することを遊技者に示唆可能に構成される。これにより、特定表示が所定特定表示となることにより、遊技状態が所定遊技状態へ移行することを遊技者に認識させることができるので、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【３５６３】

遊技機Ｂ１からＢ４のいずれかにおいて、

前記遊技状態移行手段は、

前記所定遊技状態の終了条件（例えば、規定変動回数到達）が成立した場合において、前記特定遊技状態へ移行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｂ５。

【３５６４】

遊技機Ｂ５によれば、遊技機Ｂ１からＢ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記所定遊技状態の終了条件が成立した場合において、前記特定遊技状態へ移行可能に構成される。これにより、所定遊技状態の終了条件が成立して特定遊技状態へ移行された場合において、特定演出において遊技状態の移行に関する特定情報を、特定表示を表示することで遊技者に示唆することが可能となる。よって、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生した場合でも、所定遊技状態から特定遊技状態への移行契機をトリガとして特定演出において特定表示を表示し、遊技者に遊技状

況を的確に認識させ得ることができる。その結果、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。
【３５６５】
遊技機Ｂ１からＢ５のいずれかにおいて、
前記所定演出および前記特定演出の実行回数を計数可能な実行回数計数手段（例えば、救済カウンタ２０３ｐ）、を備え、
前記遊技状態移行手段は、
前記実行回数計数手段により前記所定演出と前記特定演出との合計回数が所定回数（例えば、２５０回）に到達した場合に、遊技状態を前記所定遊技状態へ移行可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｂ６。
【３５６６】
遊技機Ｂ６によれば、遊技機Ｂ１からＢ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出および前記特定演出の実行回数を計数可能な実行回数計数手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記実行回数計数手段により前記所定演出と前記特定演出との合計回数が所定回数に到達した場合に、遊技状態を前記所定遊技状態へ移行可能に構成される。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、再び所定遊技状態への移行要因となる所定演出と特定演出との合計回数を表示することができるので、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生して特定遊技状態を経由して再度の所定遊技状態への移行要因となる所定演出（および特定演出）の回数の表示契機が曖昧になった場合でも、特定遊技状態への移行契機をトリガとして再度の所定遊技状態への移行要因となる所定演出および特定演出の合計回数を表示可能となる。よって、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。
【３５６７】
＜Ｃ群：時短回数が複数種類ある場合の各時短最終変動の変動パターンを特殊にして時短回数を判別＞
従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある。
【３５６８】
この遊技機では、例えば、少なくとも、所定の所定遊技状態から、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態へ移行可能に構成され、それぞれ異なる遊技価値を遊技者に付与可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【３５６９】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技者に理解し易い演出を行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【３５７０】
Ｃ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技者に理解し易い演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。
【３５７１】
所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、
前記表示手段の表示結果により、遊技者の所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機において、
少なくとも、作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで入球手段へ遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定遊技状態（例えば、「普図高確時間短縮状態」）と、該所定遊技状態より前記作動部材が作動し難い若しくは作動しないことで前記入球手段へ遊技球が入球し難い若しくは入球しない特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）とに移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短高確フラグ２０３ｎ）と、

前記所定遊技状態を、少なくとも一般所定遊技状態（例えば、終了条件として特別図柄の変動回数が３０回の「普図高確時間短縮状態」）と、該一般所定遊技状態より遊技者にとって有利な有利所定遊技状態（例えば、終了条件として特別図柄の変動回数が５０回の「普図高確時間短縮状態」）とに移行可能な所定移行手段（例えば、時短カウンタ２０３ｏ）と、

前記一般所定遊技状態、又は、前記有利所定遊技状態が終了する場合に、前記表示手段において専用の所定演出（例えば、「普図高確時間短縮状態」の終了画面）を実行可能な第１演出実行手段と、

前記所定遊技状態で前記所定演出が行われた後に、前記特定遊技状態において少なくとも前記所定遊技状態に関する特定情報（例えば、「普図高確時間短縮状態」における変動回数を含めた変動回数）を遊技者に示唆可能な特定表示（例えば、救済カウンタ表示８９）を表示する特定表示手段と、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｃ１。

【３５７２】

遊技機Ｃ１によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者の所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、少なくとも、作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで入球手段へ遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定遊技状態と、該所定遊技状態より前記作動部材が作動し難い若しくは作動しないことで前記入球手段へ遊技球が入球し難い若しくは入球しない特定遊技状態とに移行可能な遊技状態移行手段と、前記所定遊技状態を、少なくとも一般所定遊技状態と、該一般所定遊技状態より遊技者にとって有利な有利所定遊技状態とに移行可能な所定移行手段と、前記一般所定遊技状態、又は、前記有利所定遊技状態が終了する場合に、前記表示手段において専用の所定演出を実行可能な第１演出実行手段と、前記所定遊技状態で前記所定演出が行われた後に、前記特定遊技状態において少なくとも前記所定遊技状態に関する特定情報を遊技者に示唆可能な特定表示を表示する特定表示手段と、を備えている。これにより、所定遊技状態として、一般所定遊技状態または有利所定遊技状態のいずれが行われた場合でも、該一般所定遊技状態または有利所定遊技状態が終了する場合に、専用の所定演出を実行し、該所定演出の実行をトリガとして、特定遊技状態において少なくとも所定遊技状態に関する特定情報を遊技者に示唆可能な特定表示を表示することができる。よって、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生した場合であって、異なる所定遊技状態が行われ得る遊技機だとしても、各所定遊技状態終了時の所定演出の実行により、その後の特定遊技状態において特定情報を正確に遊技者に示唆することができ、遊技者に遊技状況を的確に認識させ得ることができる。その結果、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【３５７３】

遊技機Ｃ１において、

少なくとも、前記所定遊技状態に関する回数を計数可能な計数手段（例えば、救済カウンタ２０３ｐ）、を備え、

前記特定表示手段は、

前記特定表示として、前記計数手段による計数結果に基づく計数表示（例えば、特別図柄の低確率状態における変動回数）を表示可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｃ２。

【３５７４】

遊技機Ｃ２によれば、遊技機Ｃ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、前記所定遊技状態に関する回数を計数可能な計数手段、を備え、前記特定表示手段は、前記特定表示として、前記計数手段による計数結果に基づく計数表示を表示可能に構成される。これにより、所定遊技状態として、一般所定遊技状態または有利所定遊技状態のいずれが行われた場合でも、該一般所定遊技状態または有利所定遊技状態が終了する場合に、専用の所定演出を実行し、該所定演出の実行をトリガとして、特定遊技状態にお

いて、特定表示として、所定遊技状態に関する回数の計数結果に基づく計数表示を表示することができる。よって、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生した場合でも、異なる所定遊技状態が行われたとしても、各所定遊技状態終了時の所定演出の実行により、その後の特定遊技状態において所定遊技状態に関する回数の計数結果を正確に遊技者に示唆することができ、遊技者に遊技状況を的確に認識させ得ることができる。その結果、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【３５７５】

遊技機Ｃ２において、

前記特定表示手段は、

前記所定遊技状態において、前記計数手段による関連計数表示（例えば、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動回数）を表示可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｃ３。

【３５７６】

遊技機Ｃ３によれば、遊技機Ｃ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定表示手段は、前記所定遊技状態において、前記計数手段による関連計数表示を表示可能に構成される。これにより、所定遊技状態においても計数手段の計数結果を表示することができるので、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【３５７７】

遊技機Ｃ２又はＣ３において、

前記特定遊技状態に移行したか否かを判別可能な移行判別手段（例えば、時短高確フラグ２０３ｎのオン／オフ）、を備え、

前記特定表示手段は、

前記移行判別手段によって前特定遊技状態に移行したと判別された場合において、前記計数手段による計数結果に基づく前記計数表示を表示可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｃ４。

【３５７８】

遊技機Ｃ４によれば、遊技機Ｃ２又はＣ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定遊技状態に移行したか否かを判別可能な移行判別手段、を備え、前記特定表示手段は、前記移行判別手段によって前記特定遊技状態に移行したと判別された場合において、前記計数手段による計数結果に基づく前記計数表示を表示可能に構成される。これにより、所定遊技状態として、一般所定遊技状態または有利所定遊技状態のいずれが行われた場合でも、該一般所定遊技状態または有利所定遊技状態が終了する場合に、専用の所定演出を実行し、該所定演出の実行をトリガとして、移行判別手段により第２遊技状態に移行したと判別された場合において、特定表示として、所定遊技状態に関する回数の計数結果に基づく計数表示を表示することができる。よって、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生した場合でも、異なる所定遊技状態が行われたとしても、各所定遊技状態終了時の所定演出の実行により、その後の特定遊技状態において所定遊技状態に関する回数の計数結果を正確に遊技者に示唆することができ、遊技者に遊技状況を的確に認識させ得ることができる。その結果、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【３５７９】

遊技機Ｃ１からＣ４のいずれかにおいて、

前記特定表示が所定特定表示（例えば、救済カウンタ表示８９が天井回数到達）となることにより、遊技状態が移行することを遊技者に示唆可能な特殊表示（例えば、「天井到達！」も文字表示や、遊技状態が移行することを示唆可能な特殊演出等）を表示可能な特殊表示手段、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｃ５。

【３５８０】

遊技機Ｃ５によれば、遊技機Ｃ１からＣ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定表示が所定特定表示となることにより、特殊表示を表示可能な特殊表示手段、を備えている。これにより、特定表示が所定特定表示となることにより、遊技状態が移行することを遊技者に認識させることができるので、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【３５８１】

遊技機Ｃ２からＣ５のいずれかにおいて、

前記計数手段は、

前記所定遊技状態における前記所定演出と、前記特定遊技状態における特定演出とをそれぞれ計数可能に構成され、

前記遊技状態移行手段は、

前記計数手段により前記所定演出と前記特定演出との合計回数が所定回数（例えば、２５０回）に到達した場合に、遊技状態を前記所定遊技状態へ移行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｃ６。

【３５８２】

遊技機Ｃ６によれば、遊技機Ｃ２からＣ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記計数手段は、前記所定遊技状態における前記所定演出と、前記特定遊技状態における特定演出とをそれぞれ計数可能に構成され、前記遊技状態移行手段は、前記計数手段により前記所定演出と前記特定演出との合計回数が所定回数に到達した場合に、遊技状態を前記所定遊技状態へ移行可能に構成される。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、再び所定遊技状態への移行要因となる所定演出と特定演出との合計回数を表示することができるので、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生して特定遊技状態を経由して再度の所定遊技状態への移行要因となる所定演出（および特定演出）の回数の表示契機が曖昧になった場合でも、特定遊技状態への移行契機をトリガとして再度の所定遊技状態への移行要因となる所定演出および特定演出の合計回数を表示可能となる。よって、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【３５８３】

＜Ｄ群：他の表示と異なる領域に救済カウンタ表示＞

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

【３５８４】

この遊技機では、例えば、少なくとも、所定の所定遊技状態から、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態へ移行可能に構成され、それぞれ異なる遊技価値を遊技者に付与可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【３５８５】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技者に理解し易い演出を行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【３５８６】

Ｄ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技者に理解し易い演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。

【３５８７】

遊技媒体を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、

前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機において、

少なくとも、前記表示手段において所定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出されることにより移行され得る所定遊技状態（例えば、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）と、該所定遊技状態において移行条件（例えば、規定の特別図柄の変動演出回数実行）が成立した場合に開始される特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）と、に移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短高確フラグ２０３ｎ又は時短低確フラグ２０３ｍ）と、

前記所定遊技状態において遊技者に有利となる前記発射手段による発射態様を示唆可能な所定発射態様示唆表示（例えば、右打ち示唆表示）を、前記表示手段で表示可能な所定示唆手段（例えば、「右打ち！」の帯テロップ表示）と、

前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行した場合において、前記所定発射態様示唆表示と異なる特定発射態様示唆表示（例えば、左打ち示唆表示）を、前記表示手段で表示可能な特定示唆手段（例えば、左打ち遊技を促す文字メッセージ８１ｄ）と、

前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行した場合において、前記特定発射態様示唆表示と異なる表示領域に、遊技状態の移行に関する特定情報（例えば、特別図柄の変動回数と天井到達回数）を遊技者に示唆可能な特定表示（例えば、救済カウンタ表示８９）を表示する特定表示手段と、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｄ１。

【３５８８】

遊技機Ｄ１によれば、遊技媒体を発射可能な発射手段と、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、少なくとも、前記表示手段において所定表示結果が導出されることにより移行され得る所定遊技状態と、該所定遊技状態において移行条件が成立した場合に開始される特定遊技状態と、に移行可能な遊技状態移行手段と、前記所定遊技状態における前記発射手段による発射態様を示唆可能な所定発射態様示唆表示を、前記表示手段で表示可能な所定示唆手段と、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行した場合において、前記所定発射態様示唆表示と異なる特定発射態様示唆表示を、前記表示手段で表示可能な特定示唆手段と、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行した場合において、前記特定発射態様示唆表示と異なる表示領域に、遊技状態の移行に関する特定情報を遊技者に示唆可能な特定表示を表示する特定表示手段と、を備えている。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、所定発射態様示唆表示から特定発射態様示唆表示に変化させ、遊技媒体の発射態様が変化する旨を遊技者に明確に示唆するとともに、該特定発射態様示唆表示と異なる表示領域に、遊技状態の移行に関する特定情報を遊技者に示唆可能な特定表示を表示し、遊技状態の移行に関する遊技状況を遊技者に的確に認識させることができる。よって、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生した場合でも、発射態様の変化を遊技者に認識させつつ、その後の特定遊技状態において特定情報を正確に遊技者に示唆することができ、遊技者に遊技状況を的確に認識させ得ることができる。その結果、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【３５８９】

遊技機Ｄ１において、

前記特定表示手段は、

前記所定遊技状態において、前記特定表示に関連する関連特定表示（例えば、特別図柄の変動回数のみを表示）を表示可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｄ２。

【３５９０】

遊技機Ｄ２によれば、遊技機Ｄ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定表示手段は、前記所定遊技状態において、前記特定表示に関連する関連特定表示を表示可能に構成される。これにより、所定遊技状態においても特定表示に関連する関連特定表示を表示することで、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【３５９１】
遊技機Ｄ１又はＤ２において、
前記特定示唆手段は、
前記所定発射態様示唆表示と異なる態様で前記特定発射態様示唆表示を表示可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｄ３。
【３５９２】
遊技機Ｄ３によれば、遊技機Ｄ１又はＤ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定示唆手段は、前記所定発射態様示唆表示と異なる態様で前記特定発射態様示唆表示を表示可能に構成される。これにより、所定発射態様示唆表示と特定発射態様示唆表示とを遊技者が識別可能な異なる態様で表示することで、遊技媒体の発射態様の変化と遊技状況とを遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。
【３５９３】
遊技機Ｄ１からＤ３のいずれかにおいて、
前記特定表示手段は、
前記特定表示において、少なくとも、前記特定遊技状態における所定事象（例えば、特別図柄の変動演出）の数量を表示可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｄ４。
【３５９４】
遊技機Ｄ４によれば、遊技機Ｄ１からＤ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定表示手段は、前記特定表示において、少なくとも、前記特定遊技状態における所定事象の数量を表示可能に構成される。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、所定発射態様示唆表示から特定発射態様示唆表示に変化させ、遊技媒体の発射態様が変化する旨を遊技者に明確に示唆するとともに、該特定発射態様示唆表示と異なる表示領域に、遊技状態の移行に関する特定情報であって、特定遊技状態における所定事象の数量を遊技者に示唆可能な特定表示を表示し、遊技状態の移行に関する遊技状況を遊技者に的確に認識させることができる。よって、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生した場合でも、発射態様の変化を遊技者に認識させつつ、その後の特定遊技状態において所定事象の数量である特定情報を正確に遊技者に示唆することができ、遊技者に遊技状況を的確に認識させ得ることができる。その結果、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。
【３５９５】
遊技機Ｄ４において、
前記所定事象の数量が特定数量（例えば、「２５０回」）となることにより、遊技状態が移行することを遊技者に示唆可能な特殊表示（例えば、「天井回数到達！」）を表示可能な特殊表示手段、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｄ５。
【３５９６】
遊技機Ｄ５によれば、遊技機Ｄ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定事象の数量が特定数量となることにより、遊技状態が移行することを遊技者に示唆可能な特殊表示を表示可能な特殊表示手段、を備えている。これにより、特定情報である所定事象の数量が特定数量となることにより、遊技状態が移行することを遊技者に認識させることができるので、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。
【３５９７】
遊技機Ｄ４又はＤ５において、
前記所定遊技状態および前記特定遊技状態における前記所定事象の回数を計数可能な計数手段（例えば、救済カウンタ２０３ｐ）、を備え、

前記遊技状態移行手段は、
前記計数手段により前記所定事象の回数が所定回数（例えば、「２５０回」）に到達した場合に、遊技状態を前記所定遊技状態へ移行可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｄ６。
【３５９８】
遊技機Ｄ６によれば、遊技機Ｄ４又はＤ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定遊技状態および前記特定遊技状態における前記所定事象の回数を計数可能な計数手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記計数手段により前記所定事象の回数が所定回数に到達した場合に、遊技状態を前記所定遊技状態へ移行可能に構成される。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、再び所定遊技状態への移行要因となる所定事象の回数を計数して表示することで、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生して特定遊技状態を経由して再度の所定遊技状態への移行要因となる所定事象の回数の表示契機が曖昧になった場合でも、特定遊技状態への移行契機をトリガとして再度の所定遊技状態への移行要因となる所定事象の回数を表示可能となる。よって、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。
【３５９９】
＜Ｅ群：通常時に電断した場合に特定変動パターンを契機に救済カウンタ表示を表示＞
従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある。
【３６００】
この遊技機では、例えば、少なくとも、所定の所定遊技状態から、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態へ移行可能に構成され、それぞれ異なる遊技価値を遊技者に付与可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【３６０１】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技者に理解し易い演出を行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【３６０２】
E群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技者に理解し易い演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。
【３６０３】
遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）、を備えた遊技機において、
少なくとも、所定遊技状態（例えば、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）と、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）とに移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短高確フラグ２０３ｎ又は時短低確フラグ２０３ｍ）と、
遊技の制御を実行可能な所定制御手段（例えば、主制御装置１１０）と、
前記所定制御手段から遊技情報（例えば、「特殊変動１」の演出態様または「特殊変動２」の演出態様に対応する変動パターンコマンド）を受信することにより動作可能な特定制御手段（例えば、音声ランプ制御装置１１３）と、
前記所定制御手段の記憶内容を、電源断後も保持可能な保持手段（例えば、電源装置１１５のバックアップ機能）と、を備え、
前記特定制御手段は、
前記遊技情報を前記所定制御手段から受信することで、少なくとも、前記特定遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆可能な特定示唆（例えば、救済カウンタ表示８９）を出力する特定出力手段（例えば、救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７））、を備え、
前記特定出力手段は、

前記特定遊技状態における所定の供給電力が減退した後において、前記所定制御手段から前記遊技情報が出力されるまでは前記特定示唆を出力せず、前記所定制御手段から前記遊技情報が出力された場合に前記特定示唆を出力可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｅ１。
【３６０４】
遊技機Ｅ１によれば、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段、を備えた遊技機であって、少なくとも、所定遊技状態と、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態とに移行可能な遊技状態移行手段と、遊技の制御を実行可能な所定制御手段と、前記所定制御手段から遊技情報を受信することにより動作可能な特定制御手段と、前記所定制御手段の記憶内容を、電源断後も保持可能な保持手段と、を備え、前記特定制御手段は、前記遊技情報を前記所定制御手段から受信することで、少なくとも、前記特定遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆可能な特定示唆を出力する特定出力手段、を備え、前記特定出力手段は、前記特定遊技状態における所定の供給電力が減退した後において、前記所定制御手段から前記遊技情報が出力されるまでは前記特定示唆を出力せず、前記所定制御手段から前記遊技情報が出力された場合に前記特定示唆を出力可能に構成される。これにより、特定遊技状態における供給電力が減退した後において、特定遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆し得る特定示唆の内容が曖昧になった場合でも、所定制御手段から遊技情報が出力されることをトリガとして特定示唆を出力することが可能となる。よって、仮に、供給電力の減退という事象が発生したとしても、所定制御手段から遊技情報が出力されるまでは特定示唆を出力せず、第１制御手段から遊技情報が出力された際に特定示唆を出力することで、遊技状況を遊技者が誤認することを抑制して、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。
【３６０５】
遊技機Ｅ１において、
前記所定制御手段は、
遊技者が遊技を行う場合の所定条件（例えば、「通常遊技状態」における規定変動回数）が成立することにより、前記特定制御手段に前記遊技情報を出力可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｅ２。
【３６０６】
遊技機Ｅ２によれば、遊技機Ｅ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定制御手段は、遊技者が遊技を行う場合の所定条件が成立することにより、前記特定制御手段に前記遊技情報を出力可能に構成される。これにより、遊技者が遊技を行う場合の所定条件が成立することにより、特定制御手段へ遊技情報を出力することで、特定遊技状態における供給電力が減退した後において、特定遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆し得る特定示唆の内容が曖昧になった場合でも、遊技者が遊技を行う場合の所定条件が成立した際に所定制御手段から遊技情報が出力されることをトリガとして特定示唆を出力することが可能となる。よって、仮に、供給電力の減退という事象が発生したとしても、遊技者が遊技を行う場合の所定条件が成立していない状況では所定制御手段から遊技情報が出力せずに特定示唆も出力せず、遊技者が遊技を行う場合の所定条件が成立した場合に所定制御手段から遊技情報が出力された際に特定示唆を出力することで、遊技状況を遊技者が誤認することを抑制して、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。
【３６０７】
遊技機Ｅ１又はＥ２において、
前記特定制御手段は、
電源断された場合に、記憶内容が初期化される
ことを特徴とする遊技機Ｅ３。
【３６０８】
遊技機Ｅ３によれば、遊技機Ｅ１又はＥ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即

ち、前記特定制御手段は、電源断された場合に、記憶内容が初期化される。これにより、特定遊技状態における供給電力が減退した後において、特定制御手段の記憶内容が初期化されて、特定遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆し得る特定示唆の内容が曖昧になった場合でも、所定制御手段から遊技情報が出力されることをトリガとして特定示唆を出力することが可能となる。よって、仮に、供給電力の減退という事象が発生して、特定制御手段の記憶内容が初期化されている場合でも、所定制御手段から遊技情報が出力されるまでは特定示唆を出力せず、所定制御手段から遊技情報が出力された際に特定示唆を出力することで、遊技状況を遊技者が誤認することを抑制して、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【３６０９】

遊技機Ｅ１からＥ３のいずれかにおいて、

前記特定出力手段は、

前記所定遊技状態において、前記特定示唆と関連する関連特定示唆（例えば、「普図高確時間短縮状態における特別図柄の変動回数）を出力可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｅ４。

【３６１０】

遊技機Ｅ４によれば、遊技機Ｅ１からＥ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定出力手段は、前記所定遊技状態において、前記特定示唆と関連する関連特定示唆を出力可能に構成される。これにより、所定遊技状態においても特定示唆と関連する関連特定示唆を遊技者に出力することができるので、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【３６１１】

遊技機Ｅ１からＥ４のいずれかにおいて、

前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行する場合に、専用の所定演出（例えば、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動演出の最終変動）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、Ｅテーブル２０２ｄ５又はＦテーブル２０２ｄ６）、を備え、

前記特定出力手段は、

前記所定遊技状態で前記所定演出が行われた後に、前記特定遊技状態において少なくとも前記所定遊技状態に関する遊技状況を含めて特定示唆を出力可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｅ５。

【３６１２】

遊技機Ｅ５によれば、遊技機Ｅ１からＥ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行する場合に、専用の所定演出を実行可能な所定演出実行手段、を備え、前記特定出力手段は、前記所定遊技状態で前記所定演出が行われた後に、前記特定遊技状態において少なくとも前記所定遊技状態に関する遊技状況を含めて特定示唆を出力可能に構成される。これにより、所定遊技状態で所定演出が行われた後に、特定遊技状態における供給電力が減退した後において、特定遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆し得る特定示唆の内容が曖昧になった場合でも、所定制御手段から遊技情報が出力されることをトリガとして、特定遊技状態において少なくとも所定遊技状態に関する遊技状況を含めて特定示唆を出力することが可能となる。よって、仮に、供給電力の減退という事象が発生したとしても、所定制御手段から遊技情報が出力されるまでは特定示唆を出力せず、所定制御手段から遊技情報が出力された際に特定示唆を出力することで、遊技状況を遊技者が誤認することを抑制して、特定遊技状態において少なくとも所定遊技状態に関する遊技状況を含めて遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【３６１３】

遊技機Ｅ１からＥ５のいずれかにおいて、

前記特定遊技状態において前記所定演出と異なる特定演出（例えば、「通常遊技状態」

における特別図柄の変動演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、変動開始処理（Ｓ５１０））と、
前記所定演出および前記特定演出の実行回数を計数可能な実行回数計数手段（例えば、救済カウンタ２０３ｐ）と、を備え、
前記遊技状態移行手段は、
前記実行回数計数手段により前記所定演出と前記特定演出との合計回数が所定回数（例えば、「２５０回」）に到達した場合に、遊技状態を前記所定遊技状態に移行可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｅ６。
【３６１４】
遊技機Ｅ６によれば、遊技機Ｅ１からＥ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定遊技状態において前記所定演出と異なる特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記所定演出および前記特定演出の実行回数を計数可能な実行回数計数手段と、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記実行回数計数手段により前記所定演出と前記特定演出との合計回数が所定回数に到達した場合に、遊技状態を前記第１遊技状態に移行可能に構成される。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、再び所定遊技状態への移行要因となる所定演出と特定演出との合計回数を計数して表示することで、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生して第２遊技状態を経由して再度の所定遊技状態への移行要因となる所定演出及び特定演出の回数の表示契機が曖昧になった場合でも、所定制御手段から遊技情報が出力されることをトリガとして再度の所定遊技状態への移行要因となる所定演出及び特定演出の回数を表示可能となる。よって、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。
【３６１５】
＜Ｆ群：整合性フラグのオンオフで救済カウンタ表示の表示タイミングを制御＞
従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある。
【３６１６】
この遊技機では、例えば、少なくとも、所定の所定遊技状態から、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態へ移行可能に構成され、それぞれ異なる遊技価値を遊技者に付与可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【３６１７】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技者に理解し易い演出を行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【３６１８】
Ｆ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技者に理解し易い演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。
【３６１９】
遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）、を備えた遊技機において、
少なくとも、遊技者にとって有利な発射態様での遊技が奨励される所定遊技状態（例えば、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）と、該所定遊技状態より遊技者にとって不利な発射態様での遊技が奨励される特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）とに移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短高確フラグ２０３ｎ又は時短低確フラグ２０３ｍ）と、
遊技の制御を実行可能な所定制御手段（例えば、主制御装置１１０）と、
前記所定制御手段から遊技情報（例えば、変動パターンコマンド）を受信することにより動作可能な特定制御手段（例えば、音声ランプ制御装置１１３）と、

前記所定制御手段の記憶内容を、電源断後も保持可能な保持手段（例えば、電源装置１１５のバックアップ機能）と、を備え、
前記特定制御手段は、
前記遊技情報を前記所定制御手段から受信することで、前記所定遊技状態および前記特定遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆可能な特定示唆（例えば、救済カウンタ表示８９）を出力する特定出力手段（例えば、救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７））、を備え、
前記特定出力手段は、
所定の供給電力が減退していない状況において、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態へ移行した場合に、前記特定遊技状態の開始後に前記特定示唆を出力し、
所定の供給電力が減退した後において、前記特定遊技状態において前記所定制御手段から特定情報（例えば、規定変動回数に対応する変動パターンコマンド）が出力されることで前記特定示唆を出力可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｆ１。
【３６２０】
遊技機Ｆ１によれば、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段、を備えた遊技機であって、少なくとも、遊技者にとって有利な発射態様での遊技が奨励される所定遊技状態と、該所定遊技状態より遊技者にとって不利な発射態様での遊技が奨励される特定遊技状態とに移行可能な遊技状態移行手段と、遊技の制御を実行可能な所定制御手段と、前記所定制御手段から遊技情報を受信することにより動作可能な特定制御手段と、前記所定制御手段の記憶内容を、電源断後も保持可能な保持手段と、を備え、前記特定制御手段は、前記遊技情報を前記所定制御手段から受信することで、前記所定遊技状態および前記特定遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆可能な特定示唆を出力する特定出力手段、を備え、前記特定出力手段は、所定の供給電力が減退していない状況において、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態へ移行した場合に、前記特定遊技状態の開始後に前記特定示唆を出力し、所定の供給電力が減退した後において、前記特定遊技状態において前記所定制御手段から特定情報が出力されることで前記特定示唆を出力可能に構成される。これにより、所定の供給電力が減退していない状況において所定遊技状態から特定遊技状態へ移行した場合には、特定遊技状態の開始後に特定示唆を出力する一方、所定の供給電力が減退した後においては、特定遊技状態において所定制御手段から特定情報が出力されることをトリガとして特定示唆を出力することができる。よって、仮に、所定の供給電力の減退という事象が発生したとしても、所定制御手段から特定情報が出力されるまでは特定示唆を出力せず、所定制御手段から特定情報が出力された際に特定示唆を出力することで、遊技状況を遊技者が誤認することを抑制して、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。
【３６２１】
遊技機Ｆ１において、
前記特定出力手段は、
前記所定遊技状態において、前記特定示唆の出力を制限する制限手段、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｆ２。
【３６２２】
遊技機Ｆ２によれば、遊技機Ｆ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定出力手段は、前記所定遊技状態において、前記特定示唆の出力を制限する制限手段、を備えている。これにより、所定遊技状態において特定示唆の出力を制限して、該所定遊技状態における遊技に遊技者を集中させ易くしつつ、所定の供給電力が減退していない状況において所定遊技状態から特定遊技状態へ移行した場合には、特定遊技状態の開始後に特定示唆を出力する一方、所定の供給電力が減退した後においては、特定遊技状態において所定制御手段から特定情報が出力されることをトリガとして特定示唆を出力することができる。よって、所定遊技状態の遊技性が特定示唆によって損なわれることなく、遊技状

況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【３６２３】

遊技機Ｆ１又はＦ２において、

電源断された場合に、前記特定制御手段の内容を初期化する初期化手段（例えば、音声ランプ制御装置１１３にバックアップ機能無し）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｆ３。

【３６２４】

遊技機Ｆ３によれば、遊技機Ｆ１又はＦ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、電源断された場合に、前記特定制御手段の内容を初期化する初期化手段、を備えている。これにより、電源断が発生した場合において、特定制御手段の記憶内容が初期化されて、遊技状況を遊技者に示唆し得る特定示唆の内容が曖昧になった場合でも、所定制御手段から遊技情報が出力されることをトリガとして特定示唆を出力することが可能となる。よって、仮に、所定の供給電力の減退という事象が発生して、特定制御手段の記憶内容が初期化されている場合でも、所定制御手段から遊技情報が出力されるまでは特定示唆を出力せず、所定制御手段から遊技情報が出力された際に特定示唆を出力することで、遊技状況を遊技者が誤認することを抑制して、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【３６２５】

遊技機Ｆ１からＦ３のいずれかにおいて、

前記特定出力手段は、

前記特定示唆と関連する関連特定示唆（例えば、「普図高確時間短縮状態」において変動回数のみを表示）を出力可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｆ４。

【３６２６】

遊技機Ｆ４によれば、遊技機Ｆ１からＦ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定出力手段は、前記特定示唆と関連する関連特定示唆を出力可能に構成される。これにより、特定示唆と関連する関連特定示唆を遊技者に出力することができるので、遊技状況を遊技者により的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【３６２７】

遊技機Ｆ１からＦ４のいずれかにおいて、

前記遊技状態移行手段は、

前記所定遊技状態の終了条件が成立した場合において、前記特定遊技状態へ移行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｆ５。

【３６２８】

遊技機Ｆ５によれば、遊技機Ｆ１からＦ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記所定遊技状態の終了条件が成立した場合において、前記特定遊技状態へ移行可能に構成される。これにより、所定の供給電力が減退していない状況において所定遊技状態の終了条件が成立して遊技状態が特定遊技状態へ移行した場合には、特定遊技状態の開始後に特定示唆を出力する一方、所定の供給電力が減退した後においては、特定遊技状態において所定制御手段から特定情報が出力されることをトリガとして特定示唆を出力することができる。よって、仮に、所定の供給電力の減退という事象が発生したとしても、所定制御手段から特定情報が出力されるまでは特定示唆を出力せず、所定制御手段から特定情報が出力された際に特定示唆を出力することで、遊技状況を遊技者が誤認することを抑制して、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【３６２９】

遊技機Ｆ１からＦ５のいずれかにおいて、

前記所定遊技状態における所定演出（例えば、第２特別図柄の変動演出）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、特図変動処理（Ｓ２１０）のＳ５０６）と、
前記特定遊技状態における特定演出（例えば、第１特別図柄の変動演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、特図変動処理（Ｓ２１０）のＳ５０９）と、
前記所定演出および前記特定演出の実行回数を計数可能な実行回数計数手段（例えば、救済カウンタ２０３ｐ）と、を備え、
前記遊技状態移行手段は、
前記実行回数計数手段により前記所定演出と前記特定演出との合計回数が所定回数（例えば、「２５０回」）に到達した場合に、遊技状態を前記所定遊技状態へ移行可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｆ６。
【３６３０】
遊技機Ｆ６によれば、遊技機Ｆ１からＦ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定遊技状態における所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、前記特定遊技状態における特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記所定演出および前記特定演出の実行回数を計数可能な実行回数計数手段と、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記実行回数計数手段により前記所定演出と前記特定演出との合計回数が所定回数に到達した場合に、遊技状態を前記所定遊技状態へ移行可能に構成される。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、再び所定遊技状態への移行要因となる所定演出と特定演出との合計回数を計数して表示することで、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生して特定遊技状態を経由して再度の所定遊技状態への移行要因となる所定演出及び特定演出の回数の表示契機が曖昧になった場合でも、所定制御手段から遊技情報が出力されることをトリガとして再度の所定遊技状態への移行要因となる所定演出及び特定演出の回数を表示可能となる。よって、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。
【３６３１】
＜Ｇ群：異なる通常状態に移行して特定変動回数で救済カウンタ表示を表示（第１０実施形態）＞
従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある。
【３６３２】
この遊技機では、例えば、少なくとも、所定の所定遊技状態から、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態へ移行可能に構成され、それぞれ異なる遊技価値を遊技者に付与可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【３６３３】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技者に理解し易い演出を行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【３６３４】
Ｇ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技者に理解し易い演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。
【３６３５】
所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、
前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）、を備えた遊技機において、
少なくとも、遊技者にとって有利な所定遊技状態（例えば、普通図柄の高確率状態）と、該所定遊技状態より遊技者にとって不利な特定遊技状態（例えば、普通図柄の低確率状態）とに移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短高確フラグ２０３ｎ又は時短低確フ

ラグ２０３ｍ）と、
　少なくとも前記特定遊技状態において前記表示手段で行われる所定事象に基づく回数を計数可能な所定事象計数手段（例えば、救済カウンタ２０３ｐ）と、を備え、
　前記所定遊技状態は、
　少なくとも、一般所定遊技状態（例えば、「確率変動状態」）と、該一般所定遊技状態と異なる特異所定遊技状態（例えば、「普図高確時間短縮状態」）と、が設けられ、
　前記特定遊技状態は、
　少なくとも、一般特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態Ａ」）と、該一般特定遊技状態と異なる特異特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態Ｂ」）と、が設けられ、
　前記遊技機は、
　前記一般特定遊技状態において前記所定事象計数手段により前記所定事象が所定回数（例えば、「１００回」）計数された場合、又は、前記特異特定遊技状態において前記所定事象計数手段により前記所定事象が前記所定回数と異なる特定回数（例えば、「５０回」）計数された場合に、遊技状態の移行に関する特定情報（例えば、変動回数と天井到達回数）を遊技者に示唆可能な特定出力（例えば、救済カウンタ表示８９）を出力する特定出力手段（例えば、救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７））、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｇ１。
【３６３６】
　遊技機Ｇ１によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段、を備えた遊技機であって、少なくとも、遊技者にとって有利な所定遊技状態と、該所定遊技状態より遊技者にとって不利な特定遊技状態とに移行可能な遊技状態移行手段と、少なくとも前記特定遊技状態において前記表示手段で行われる所定事象に基づく回数を計数可能な所定事象計数手段と、を備え、前記所定遊技状態は、少なくとも、一般所定遊技状態と、該一般所定遊技状態と異なる特異所定遊技状態と、が設けられ、前記特定遊技状態は、少なくとも、一般特定遊技状態と、該一般特定遊技状態と異なる特異特定遊技状態と、が設けられ、前記遊技機は、前記一般特定遊技状態において前記所定事象計数手段により前記所定事象が所定回数計数された場合、又は、前記特異特定遊技状態において前記所定事象計数手段により前記所定事象が前記所定回数と異なる特定回数計数された場合に、遊技状態の移行に関する特定情報を遊技者に示唆可能な特定出力を出力する特定出力手段、を備えている。これにより、特定遊技状態として異なる一般特定遊技状態または特異特定遊技状態に移行した場合でも、一般特定遊技状態において所定回数の所定事象が計数された場合、および、特異特定遊技状態において所定回数と異なる特定回数の所定事象が計数された場合に、遊技状態の移行に関する特定情報を遊技者に示唆可能な特定出力を出力することで、遊技状態の移行に関する遊技状況を遊技者に的確に認識させることができる。よって、例えば、所定遊技状態又は特定遊技状態において遊技機の電源断が発生して所定事象に基づく回数の表示契機が曖昧になった場合でも、各特定遊技状態における所定事象の各回数をトリガとして遊技状態の移行に関する特定情報を遊技者に示唆可能な特定出力を出力できる。よって、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。
【３６３７】
　遊技機Ｇ１において、
　前記特定出力手段は、
　前記所定遊技状態において、前記特定出力に関連する関連特定出力（例えば、変動回数のみ）を出力可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｇ２。
【３６３８】
　遊技機Ｇ２によれば、遊技機Ｇ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定出力手段は、前記所定遊技状態において、前記特定出力に関連する関連特定出力）を出力可能に構成される。これにより、所定遊技状態においても、特定出力に関連する関連

特定出力を出力することができるので、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【３６３９】

遊技機Ｇ１又はＧ２において、

前記一般所定遊技状態は、

前記特異所定遊技状態と遊技者に付与され得る遊技価値が異なる

ことを特徴とする遊技機Ｇ３。

【３６４０】

遊技機Ｇ３によれば、遊技機Ｇ１又はＧ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記一般所定遊技状態は、前記特異所定遊技状態と遊技者に付与され得る遊技価値が異なる。これにより、一般所定遊技状態と特異所定遊技状態とで遊技者に付与され得る遊技価値を異ならせ、遊技のバリエーションを設け、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【３６４１】

遊技機Ｇ１からＧ３のいずれかにおいて、

前記遊技状態移行手段は、

前記表示手段において特定識別情報（例えば、大当たり図柄）が現出することにより、前記一般所定遊技状態または前記特異所定遊技状態に移行可能に構成され、

前記表示手段において前記特定識別情報の現出と異なる所定条件（例えば、「普図高確時間短縮状態」の終了条件）が成立することにより、前記一般特定遊技状態又は前記特異特定遊技状態に移行可能に構成され、

前記一般特定遊技状態および前記特異特定遊技状態は、

前記特定識別情報の現出確率が同一に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｇ４。

【３６４２】

遊技機Ｇ４によれば、遊技機Ｇ１からＧ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記表示手段において特定識別情報が現出することにより、前記一般所定遊技状態または前記特異所定遊技状態に移行可能に構成され、前記表示手段において前記特定識別情報の現出と異なる所定条件が成立することにより、前記一般特定遊技状態又は前記特異特定遊技状態に移行可能に構成され、前記一般特定遊技状態および前記特異特定遊技状態は、前記特定識別情報の現出確率が同一に構成される。これにより、表示手段において特定識別情報の現出と異なる所定条件の成立によって移行され得る一般特定遊技状態と特異特定遊技状態とにおける特定識別情報の現出確率が同一とすることで、特定識別情報の現出確率が同一であっても異なる遊技性を付与し得て、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【３６４３】

遊技機Ｇ１からＧ４のいずれかにおいて、

前記特定出力手段は、

前記一般特定遊技状態および前記特異特定遊技状態において、前記所定事象の回数に関する所定事象関連表示（例えば、変動回数表示）を表示可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｇ５。

【３６４４】

遊技機Ｇ５によれば、遊技機Ｇ１からＧ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定出力手段は、前記一般特定遊技状態および前記特異特定遊技状態において、前記所定事象の回数に関する所定事象関連表示を表示可能に構成される。これにより、一般特定遊技状態および特異特定遊技状態においても、所定事象の回数に関する所定事象関連表示を表示することができるので、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【３６４５】

遊技機Ｇ１からＧ５のいずれかにおいて、

前記所定事象計数手段は、
前記一般所定遊技状態では前記所定事象を計数しない一方、前記特異所定遊技状態、前記一般特定遊技状態および前記特異特定遊技状態において前記所定事象を計数することを特徴とする遊技機Ｇ６。
【３６４６】
遊技機Ｇ６によれば、遊技機Ｇ１からＧ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定事象計数手段は、前記一般所定遊技状態では前記所定事象を計数しない一方、前記特異所定遊技状態、前記一般特定遊技状態および前記特異特定遊技状態において前記所定事象を計数する。これにより、所定事象を計数する遊技状態と、所定事象を計数する遊技状態とを設けることで、所定事象に関する遊技仕様にバリエーションを設け、例えば、所定事象の回数に応じて遊技状態を変化させる等の遊技性を創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。
【３６４７】
＜Ｈ群：通常時短では小当たり１回、天井時短では小当たり複数回で時短終了＞
従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある。
【３６４８】
この遊技機では、例えば、少なくとも、所定の所定遊技状態から、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態へ移行可能に構成され、それぞれ異なる遊技価値を遊技者に付与可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【３６４９】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【３６５０】
Ｈ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。
【３６５１】
所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、
前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）、を備えた遊技機において、
少なくとも、所定遊技状態（例えば、「時短機能」無効状態）と、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態（例えば、「時短機能」有効状態）とに移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短高確フラグ２０３ｎ又は時短低確フラグ２０３ｍ）、を備え、
前記特定遊技状態は、
少なくとも、一般特定遊技状態（例えば、大当たり当選による「時短機能」有効状態）と、該一般特定遊技状態と異なる特異特定遊技状態（例えば、天井到達による「時短機能」有効状態）と、が設けられ、
前記遊技状態移行手段は、
前記所定遊技状態において、前記表示手段で実行され得る所定事象（例えば、特別図柄の変動演出）における所定結果（例えば、大当たり）の導出に基づいて前記一般特定遊技状態に移行可能な所定結果移行手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、
前記所定遊技状態において、前記所定事象における前記所定結果が導出されずに該所定事象が所定回数（例えば、「２５０回」）行われることにより前記特異特定遊技状態に移行可能な回数移行手段（例えば、救済到達計数処理（Ｓ５２０９）のＳ５５５１）と、
前記一般特定遊技状態において、前記所定事象における前記所定結果と異なる特定結果（例えば、小当たり）が所定導出回数（例えば、「１回」）行われることにより、前記所定遊技状態に移行可能な所定導出移行手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ６１４）のＳ６１５２）と、

前記特異特定遊技状態において、前記所定事象における前記特定結果に関して前記所定遊技状態に移行され得る移行条件（例えば、小当たり遊技に「５回」当選）が異なる特定導出移行手段（例えば、救済到達計数処理（Ｓ５２０９）のＳ５５５２）と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｈ１。
【３６５２】
遊技機Ｈ１によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、少なくとも、所定遊技状態と、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態とに移行可能な遊技状態移行手段、を備え、前記特定遊技状態は、少なくとも、一般特定遊技状態と、該一般特定遊技状態と異なる特異特定遊技状態と、が設けられ、前記遊技状態移行手段は、前記所定遊技状態において、前記表示手段で実行され得る所定事象における所定結果の導出に基づいて前記一般特定遊技状態に移行可能な所定結果移行手段と、前記所定遊技状態において、前記所定事象における前記所定結果が導出されずに該所定事象が所定回数行われることにより前記特異特定遊技状態に移行可能な回数移行手段と、前記一般特定遊技状態において、前記所定事象における前記所定結果と異なる特定結果が所定導出回数行われることにより、前記所定遊技状態に移行可能な所定導出移行手段と、前記特異特定遊技状態において、前記所定事象における前記特定結果に関して前記所定遊技状態に移行され得る移行条件が異なる特定導出移行手段と、を備えている。これにより、所定事象における所定結果が導出されずに該所定事象が所定回数行われることで移行され得る特異特定遊技状態において、一般特定遊技状態と異なる移行条件で所定遊技状態に移行させることができる。よって、例えば、特異特定遊技状態における所定遊技状態への移行条件を、特定結果が所定導出回数行われることより発生し難いように設定することで、所定事象の所定回数の間、所定結果が導出されなかった遊技者に対して、特異特定遊技状態へ移行させ、さらに、一般特定遊技状態より所定遊技状態への移行契機が発生し難くすることで、特異特定遊技状態における救済措置を手厚くすることが可能となる。従って、一般特定遊技状態と特異特定遊技状態とで遊技者に対する遊技価値を異ならせ、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。
【３６５３】
遊技機Ｈ１において、
前記一般特定遊技状態において、前記所定事象が所定回数（例えば、「１００回」）行われることにより前記所定遊技状態に移行可能な所定回数移行手段（例えば、「普図高確時間短縮状態」における変動回数に基づく時短終了条件）と、
前記特異特定遊技状態において、前記所定事象が前記所定回数と異なる特定回数（例えば、「３７９回」）行われることにより前記所定遊技状態に移行可能な特定回数移行手段（例えば、「普図低確時間短縮状態」における変動回数に基づく時短終了条件）と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｈ２。
【３６５４】
遊技機Ｈ２によれば、遊技機Ｈ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記一般特定遊技状態において、前記所定事象が所定回数行われることにより前記所定遊技状態に移行可能な所定回数移行手段と、前記特異特定遊技状態において、前記所定事象が前記所定回数と異なる特定回数行われることにより前記所定遊技状態に移行可能な特定回数移行手段と、を備えている。これにより、所定事象における所定結果が導出されずに該所定事象が所定回数行われることで移行され得る特異特定遊技状態において、所定事象が所定回数行われることにより所定遊技状態に移行される一般特定遊技状態と異なり、所定事象が特定回数行われることにより所定遊技状態に移行させることで、一般特定遊技状態と特異特定遊技状態とで、遊技者に付与され得る遊技価値を異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【３６５５】
遊技機Ｈ１又はＨ２において、
前記特定導出移行手段は、
前記所定事象における前記特定結果が、前記所定導出回数以上の特定導出回数（例えば、「５回」）行われることにより前記所定遊技状態に移行可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｈ３。
【３６５６】
遊技機Ｈ３によれば、遊技機Ｈ１又はＨ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定導出移行手段は、前記所定事象における前記特定結果が、前記所定導出回数以上の特定導出回数行われることにより前記所定遊技状態に移行可能に構成される。これにより、特異特定遊技状態において、一般特定遊技状態より特定結果の導出回数を要因とする所定遊技状態への移行契機を抑制し、所定事象における所定結果が導出されずに該所定事象が所定回数行われることで移行され得る特異特定遊技状態における救済措置を手厚くすることが可能となる。よって、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。
【３６５７】
遊技機Ｈ１からＨ３のいずれかにおいて、
前記特定結果は、
少なくとも、一般特定結果（例えば、小当たり種別Ａ）と、該一般特定結果と異なる特異特定結果（例えば、小当たり種別Ｂ）と、が設けられ、
前記特定導出移行手段は、
前記一般特定結果の導出回数と、前記特異特定結果の導出回数とで、前記所定遊技状態に移行される回数が異なる
ことを特徴とする遊技機Ｈ４。
【３６５８】
遊技機Ｈ４によれば、遊技機Ｈ１からＨ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定結果は、少なくとも、一般特定結果と、該一般特定結果と異なる特異特定結果と、が設けられ、前記特定導出移行手段は、前記一般特定結果の導出回数と、前記特異特定結果の導出回数とで、前記所定遊技状態に移行される回数が異なる。これにより、特定遊技状態から所定遊技状態への移行条件として、一般特定結果の導出回数と特異特定結果の導出回数とで移行される回数を異ならせることができる。よって、特定遊技状態における各特定結果の意味合いを異ならせることで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。
【３６５９】
遊技機Ｈ４において、
前記特定遊技状態において、前記一般特定結果が特有回数（例えば、「１回」）行われることにより前記所定遊技状態に移行可能な特有回数移行手段（例えば、小当たり種別Ａに１回当選による時短終了条件の成立）と、
前記特定遊技状態において、前記特異特定結果が特有回数以上の別異回数（例えば、「５回」）行われることにより前記所定遊技状態へ移行可能な別異回数移行手段（例えば、小当たり種別Ｂに５回当選による時短終了条件の成立）と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｈ５。
【３６６０】
遊技機Ｈ５によれば、遊技機Ｈ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定遊技状態において、前記一般特定結果が特有回数行われることにより前記所定遊技状態に移行可能な特有回数移行手段と、前記特定遊技状態において、前記特異特定結果が特有回数以上の別異回数行われることにより前記所定遊技状態へ移行可能な別異回数移行手段と、を備えている。これにより、特定遊技状態から所定遊技状態への移行条件として、一般特定結果の導出回数と特異特定結果の導出回数とで移行される回数を異ならせることができる。よって、特定遊技状態において、各特定結果の意味合いを異ならせることで、

遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【３６６１】

遊技機Ｈ１からＨ５のいずれかにおいて、

第１取得条件の成立（例えば、第１始動口６４への入賞）により前記所定事象としての第１所定事象（例えば、第１特別図柄の変動演出）を実行可能な第１所定事象実行手段（例えば、第１特別図柄に関する変動開始処理（Ｓ５１０））と、

前記第１取得条件と異なる第２取得条件の成立（例えば、第２始動口７１への入賞）により前記所定事象としての第２所定事象（例えば、第２特別図柄の変動演出）を実行可能な第２所定事象実行手段（例えば、第２特別図柄に関する変動開始処理（Ｓ５１０））と、

前記第１所定事象が実行されている場合に成立した前記第１取得条件に関する第１情報を記憶する第１記憶手段（例えば、第１保留球格納エリア２０３ｄ）と、

前記第２所定事象が実行されている場合に成立した前記第２取得条件に関する第２情報を記憶する第２記憶手段（例えば、第２保留球格納エリア２０３ｅ）と、

前記第１記憶手段に前記第１情報が記憶され、かつ、前記第２記憶手段に前記第２情報が記憶されている場合に、前記第２所定事象を前記第１所定事象より優先して実行する優先手段（例えば、特図変動処理（Ｓ２１０）のＳ５０４）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｈ６。

【３６６２】

遊技機Ｈ６によれば、遊技機Ｈ１からＨ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１取得条件の成立により前記所定事象としての第１所定事象を実行可能な第１所定事象実行手段と、前記第１取得条件と異なる第２取得条件の成立により前記所定事象としての第２所定事象を実行可能な第２所定事象実行手段と、前記第１所定事象が実行されている場合に成立した前記第１取得条件に関する第１情報を記憶する第１記憶手段と、前記第２所定事象が実行されている場合に成立した前記第２取得条件に関する第２情報を記憶する第２記憶手段と、前記第１記憶手段に前記第１情報が記憶され、かつ、前記第２記憶手段に前記第２情報が記憶されている場合に、前記第２所定事象を前記第１所定事象より優先して実行する優先手段と、を備えている。これにより、特定遊技状態において第２所定事象を第１所定事象より優先して実行することで、第１所定事象による移行条件が、第２所定事象による移行条件より成立し難くすることができる。よって、特定遊技状態において、例えば、推奨されていない第１所定事象によって所定遊技状態へ移行され得ることを抑制することができるので、意図しない遊技結果によって遊技者に不測の不利益が生じることを抑制し、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【３６６３】

なお、上記遊技機Ａ１～Ａ６のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ６，Ｃ１～Ｃ６，Ｄ１～Ｄ６，Ｅ１～Ｅ６，Ｆ１～Ｆ６，Ｇ１～Ｇ６，Ｈ１～Ｈ６のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【３６６４】

なお、上記遊技機Ｂ１～Ｂ６のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ６，Ｃ１～Ｃ６，Ｄ１～Ｄ６，Ｅ１～Ｅ６，Ｆ１～Ｆ６，Ｇ１～Ｇ６，Ｈ１～Ｈ６のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【３６６５】

なお、上記遊技機Ｃ１～Ｃ６のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ６，Ｄ１～Ｄ６，Ｅ１～Ｅ６，Ｆ１～Ｆ６，Ｇ１～Ｇ６，Ｈ１～Ｈ６のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【３６６６】

なお、上記遊技機Ｄ１～Ｄ６のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ６，Ｃ１～Ｃ６，Ｅ１～Ｅ６，Ｆ１～Ｆ６，Ｇ１～Ｇ６，Ｈ１～Ｈ６のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【３６６７】
なお、上記遊技機Ｅ１～Ｅ６のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ６，Ｃ１～Ｃ６，Ｄ１～Ｄ６，Ｆ１～Ｆ６，Ｇ１～Ｇ６，Ｈ１～Ｈ６のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【３６６８】
なお、上記遊技機Ｆ１～Ｆ６のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ６，Ｃ１～Ｃ６，Ｄ１～Ｄ６，Ｅ１～Ｅ６，Ｇ１～Ｇ６，Ｈ１～Ｈ６のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【３６６９】
なお、上記遊技機Ｇ１～Ｇ６のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ６，Ｃ１～Ｃ６，Ｄ１～Ｄ６，Ｅ１～Ｅ６，Ｆ１～Ｆ６，Ｈ１～Ｈ６のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【３６７０】
なお、上記遊技機Ｈ１～Ｈ６のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ６，Ｃ１～Ｃ６，Ｄ１～Ｄ６，Ｅ１～Ｅ６，Ｆ１～Ｆ６，Ｇ１～Ｇ６のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【３６７１】
これらの場合、各構成を適用したことによるさらなる効果を奏することができる。
【３６７２】
遊技機Ａ１からＡ６、Ｂ１からＢ６、Ｃ１からＣ６、Ｄ１からＤ６、Ｅ１からＥ６、Ｆ１からＦ６、Ｇ１からＧ６、Ｈ１からＨ６のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機Ｘ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。
【３６７３】
遊技機Ａ１からＡ６、Ｂ１からＢ６、Ｃ１からＣ６、Ｄ１からＤ６、Ｅ１からＥ６、Ｆ１からＦ６、Ｇ１からＧ６、Ｈ１からＨ６のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Ｘ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（大入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。
【３６７４】
遊技機Ａ１からＡ６、Ｂ１からＢ６、Ｃ１からＣ６、Ｄ１からＤ６、Ｅ１からＥ６、Ｆ１からＦ６、Ｇ１からＧ６、Ｈ１からＨ６のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｘ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を

使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【３６７５】

＜第１２実施形態＞

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図２０４～図２８３を参照し、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）１０に適用した場合の第１２実施形態について説明する。図２０４は、第１２実施形態におけるパチンコ機１０の正面図であり、図２０５はパチンコ機１０の背面図であり、図２０６はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。

【３６７６】

第１２実施形態のパチンコ機１０では、大当たり遊技状態中において、確変領域６５ｄ（図２０６参照）の有効と無効とを切り替え可能に構成し、有効に設定されている確変領域６５ｄ（図２０６参照）への球の入賞を目指して遊技者の意思に応じて球を発射させることで、大当たり遊技終了後における「確率変動状態」を遊技者自らの意思に応じて発生させ得る遊技機について説明する。

【３６７７】

従来、所謂、大当たり遊技後に、大当たりとなった図柄に対応して遊技者に有利な付加利益遊技状態が付加される遊技機が存在する。なお、付加利益遊技状態とは、例えば、大当たり確率の高確率状態ｍ、当たり確率の高確率状態、大当たり抽選の結果を表示するための図柄変動の時間短縮状態、当たり抽選の結果を表示するための図柄変動の時間短縮状態、大当たり抽選の頻度を向上させるための高サポート状態、大当たり抽選の権利を保留する保留機能を向上する状態、それらの各種組み合わせ等が考えられる。

【３６７８】

従来の遊技機においては、上記付加利益遊技状態の獲得は、大当たり抽選において実質的に決定されており、その後、正常に遊技制御が実行されれば、大当たり遊技後に付加利益遊技状態が開始されるように構成されている。このため、遊技者による付加利益遊技状態の獲得に対する興趣は希薄であり、更なる興趣の向上が求められている。

【３６７９】

本発明は、上述した課題を解決するために、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態を実行する可変入球手段と、を備え、前記可変入球手段は、入球領域を開閉する開閉手段と、遊技球が入球可能な特定領域と、前記特定領域に入球した遊技球を検出する第１検出手段と、前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第２検出手段と、前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段と、を備えた遊技機であって、前記第１検出手段は、前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回が予め設定され、前記振分手段は、遊技球が前記第１検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御され、当該遊技機は、前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示を特定タイミングで表示手段に実行させる表示制御手段と、前記第１検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段と、遊技状態に対応して所定回の前記第１検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段と、当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態を付与する付与手段と、前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前

に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段と、を備えている。このように構成することで、付加利益遊技状態の獲得に対する興趣を向上させるという効果を得ることができる。

【３６８０】

より具体的には、例えば、大当たり種別によって、確変領域６５ｄの開放時における、確変領域スイッチ６５ｇによる入球検知を有効とするラウンドが異なるように構成する。また、確変領域スイッチ６５ｇによって球が検出されたラウンド数が所定の値以上となった場合、各大当たり種別による大当たりラウンド毎の確変領域６５ｄの有効又は無効の設定にかかわらず、以降のラウンドにおける確変領域６５ｄは無効となるように構成する。このように構成することで、１の大当たりにおいて、確変領域６５ｄが開放される６のラウンドのうち、所定数のラウンドを選択して確変領域６５ｄに球を通過させ、その結果、有効確変領域を通過させて「確率変動状態」に移行するのか、又は、有効確変領域を非通過となり、「普図高確時間短縮状態」に移行するのか、という遊技性にすることができる。これにより、付加利益遊技状態の獲得に対する興趣を向上させることが可能となる。

【３６８１】

また、可変入球手段の開閉手段として、第１２実施形態では大入賞口開閉板６５ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉手段や、遊技盤面に対して出没可能な板体による入賞口としての開閉手段、或いは、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉手段等でもよい。

【３６８２】

また、例えば、可変入球手段の特定領域として、第１２実施形態では「確率変動状態」を発生可能な確変領域６５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「時間短縮状態」を発生可能な時短領域としての特定領域や、「潜伏確率変動状態」を発生可能な潜伏確変領域としての特定領域、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置（所謂、Ｖ入賞口）としての特定領域、或いは、小当たり遊技状態を発生可能な条件装置としての特定領域等でもよい。

【３６８３】

さらに、例えば、可変入球手段の第１検出手段又は第２検出手段として、第１２実施形態では磁気による近接スイッチとしての確変領域スイッチ６５ｇを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成でもよく、例えば、可視光線や赤外線などの光を検出可能な光学式のフォトセンサとしての光学式検出手段や、光ファイバも用いたファイバセンサとしての検出手段、レーザを用いたレーザセンサ、赤色・青色・緑色等の受光量を検知可能なカラーセンサ、リミットスイッチやマイクロスイッチ等の機械式な接触により検知可能な機械式検出手段、カメラで撮影した画像を使用して対象物の有無を検知可能な画像判別センサ、或いは、超音波を検知可能な超音波センサ等でもよい。

【３６８４】

また、例えば、可変入球手段の振分手段として、第１２実施形態では確変領域開閉板６５ｅを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける振分手段や、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段等でもよい。

【３６８５】

さらに、例えば、所定の有効可変動作回として、第１２実施形態では確変領域有効テーブル２０２ｈによって大当たり種別ごとに定められる複数の大当たりラウンドを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たり種別によって定められる固定的な１又は２以上の大当たりラウンドの一部期間若しくは全期間や、大当たり種別に関係なく固定的に定められる１又は２以上の大当たりラ

ウンドの一部期間若しくは全期間、小当たり種別ごとに定められる複数の小当たりラウンドの一部期間若しくは全期間、小当たり種別によって定められる１又は２以上の小当たりラウンドの一部期間若しくは全期間、或いは、小当たり種別に関係なく固定的に定められる１又は２以上の小当たりラウンドの一部期間若しくは全期間等でもよい。

【３６８６】

また、例えば、表示制御手段として、第１２実施形態では表示制御装置１１４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定領域への球の入球を促すメッセージを特定タイミングで音声出力可能な音声出力装置や、特定領域への球の入球を人間の五感（即ち、視覚、聴覚、触覚、味覚又は嗅覚）で察知可能な出力を実行可能な出力装置、或いは、特定領域への球の入球を該特定領域の開放前から入賞するまでの一連の報知演出を実行可能な演出手段等でもよい。

【３６８７】

さらに、例えば、判別情報記憶手段として、第１２実施形態では、確変移行フラグ２０３ｋを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第１検出手段での検出の有無を判別可能なカウンタや、第１検出手段での検出有無を機械的に判別可能な機械式判別手段、或いは、主制御装置１１０に設けられたＲＡＭ２０３に設けられる記憶手段等でもよい。

【３６８８】

また、例えば、記憶制御手段として、第１２実施形態では、有効に設定された確変領域６５ｄへの通過のみを確変移行フラグ２０３ｋに反映させ、無効に設定された確変領域６５ｄへの通過を確変移行フラグ２０３ｋに反映させない処理を用いて説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、有効に設定された確変領域６５ｄへの通過のみをカウンタに計数し、無効に設定された確変領域６５ｄへの通過を該カウンタに計数しない処理や、初回の入賞のみをフラグ若しくはカウンタに反映させ、２回目以降の入賞をフラグ若しくはカウンタに反映させない処理等でもよい。

【３６８９】

さらに、例えば、付与手段として、確変領域６５ｄへの球の通過に基づいて確変フラグ２０３ｊをオンすることで大当たり終了後に「確率変動状態」を発生させる処理を用いて説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定領域への球の通過に基づいて大当たり終了後に「時間短縮状態」を発生させる処理や、特定領域への球の通過に基づいて大当たり中に遊技価値を付与する処理、或いは、特定領域への球の通過に基づいて所定遊技状態へ移行する処理等でもよい。

【３６９０】

また、例えば、共通演出として、第１２実施形態では「競争演出」の導入演出８１ｅが複数パターン設けられている例で説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、選択されているキャラクタごとに設定されている演出における複数種類の専用演出や、固定的な演出（例えば、「Ｖを狙え」等）に到達するまでに行われる演出が複数パターン設けられている場合等でもよい。

【３６９１】

ここで、本発明における特定報知表示について説明する。本発明の特定報知表示は、第１２実施形態では、大当たり遊技の４ラウンド目～９ラウンド目において実行される「○号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」の文字メッセージ８１ｄを用いて説明するが、遊技者にいずれかの入賞口への入賞を促す報知であれば如何様な態様でもよく、例えば、特定領域が有効に設定されている場合に、特定領域が有効であるということを遊技者に示唆し、該特定領域への入賞を促す報知でもよいし、残りラウンド数が少なくなった場合に球の発射を促す報知でもよいし、遊技者にいずれかの選択肢を選択させるための報知でもよいし、特定の発射態様で球を発射させることを促す報知等でもよい。第１２実施形態では、特定報知表示を実行するための処理として、確変領域開放中処理（Ｓ１６０４、図２６０参照）におけるＳ１６５１～Ｓ１６６０の処理が設けられている。特定報知表示の詳細については後述する。

【３６９２】
パチンコ機１０は、図２０４に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図２０４参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。
【３６９３】
内枠１２には、多数の釘や入賞口（入球口）６３，６４，７１等を有する遊技盤１３（図２０６参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、球を遊技盤１３の前面領域に発射する球発射ユニット１１２ａ（図２０８参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。なお、遊技盤１３の詳細については、図２０６において後述する。
【３６９４】
内枠１２の前面側には、その前面上側を覆う前面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。前面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（図２０４参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、そのヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として前面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と前面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。
【３６９５】
前面枠１４は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部１４ｃが設けられている。前面枠１４の裏面側には２枚の板ガラスを有するガラスユニット１６が配設され、そのガラスユニット１６を介して遊技盤１３の前面がパチンコ機１０の正面側に視認可能となっている。
【３６９６】
前面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図２０４参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａ（図２０８参照）へと案内される。また、上皿１７の上面の正面視左側には、枠ボタン２２が設けられている。
【３６９７】
枠ボタン２２は、例えば、後述する第３図柄表示装置８１（図２０６参照）で表示される演出のステージを変更する場合に、遊技者により押下操作されるボタンである。また、枠ボタン２２は、第３図柄の変動表示（以下、第３図柄の変動表示を「変動演出」という。）において実行される予告表示での演出内容を遊技者に選択させるための操作ボタンとしても使用される。
【３６９８】
また、変動演出とは、後述する第３図柄表示装置８１（図２０６参照）にて表示される演出であり、後述の通り、遊技盤１３の前面領域に発射された球が特定の入賞口（例えば、後述の第１始動口６４又は第２始動口７１（図２０６参照））へ入賞したことを契機として実行され、図柄（後述の第３図柄）が所定時間変動された後、停止表示された図柄の組み合わせによって、当該入賞に対して行われる抽選の結果（大当たりか否か）を遊技者に提示する演出である。
【３６９９】
さらに、ステージとは、後述する第３図柄表示装置８１（図２０６参照）に表示される各種演出に統一性を持たせた演出モードのことで、本パチンコ機１０では「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」の３つのステージが設けられている。上述の変動演出や、変動演出中に実行される「リーチ表示」などの各種演出は、それぞれのステージに

与えられたテーマに合わせて行われるように設計されている。
【３７００】
また、「リーチ表示」とは、後述する第３図柄表示装置８１（図２０６参照）において実行される変動演出において、大当たりが発生することを示す「大当たり表示」の一歩手前の表示のことをいう。具体的には、後述する左図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３（図２０７参照）の第３図柄が同一図柄で停止し、中図柄列Ｚ２（図２０７参照）が未だ停止せず変動を継続している状態のことをいう。
【３７０１】
本実施形態のパチンコ機１０では、「リーチ表示」として、大別して、「ノーマルリーチ」の演出を構成する一単位の要素（以下、演出を構成する一単位の要素を「変動要素」という）と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して実行され、該「ノーマルリーチ」の変動要素より大当たり期待度が高い「スーパーリーチ」の変動要素と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して実行され、「スーパーリーチ」の変動要素より大当たり期待度が高い「スペシャルリーチ」の変動要素とが用意されている。
【３７０２】
ステージの変更は、変動演出が行われていない期間（即ち、デモ表示中）や、変動演出において第３図柄が遊技者に視認不能に高速に変動される「高速変動」の変動要素中に、遊技者によって枠ボタン２２が押下操作された場合に行われる。そして、枠ボタン２２が操作される度に「街中ステージ」→「空ステージ」→「島ステージ」→「街中ステージ」→・・・の順で繰り返し変更される。また、電源投入直後は、初期ステージとして「街中ステージ」が設定される。
【３７０３】
また、後述する第３図柄表示装置８１（図２０６参照）にて行われる変動演出において「ノーマルリーチ」の変動要素が開始された場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素から「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するときは、「ノーマルリーチ」の変動要素中に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の選択画面が第３図柄表示装置８１に表示されるように構成してもよい。
【３７０４】
具体的には、選択画面では、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素として選択可能な複数の候補が表示され、その選択画面が表示されている間に、枠ボタン２２が遊技者に押下操作された場合に、選択された候補が変更されるように構成する。そして、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素へ発展するときに選択されていた演出候補に基づいて、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定され、その決定に従って「スーパーリーチ」の変動要素は「スペシャルリーチ」の変動要素が第３図柄表示装置８１にて実行される。
【３７０５】
なお、第１２実施形態では、枠ボタン２２を押下操作されるボタンとして構成したが、枠ボタン２２に代えて、遊技者によりパチンコ機１０に対して所定方向（例えば、パチンコ機１０に対して、前方、後方、右方および左方）に傾倒操作可能な、操作レバーにより構成してもよい。そして、操作レバーが傾倒操作された方向に基づいて、演出ステージが選択変更されたり、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定されたりしてもよい。
【３７０６】
また、枠ボタン２２を上皿１７の側面視正面側に配置するように構成しているが、枠ボタン２２の配置位置は、遊技者が押下操作可能な位置であれば如何様な配置位置でも良く、例えば、上皿１７の上面側に配置してもよいし、後述する下皿５０の近傍（上面又は側面）に配置してもよい。
【３７０７】
前面枠１４には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定の「リーチ表示」時等における遊技状態

の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部１４ｃの周縁には、発光ダイオード（ライト・エミッティング・ダイオード（Ｌｉｇｈｔ　Ｅｍｉｔｔｉｎｇ　Ｄｉｏｄｅ）。以下、「ＬＥＤ」と略す。）等の発光手段を内蔵した電飾部２９～３３が設けられている。

【３７０８】

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

【３７０９】

右側の電飾部３２下側には、前面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３前面の貼着スペースＫ１（図２０６参照）に貼付される証紙等はパチンコ機１０の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したアクリロニトリル・ブタジエン・スチレン（Ａｃｒｙｌｏｎｉｔｒｉｌｅ　Ｂｕｔａｄｉｅｎｅ　Ｓｔｙｒｅｎｅ。以下、「ＡＢＳ」と略す。）樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。

【３７１０】

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

【３７１１】

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

【３７１２】

上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その中央部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を遊技盤１３の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設され、かかる操作ハンドル５１の内部には球発射ユニット１１２ａ（図２０８参照）の駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。

【３７１３】

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

【３７１４】

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

【３７１５】

次に、図２０５に示すように、パチンコ機１０の背面側には、制御基板ユニット９０，９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主制御装置１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）と表示制御基板（表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、払出制御基板（払出制御装置１１１）と発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。

【３７１６】

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

【３７１７】

なお、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４、払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２、電源装置１１５、カードユニット接続基板１１６は、それぞれ基板ボックス１００～１０４に収納されている。基板ボックス１００～１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

【３７１８】

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

【３７１９】

払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図２０８参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。

【３７２０】

また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１

２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ５０３が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図２０８参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ５０３は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【３７２１】

次に、図２０６を参照して遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図２０６に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる第２始動口７１、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで第２始動口７１へ球が入球可能となる普通電役７２、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【３７２２】

一般入賞口６３、第１始動口６４、可変入賞装置６５、スルーゲート６７、第２始動口７１、普通電役７２、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図２０４参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図２０６を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【３７２３】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図２０４参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【３７２４】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図２０８参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図２０６の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図２０６の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第１２実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第２始動口７１、可変入賞装置６５、スルーゲート６７に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、第２始動口７１、可変入賞装置６５、スルーゲート６７へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【３７２５】

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

【３７２６】

遊技領域の正面視右側上部（図２０６の右側上部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図２０８参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【３７２７】

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

【３７２８】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第１２実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【３７２９】

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

【３７３０】

具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第１２実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第１２実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【３７３１】

また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた第２始動口７１への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第１２実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第１２実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【３７３２】

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

【３７３３】
本パチンコ機１０では、第１始動口６４又は第２始動口７１への入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４，７１に応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。
【３７３４】
第１２実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ａ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｂ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｃ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｄ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｅ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｆ」と称する場合がある）」が用意されている（図２１１参照）。また、第２始動口７１への入賞に基づいて、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｇ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｈ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｉ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｊ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｋ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｌ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｍ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｎ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｏ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｐ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｑ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｒ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｓ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｔ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｕ」と称する場合がある）」が用意されている（図２１２参照）。
【３７３５】
ここで、「通常遊技状態」とは、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率が通常の状態（即ち、低確率状態）かつ普通電役７２の開放が短時間である状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「確率変動状態」の時より各特別図柄の大当たり確率が低く、また、「確率変動状態」および「普図高確時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態（「普図低確時間短縮状態」とは同等）であって普通電役７２の開放時間も短時間となるように構成されている。
【３７３６】
詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、第２始動口７１へ球が入賞し易い遊技状態（以下、第２始動口７１へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。
【３７３７】
また、第１２実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数（第１２実施形態では、「９００回」）連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び

、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能（所謂、天井機能）が搭載されている（以下、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において「９００回」連続して大当たりに当選せずに「普図低確時間短縮状態」に突入することを、「救済条件成立」と称し、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に「救済条件成立」となる回数を「救済条件成立回数」と称する場合がある）。

【３７３８】

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

【３７３９】

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

【３７４０】

第１２実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」は、該「普図高確時間短縮状態」が開始されてから予め定められた規定回数（第１２実施形態では、１５０回）の特別図柄の動的表示が実行されるまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後は、「普図高確時間短縮状態」から上記「通常遊技状態」に移行するように構成されている。

【３７４１】

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

【３７４２】

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

【３７４３】

即ち、「普図低確時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率及び普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄の可変表示による当たりが「通常遊

技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を第２始動口７１へ入賞させ易いため、該第２始動口７１への入賞に基づく賞球（例えば、１個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。

【３７４４】

この「普図低確時間短縮状態」は、大当たり終了後、特別図柄の低確率状態において連続して「９００回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態において「９００回」の動的表示が行われる間、ハズレが抽出し続けた場合に、該「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【３７４５】

また、「普図低確時間短縮状態」は、該「普図低確時間短縮状態」が開始されてから予め定められた規定回数（第１２実施形態では、１０００回）の特別図柄の動的表示が実行されるまでの間、普通図柄の可変表示時間が短縮し、普通電役７２の開放時間が長時間となる。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後は、「普図低確時間短縮状態」から上記「通常遊技状態」に移行するように構成されている。

【３７４６】

なお、「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合、再度「普図低確時間短縮状態」には移行し得ないように構成されている。一方、救済条件成立に基づいて「普図低確時間短縮状態」が発生し、該「普図低確時間短縮状態」において特別図柄の動的表示の実行回数に基づく時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行した場合に、再度、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」に移行し得るように構成してもよい。

【３７４７】

次いで、「確率変動状態」では、大当たり終了後に付加価値としてその後の各特別図柄の大当たり確率がアップした高確率状態であるとともに、普通図柄の当たり確率がアップし、かつ、高確時短機能が作動した状態となる。

【３７４８】

即ち、「確率変動状態」は、特別図柄による大当たり結果が導出され易い状態であるとともに、普通図柄による当たり結果が導出され易く、さらに、普通電役７２の開放状態が長くなる状態となる。よって、「確率変動状態」では、右打ち遊技により発射された球が第２始動口７１へと入賞し易いため、第２特別図柄の動的表示を連続的に実行できるとともに、該第２始動口７１への入賞に基づく賞球（例えば、１個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながら遊技を行うことができる。よって、「確率変動状態」では、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たり遊技（特別遊技状態）が発生し易い状態で遊技を行うことが可能となる。

【３７４９】

ここで、各大当たり種別について説明する。なお、第１２実施形態のパチンコ機１０では、後述する確変領域ソレノイド６５ｆが駆動して確変領域６５ｄが開放されるラウンドが大当たり種別毎に複数設定されている（図２２０参照）。具体的には、大当たりのラウンド中において確変領域６５ｄが開放されている場合に、右打ち遊技によって発射された球が確変領域スイッチ６５ｇを通過可能となるが、該確変領域６５ｄの開放時において、大当たり種別ごとに確変領域６５ｄが有効に設定（以下、有効に設定されている確変領域６５ｄを、「有効確変領域」と称する場合がある）されているラウンドにおいて確変領域スイッチ６５ｇによって入球検知された場合に、大当たり終了後に「確率変動状態」を発生させる一方、確変領域６５ｄが無効に設定（以下、無効に設定されている確変領域６５ｄを、「無効確変領域」と称する場合がある）されているラウンドでは、該確変領域スイッチ６５ｇによって入賞検知した場合であっても、大当たり終了後に「確率変動状態」を発生をさせないように構成されている（図２２１及び図２２２参照。以下、確変領域６５ｄを球が通過した場合の確変領域スイッチ６５ｇによる入球検知が有効である場合を、「確変領域６５ｄが有効である」と称する場合がある。）。よって、確変領域スイッチ６５

ｇによって球が検出された場合であって、当該ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されている場合（以下、当該ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されている場合の確変領域スイッチ６５ｇによる球の検出を「有効確変領域の通過」と称する場合がある）に、該大当たりの終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【３７５０】

従って、大当たり種別「確変Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１２実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ａ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【３７５１】

次いで、大当たり種別「確変Ｂ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１２実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｂ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【３７５２】

次いで、大当たり種別「確変Ｃ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１２実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｃ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【３７５３】

次いで、大当たり種別「確変Ｄ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１２実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｄ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【３７５４】

次いで、大当たり種別「確変Ｅ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１２実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｅ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【３７５５】

次いで、大当たり種別「確変Ｆ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１２実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｆ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【３７５６】

次いで、大当たり種別「確変Ｇ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１２実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当

たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｇ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【３７５７】

次いで、大当たり種別「確変Ｈ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１２実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｈ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【３７５８】

次いで、大当たり種別「確変Ｉ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１２実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｉ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【３７５９】

次いで、大当たり種別「確変Ｊ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１２実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｊ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【３７６０】

次いで、大当たり種別「確変Ｋ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１２実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｋ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【３７６１】

次いで、大当たり種別「確変Ｌ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１２実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｌ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【３７６２】

次いで、大当たり種別「確変Ｍ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１２実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｍ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【３７６３】

次いで、大当たり種別「確変Ｎ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１２実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｎ」が選択され得て、該大当たり遊技中

に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【３７６４】

次いで、大当たり種別「確変Ｏ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１２実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｏ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【３７６５】

次いで、大当たり種別「確変Ｐ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１２実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｐ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【３７６６】

次いで、大当たり種別「確変Ｑ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１２実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｑ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【３７６７】

次いで、大当たり種別「確変Ｒ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１２実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｒ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【３７６８】

次いで、大当たり種別「確変Ｓ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１２実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｓ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【３７６９】

次いで、大当たり種別「確変Ｔ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１２実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｔ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【３７７０】

次いで、大当たり種別「確変Ｕ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１２実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｕ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するよ

うに構成されている。
【３７７１】
ここで、各大当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「確変Ａ」に対応する表示パターンは１１種類、大当たり種別「確変Ｂ」に対応する表示パターンは１１種類、大当たり種別「確変Ｃ」に対応する表示パターンは１１種類、大当たり種別「確変Ｄ」に対応する表示パターンは１０種類、大当たり種別「確変Ｅ」に対応する表示パターンは１０種類、大当たり種別「確変Ｆ」に対応する表示パターンは１０種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」及び「確変Ｆ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。
【３７７２】
また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「確変Ｇ」に対応する表示パターンは５種類、大当たり種別「確変Ｈ」に対応する表示パターンは５種類、大当たり種別「確変Ｉ」に対応する表示パターンは５種類、大当たり種別「確変Ｊ」に対応する表示パターンは４種類、大当たり種別「確変Ｋ」に対応する表示パターンは４種類、大当たり種別「確変Ｌ」に対応する表示パターンは４種類、大当たり種別「確変Ｍ」に対応する表示パターンは４種類、大当たり種別「確変Ｎ」に対応する表示パターンは４種類、大当たり種別「確変Ｏ」に対応する表示パターンは４種類、大当たり種別「確変Ｐ」に対応する表示パターンは４種類、大当たり種別「確変Ｑ」に対応する表示パターンは４種類、大当たり種別「確変Ｒ」に対応する表示パターンは４種類、大当たり種別「確変Ｓ」に対応する表示パターンは４種類、大当たり種別「確変Ｔ」に対応する表示パターンは４種類、大当たり種別「確変Ｕ」に対応する表示パターンは４種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、上方ＬＥＤ群３７ｂ１と同様、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が下方ＬＥＤ群３７ｂ２の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。
【３７７３】
ここで、上述したように、第１２実施形態のパチンコ機１０では、大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に「確率変動状態」に移行するように構成されている。一方、詳細は後述するが、大当たり遊技中に、後述する確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が所定の値（本実施例では、「２」）未満の場合は、各大当たり種別による大当たりラウンド毎の確変領域６５ｄの有効又は無効の設定に応じて確変領域６５ｄの有効又は無効を設定する一方、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が所定の値に達した場合、即ち、確変領域スイッチ６５ｇによって球が検出されたラウンド数が所定の値以上となった場合、各大当たり種別による大当たりラウンド毎の確変領域６５ｄの有効又は無効の設定にかかわらず、以降のラウンドにおける確変領域６５ｄは無効となるように構成されている（図２２１及び図２２２の備考欄参照）。
【３７７４】
よって、第１２実施形態のパチンコ機１０では、大当たり遊技中において、いずれの大当たりラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されているかを遊技者に推測させ、有効に設定されていると予想した場合には、確変領域ソレノイド６５ｆが駆動している間に右打ち遊技を実行させて確変領域６５ｄに球を通過させるように、第３図柄表示装置８１にお

いて報知演出を行う。これに対して、当該ラウンドの確変領域６５ｄが無効に設定されていると遊技者が予想した場合には、確変領域ソレノイド６５ｆが駆動している間は右打ち遊技を中断させて確変領域６５ｄに球を通過させないように、第３図柄表示装置８１において報知演出を行うように構成されている。

【３７７５】

このため、仮に、各大当たり種別に対応する表示パターンが少なく、いずれの大当たり種別であるかを遊技者が認識可能な構成であった場合、遊技者は確変領域６５ｄが有効に設定されている大当たりラウンドのみにおいて、確変領域ソレノイド６５ｆが駆動している間に右打ち遊技を継続させて確変領域６５ｄに球を通過させ、必ず「確率変動状態」へ移行させることが可能となってしまい、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【３７７６】

従って、このように構成することで、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの停止表示において各大当たり種別を表示した場合であっても、各停止表示に対応する大当たり種別を全て把握していなければ、当選した大当たり種別を遊技者が認識することが困難となる。このため、変動演出の表示結果のみではいずれの大当たり種別かを識別困難にし、遊技者にいずれの大当たり種別であるかを推測させる遊技性が生まれ、遊技の興趣を向上することができる。

【３７７７】

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

【３７７８】

なお、上述したように、第１２実施形態のパチンコ機１０では、大当たり遊技中において、各大当たりラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されているか否かを遊技者に推測させ、該推測結果に応じて、確変領域ソレノイド６５ｆが駆動している間の右打ち遊技の実行要否を判断するように、第３図柄表示装置８１において報知演出を行うが、一方で、該報知演出の実行中においても、可変入賞装置６５が開放状態となっているため、右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示は、大当たり遊技中において、常に点灯状態となるように構成されている。

【３７７９】

このように構成することで、確変領域ソレノイド６５ｆが駆動している間の右打ち遊技の実行要否を判断する報知演出が実行されている場合であっても、遊技者は特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃ及び第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することができる。その結果、遊技者は、大当たり中において、右打ち遊技を実行することでいずれかの賞球が獲得可能な状態であることを認識することができる。

【３７８０】

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

【３７８１】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１始動口６４への入球又は第２始動口７１への入球（以下、第１始動口６４又は第２始動口７１への球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第３図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、スルーゲート６７の球の

通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能なＬＥＤで構成される第２図柄表示装置８３（以下、第２図柄表示装置８３に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置８３」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【３７８２】

第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置１１４（図２０８参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図２０７参照）が表示される。

【３７８３】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図２０７参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第１２実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【３７８４】

第１２実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、第２始動口７１に始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【３７８５】

ここで、図２０７を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図２０７は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図２０７（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図２０７（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。

【３７８６】

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

【３７８７】

また、第１２実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図２０８参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。

【３７８８】

なお、第１２実施形態のパチンコ機１０では、いずれの大当たり種別に当選した場合であっても、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄が揃う変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、いずれの大当たり種

別に当選しており、いずれの大当たりラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されているのかが遊技者には判別し得ないように構成することで、大当たり中にいずれの大当たりラウンドにおいて確変領域６５ｄを通過させれば「確率変動状態」に突入させられるか、という新たな遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３７８９】

図２０７（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下方向に３分割され、下側の２／３が第３図柄を変動演出する主表示領域Ｄｍと保留球数などを表示するコクピット表示領域Ｄｂとで構成され、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。

【３７９０】

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

【３７９１】

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

【３７９２】

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

【３７９３】

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

【３７９４】

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

【３７９５】

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

【３７９６】

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

【３７９７】

特図１用保留数表示８７ａは、第１特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図１用保留数表示８７ａが「

０」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「１」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「２」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「３」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「４」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。

【３７９８】

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

【３７９９】

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

【３８００】

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

【３８０１】

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

【３８０２】

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

【３８０３】

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

【３８０４】

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

【３８０５】

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

【３８０６】

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

【３８０７】

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

【３８０８】

第３図柄表示装置８１の実際の表示画面では、図２０７（ｂ）に示すように、例えば、「通常遊技状態」では、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計３個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、左の小領域Ｄｓ１、右の小領域Ｄｓ３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【３８０９】

第１２実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第１始動口６４へ入球した場合、又は、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第２始動口７１へ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大４回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置３７により示されると共に、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａ若しくは特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄表示領域Ｄｂ１の第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいても示される。

【３８１０】

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

じて表示設定（優先表示）されている第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の保留球数が表示される。

【３８１１】

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

【３８１２】

なお、第１２実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の第２抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第２特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第１特別図柄の変動演出と第２特別図柄の変動演出とを第３図柄表示装置８１において同時に表示可能に構成してもよい。

【３８１３】

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

【３８１４】

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

【３８１５】

なお、第１２実施形態においては、第１始動口６４又は第２始動口７１への入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、それぞれ３回以下、又は、それぞれ５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の

表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを第１特別図柄および第２特別図柄の最大保留数分の４つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【３８１６】

図２０６に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ（図示せず）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【３８１７】

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

【３８１８】

第１２実施形態の主制御装置１１０（図２０８参照）は、通常時、普通電役７２の出没板７２ａを突出状態に維持して、第２始動口７１の正面視上方側を覆うことで、第２始動口７１への球の流入を防止している。そして、普通図柄の可変表示で当たりに当選した場合に、上記普通電役ソレノイド（図示せず）を所定時間駆動し、普通電役７２の出没板７２ａを所定時間の間、突出状態から遊技盤１３内に没入した没入状態に駆動させて、第２始動口７１への球の流入を可能に構成して、右打ち遊技されて可変表示装置ユニット８０の正面視右側を流下する球が第２始動口７１へ入賞し易い状態、即ち、入賞補助状態となるように構成されている。

【３８１９】

また、第１２実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」及び「普図低確時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を低確率状態（例えば、７０／１００）とし、普通図柄の可変表示において「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」より当たりに当選し難くすることで、普通電役７２の出没板７２ａを没入状態（開放状態）とし難くして、「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」より第２始動口７１へ入賞し難いように構成する。一方、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９９／１００）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」及び「普図低確時間短縮状態」より当たりに当選し易くすることで、普通電役７２の出没板７２ａを没入状態（開放状態）とし易くし、第２始動口７１へ容易に入賞し得るように構成する。

【３８２０】

第１２実施形態のパチンコ機１０では、普通図柄の高確率状態では、可変表示が高確率（即ち、９９％）で当たりを導出するため、普通図柄が高確率状態である「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技で発射された球の多くが第２始動口７１に入賞し得るように構成される。一方、普通図柄の低確率状態のうち、「通常遊技状態」では、可変表示が低確率（即ち、７０％）で当たりを導出し得るものの、普通電役７２の開放時間が短時間のため、右打ち遊技で発射された球が第２始動口７１に入賞し難いように構成される。また、普通図柄の低確率状態のうち、「普図低確時間短縮状態」では、可変表示が低確率（即ち、７０％）で当たりを導出し得る状態であり、普通電役７２の開

放時間が「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」と同様に長時間となるため、右打ち遊技で発射された球が第２始動口７１に入賞し得るように構成される。

【３８２１】

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

【３８２２】

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

【３８２３】

普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第１２実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に第２始動口７１正面視上方に設けられた普通電役７２が所定時間だけ作動状態となり、所定図柄以外（第１２実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【３８２４】

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

【３８２５】

なお、普通図柄の可変表示は、第１２実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【３８２６】

可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図２０８参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第

１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【３８２７】

可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方には、普通電役７２が開放状態である場合にのみ球が入球し得る第２始動口７１が配設されている。この第２始動口７１へは、普通電役７２が開放状態である場合、右打ち遊技で発射された球が１分間に約９０個程度入賞するように遊技釘が周辺に植設されている。第２始動口７１へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第２始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図２０８参照）で第２特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第２始動口７１は、球が入球すると１個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【３８２８】

遊技盤１３の正面視右側下方には可変入賞装置６５が設けられている。第１２実施形態のパチンコ機１０においては、主制御装置１１０（図２０８参照）での第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選が大当たりとなる場合、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるように特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂを点灯表示させると共に、第３図柄表示装置８１にその大当たりに対応した停止図柄（例えば、同一図柄の３つ揃い（「７７７」等））を表示させて、大当たり遊技の発生が示される。その後、大当たり種別に応じて、可変入賞装置６５に設けられた大入賞口開閉板６５ａが開放（遊技盤１３盤面内に没入駆動）されて、球が大入賞口内に入賞し易い特別遊技状態（大当たり遊技）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖（遊技盤１３盤面から突出した状態）されている大入賞口開閉板６５ａが、所定条件が成立するまで（例えば、「３０秒」経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。

【３８２９】

この大入賞口開閉板６５ａは、開放された場合に、開放から所定時間が経過、又は、所定数の入賞を検知すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その大入賞口開閉板６５ａが開放される。この大入賞口開閉板６５ａの開閉動作は、最高で例えば１０回（１０ラウンド）繰り返し可能に構成されている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態（大当たり状態）の一形態であり、遊技者には、球を可変入賞装置６５内に入賞させることで、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

【３８３０】

また、可変入賞装置６５の内部には、該可変入賞装置６５に入賞した球を検知する大入賞口スイッチ６５ｃと、該大入賞口スイッチ６５ｃの下流側に設けられた確変領域６５ｄと、該確変領域６５ｄの下流側（正面視右側）に設けられた排出通路６５ｈとが設けられている。

【３８３１】

さらに、確変領域６５ｄは、確変領域開閉板６５ｅと、該確変領域開閉板６５ｅを開閉駆動可能な確変領域ソレノイド６５ｆ（図２０８参照）と、確変領域開閉板６５ｅの下流側に流下した球を検知可能な確変領域スイッチ６５ｇと、で構成されている。なお、確変領域ソレノイド６５ｆが開放されている状態でのみ、確変領域スイッチ６５ｇでの球の検出が可能に構成されている。この確変領域ソレノイド６５ｆは、大当たり種別によって開放駆動されるラウンドが異なるように構成されている（図２２０参照）。なお、排出通路６５ｈを通過する球を検知可能な排出通路スイッチ（図示せず）を設け、該排出通路６５ｈを通過する球を検知可能に構成し、可変入賞装置６５内に流入した球が、確変領域６５ｄを通過したか、排出通路６５ｈを通過したかを認識することが可能に構成されている。

【３８３２】

また、上述したように、第１２実施形態のパチンコ機１０では、確変領域有効テーブル

２０２ｈにより、確変領域６５ｄの開放時において、確変領域スイッチ６５ｇによる入球検知を有効とする所定回の有効可変動作回としてのラウンドが大当たり種別毎に少なくとも１以上設定されている（図２２１及び図２２２参照）。よって、確変領域スイッチ６５ｇによって球が検出された場合であって、所定回の有効可変動作回としてのラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されている場合にのみ、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。確変領域ソレノイド６５ｆの駆動態様及び確変領域有効テーブル２０２ｈの詳細については、図２２０～図２２２において後述する。

【３８３３】

遊技盤１３の下側における左右の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図２０４参照）を通じて視認することができる。

【３８３４】

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

【３８３５】

次に、図２０８を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図２０８は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。

【３８３６】

主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したリード・オンリー・メモリー（Ｒｅａｄ　Ｏｎｌｙ　Ｍｅｍｏｒｙ。以下、「ＲＯＭ」と略す）２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるランダム・アクセス・メモリー（Ｒａｎｄｏｍ　Ａｃｃｅｓｓ　Ｍｅｍｏｒｙ。以下、「ＲＡＭ」と略す。）２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。

【３８３７】

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

【３８３８】

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

【３８３９】

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

【３８４０】

ここで、図２０９を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や、特別図柄表示装置３７の動的表示の設定、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図２１０から図２１８を参照して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納された各種テーブル、各種制御タイミング及び遊技状態の遷移等についても説明する。

【３８４１】

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

【３８４２】

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

【３８４３】

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

【３８４４】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図２３３参照）の実行間隔である「２ミリ秒」間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図２３２参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ２０３ｃに適宜格納される。詳細については後述するが、ＲＡＭ２０３には、第１特別図柄に関する４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）からなる第１保留球格納エリア２０３ｄと、第２特別図柄に関する４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）からなる第２保留球格納エリア２０３ｅとが設けられており、これらの各エリアには、第１始動口６４又は第２始動口７１への入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納される。

【３８４５】

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

【３８４６】

第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、大当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、大当たり乱数カウンタＣ１が「０～９９９９」の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、「０～９９９９」の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図２３３参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図２３２参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【３８４７】

大当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（第１２実施形態では、タイマ割込処理（図２３３参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したタイミングで、第１始動口６４（第１特別図柄）に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのいずれかの第１保留エリアの大当

たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したタイミングで、第２始動口７１（第２特別図柄）に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納される。

【３８４８】

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

【３８４９】

ここで、図２１０を参照して、各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。図２１０は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄および第２特別図柄における大当たり抽選で共通的に使用される大当たり乱数テーブル２０２ａの一例を模式的に示した模式図である。

【３８５０】

第１２実施形態の大当たり乱数テーブル２０２ａは、設定値毎にそれぞれ、遊技状態が特別図柄の低確率状態の場合に使用される低確率状態用と、遊技状態が特別図柄の低確率状態より大当たりとなる確率の高い特別図柄の高確率状態の場合に使用される高確率状態用との２種類ずつに分けられる。

【３８５１】

そして、各設定値毎に、低確率状態用と高確率状態用とのそれぞれに含まれる大当たり乱数値の個数が異なって設定されている。また、低確率状態から高確率状態に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。即ち、低確率状態から高確率状態に変位させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合、ハズレ乱数値の個数を減少させ、その減少分を大当たり乱数値の個数として割り当てるように構成する。このように、遊技状態に応じて大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、低確率状態と高確率状態とで、大当たりとなる確率が変更される。

【３８５２】

図２１０で示すように、第１２実施形態の大当たり乱数テーブル２０２ａでは、設定値が「１」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３２個で、その値「０～３１」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、３２／１００００＝０．３２／１００（即ち、０．３２％）となるように設定されている。

【３８５３】

一方で、設定値が「１」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は３１５個で、その値「０～３１４」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、３１５／１００００＝３．１５／１００（即ち、３．１５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約１０倍大当たりし易いように設定されている。

【３８５４】

従って、設定値が「１」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態で

ハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９６８個で、その値「３２～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９６８５個で、その値「３１５～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９９６８／１００００＝９９．６８／１００（即ち、９９．６８％）となるように設定され、特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９６８５／１００００＝９６．８５／１００（即ち、９６．８５％）となるように設定されている。

【３８５５】

即ち、設定値「１」において、特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９９６８個以下）となるように構成されている。

【３８５６】

次いで、設定値が「２」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３４個で、その値「０～３３」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、３４／１００００＝０．３４／１００（即ち、０．３４％）となるように設定されている。

【３８５７】

一方で、設定値が「２」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は３１７個で、その値「０～３１６」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、３１７／１００００＝３．１７／１００（即ち、３．１７％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約１０倍大当たりし易いように設定されている。

【３８５８】

従って、設定値が「２」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９６６個で、その値「３４～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９６８３個で、その値「３１７～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９９６６／１００００＝９９．６６／１００（即ち、９９．６６％）となるように設定され、特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９６８３／１００００＝９６．８３／１００（即ち、９６．８３％）となるように設定されている。

【３８５９】

即ち、設定値「２」において、特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９９６６個以下）となるように構成されている。

【３８６０】

よって、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける設定値「２」は、設定値「１」と比べ

て、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．３２％→０．３４％、高確率状態：３．１５％→３．１７％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【３８６１】

次いで、設定値が「３」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３６個で、その値「０～３５」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、３６／１００００＝０．３６／１００（即ち、０．３６％）となるように設定されている。

【３８６２】

一方で、設定値が「３」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は３１９個で、その値「０～３１８」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、３１９／１００００＝３．１９／１００（即ち、３．１９％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約１０倍大当たりし易いように設定されている。

【３８６３】

従って、設定値が「３」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９６４個で、その値「３６～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９６８１個で、その値「３１９～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９９６４／１００００＝９９．６４／１００（即ち、９９．６４％）となるように設定され、特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９６８１／１００００＝９６．８１／１００（即ち、９６．８１％）となるように設定されている。

【３８６４】

即ち、設定値「３」において、特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９９６４個以下）となるように構成されている。

【３８６５】

よって、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける設定値「３」は、設定値「２」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．３４％→０．３６％、高確率状態：３．１７％→３．１９％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【３８６６】

このように、確率設定値ごとに大当たりの当選確率を変更して大当たりの当選し易さを変更することで、確率設定値ごとに出玉率を変更することが可能となり、遊技者に付与され得る遊技価値の多寡を変更できる。よって、パチンコ機１０において行われる遊技の遊技性のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３８６７】

図２０９に戻って、説明を続ける。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～１１９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～１１９」の値を取り得るカウンタの場合は「１１９」）に達した後に「０」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタＣ２の値

は、例えば、定期的に（第１２実施形態では、タイマ割込処理（図２３３参照）毎に１回）更新される。

【３８６８】

そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアと同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアと同じ第２保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納される。

【３８６９】

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

【３８７０】

上述したように、第１２実施形態のパチンコ機１０における大当たり種別カウンタＣ２の値は、「０～１１９」の範囲のループカウンタとして構成されて、該大当たり種別カウンタＣ２とＲＯＭ２０２に格納された大当たり種別テーブル２０２ｂとに基づいて、大当たり種別が決定される。この大当たり種別テーブル２０２ｂには、第１特別図柄の第１抽選遊技で参照される特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１と、第２特別図柄の第２抽選遊技で参照される特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２とが設けられている。

【３８７１】

ここで、図２１１及び図２１２を参照して、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２について説明する。図２１１は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の一例を模式的に示した図であり、図２１２は、同じくＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の一例を模式的に示した図である。

【３８７２】

図２１１及び図２１２に示すように、大当たり種別テーブル２０２ｂは、第１特別図柄用と第２特別図柄用とで分けられ、その中でさらに、遊技状態と、大当たり種別カウンタＣ２の値とが対応付けられたテーブルである。

【３８７３】

第１２実施形態のパチンコ機１０では、有効確変領域を通過した場合、即ち、所定ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されていると遊技客が推測し、該ラウンドの確変領域６５ｄの開放中に右打ち遊技を実行して、確変領域有効テーブル２０２ｈによって有効に設定された確変領域６５ｄを球が通過した場合に、次回の大当たりに当選するまでの間、特別図柄の当たり確率が高確率状態となり、かつ、普通図柄の当たり確率も「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「確率変動状態」に移行する。

【３８７４】

また、ラウンドの確変領域６５ｄの開放中に右打ち遊技を実行せず、確変領域有効テーブル２０２ｈによって有効に設定された確変領域６５ｄを球が通過しなかった場合、又は、所定ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されていると遊技客が推測し、該ラウンドの確変領域６５ｄの開放中に右打ち遊技を実行して、確変領域有効テーブル２０２ｈによ

って無効に設定された確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が所定の値以上となった場合、の、いずれかの場合には、特別図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄が規定回数（第１２実施形態では、１５０回）行われるまで間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に移行する。

【３８７５】

よって、大当たり種別として、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」に移行する大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」、「確変Ｆ」、「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」及び「確変Ｕ」がある。

【３８７６】

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

【３８７７】

図２１１で示す特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「確変Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～１９」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｂ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「２０～３９」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｃ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「４０～５９」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｄ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「６０～７９」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｅ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「８０～９９」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｆ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「１００～１１９」が対応付けられている。

【３８７８】

よって、第１特別図柄の当否抽選において、第１保留球格納エリア２０３ｄのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「確変Ａ」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「１１８」であれば、大当たり種別「確変Ｆ」が選定され得る。

【３８７９】

従って、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「確変Ａ」が２０／１２０、大当たり種別「確変Ｂ」が２０／１２０、大当たり種別「確変Ｃ」が２０／１２０、大当たり種別「確変Ｄ」が２０／１２０、大当たり種別「確変Ｅ」が２０／１２０、大当たり種別「確変Ｆ」が２０／１２０の割合で当選することとなる。即ち、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合には、すべての大当たり種別が均等の割合で当選し得るように構成されている。

【３８８０】

なお、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１では、すべての大当たり種別の最大ラウンド数が１０Ｒであり、「確率変動状態」への移行条件も同一に設定されており、かつ、すべての大当たり種別が均等の割合で当選し得るが、大当たり種別によって、確変領域６５ｄの開放時における、確変領域スイッチ６５ｇによる入球検知を有効とするラウンドが異なるように構成されている（図２２１参照）。

【３８８１】

また、第１２実施形態のパチンコ機１０では、左打ち遊技において、第１始動口６４へ入賞し得て第１特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第２始動口７１へ入賞し難いこ

とで第２特別図柄の動的表示が実行され難く構成されているため、左打ち遊技の遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）では、第１特別図柄の動的表示が主に実行されるように構成されている。

【３８８２】

次いで、図２１２で示す特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の例では、すべての遊技状態において第２特別図柄の大当たりが発生した場合に、大当たり種別「確変Ｇ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～７」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｈ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「８～１５」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｉ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「１６～２３」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｊ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「２４～３１」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｋ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「３２～３９」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｌ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「４０～４７」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｍ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「４８～５５」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｎ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「５６～６３」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｏ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「６４～７１」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｐ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「７２～７９」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｑ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「８０～８７」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｒ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「８８～９５」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｓ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「９６～１０３」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｔ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「１０４～１１１」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｕ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「１１２～１１９」が対応付けられている。

【３８８３】

即ち、すべての遊技状態における第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第２保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「確変Ｇ」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「１１８」であれば、大当たり種別「確変Ｕ」が選定され得る。

【３８８４】

従って、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「確変Ｇ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｈ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｉ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｊ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｋ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｌ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｍ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｎ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｏ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｐ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｑ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｒ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｓ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｔ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｕ」が８／１２０の割合で当選することとなる。即ち、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合には、すべての大当たり種別が均等の割合で当選し得るように構成されている。

【３８８５】

なお、特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２では、すべての大当たり種別の最大ラウンド数が１０Ｒであり、「確率変動状態」への移行条件も同一に設定されており、かつ、すべての大当たり種別が均等の割合で当選し得るが、大当たり種別によって、確変領域６５ｄの開放時における、確変領域スイッチ６５ｇによる入球検知を有効とするラウンドが異なるように構成されている（図２２２参照）。

【３８８６】

ここで、図２１３及び図２１４を参照して、第１２実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図２１３は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図２１４は、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図２１４において、非推奨の発射態様で遊技を行った場合における遊技状態の移行も表記しているが、ここでは、説明の便宜上、その説明を省略する。

【３８８７】

図２１３で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の動的表示が１５０回実行された場合（所謂、電サポ終了。図２１４参照。）、又は、「普図低確時間短縮状態」における特別図柄の動的表示が１０００回実行された場合（所謂、電サポ終了。図２１４参照。）、となる。

【３８８８】

また、図２１３で示すように、「通常遊技状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第１始動口６４に入賞する。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～１９０秒」の範囲で行われ、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間は「５秒～１９０秒」で行われる（後述する図２１５～図２１８参照）。なお、この「通常遊技状態」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート６７等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置２２６（図２０８参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。

【３８８９】

次いで、「普図高確時間短縮状態」への移行契機は、すべての大当たり種別において有効確変領域を非通過の場合、即ち、所定ラウンドの確変領域６５ｄが無効に設定されているものと遊技客が推測し、該ラウンドの確変領域６５ｄの開放中に右打ち遊技を実行せず、確変領域有効テーブル２０２ｈによって有効に設定された確変領域６５ｄを球が通過しなかった場合、又は、所定ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されているものと遊技客が推測し、該ラウンドの確変領域６５ｄの開放中に右打ち遊技を実行して、確変領域有効テーブル２０２ｈによって無効に設定された確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が所定の値以上となった場合、のいずれかの場合に、「確率変動状態」が発生し得ないことで「普図高確時間短縮状態」へと移行する（図２１４参照）。

【３８９０】

この「普図高確時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態である一方、普通図柄の当たり確率は高確率状態である。さらに、「普図高確時間短縮状態」では、「確率変動状態」と同様、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、高確時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図２１５～図２１８参照）。なお、この「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【３８９１】

次いで、「確率変動状態」への移行契機は、すべての大当たり種別において有効確変領域を通過した場合、即ち、所定ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されているものと遊技客が推測し、該ラウンドの確変領域６５ｄの開放中に右打ち遊技を実行して、確変領域有効テーブル２０２ｈによって有効に設定された確変領域６５ｄを球が通過した場合、となる（図２１４参照）。

【３８９２】
　また、「確率変動状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が高確率状態であり、普通図柄の当たり確率も高確率状態である。さらに、「確率変動状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、高確時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図２１５～図２１８参照）。なお、この「確率変動状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、スルーゲート６７を球が通過した場合でも上記右打ち禁止報知は実行されない。
【３８９３】
　次いで、「普図低確時間短縮状態」への移行契機は、大当たり終了後、特別図柄の低確率状態において連続して「９００回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態において「９００回」の動的表示が行われる間、ハズレが抽出し続けた場合、となる（図２１４参照）。
【３８９４】
　また、「普図低確時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態であるものの、普通電役７２の開放時間は長時間となる（図２２６参照）。さらに、「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、低確時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図２１５～図２１８参照）。なお、この「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、スルーゲート６７を球が通過した場合でも上記右打ち禁止報知は実行されない。
【３８９５】
　図２０９に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタＣ３は、例えば「０～９９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。
【３８９６】
　第１２実施形態では、保留されている変動演出の保留数と停止パターン選択カウンタＣ３の値とによって、第３図柄表示装置８１で表示される大当たり時およびハズレ時の変動演出の大まかな演出態様が選択される。また、第１２実施形態のパチンコ機１０では、各演出態様に比較的長めの変動時間が選択され易いロングパターン（以下、「ロング」と称する場合がある）と、該ロングパターンより短めの変動時間が選択され易いミドルパターン（以下、「ミドル」と称する場合がある）と、該ミドルパターンより短めの変動時間が選択され易いショートパターン（以下、「ショート」と称する場合がある）と、が用意されている。
【３８９７】
　具体的には、「リーチ表示」が発生しない「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」又は「非リーチ（ショート）」演出態様と、「リーチ表示」として「ノーマルリーチ」の変動要素のみが実行される「ノーマルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「スーパーリーチ」演出態様と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「スペシャルリーチ」演出態様と、の６つの演出態様のいずれかが選択され得る。
【３８９８】
　ここで、各演出態様について詳細に説明する。演出態様の中で、「非リーチ（ロング）」演出態様と「非リーチ（ミドル）」演出態様と「非リーチ（ショート）」演出態様（以下、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様を総称して、『「非リーチ」演出態様』と称する場合がある）とは

、特別図柄の変動演出として３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動する第３図柄表示装置８１にて、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を高速でシャッフルする「高速変動」の変動要素が行われた後に、先に停止する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３において同一の第３図柄が停止せず、「リーチ表示」を発生しない演出態様である。

【３８９９】

なお、「高速変動」の変動要素とは、例えば、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図２０７参照）に表示される第３図柄が、表示画面縦方向下方に高速にスクロールされている変動要素をいう。この「高速変動」では、遊技者によって第３図柄の表示内容を明確に認識できないように第３図柄を変動させ、前回停止表示された変動演出の停止結果を不規則に混ぜる（シャッフルする）演出が実行される。

【３９００】

第１２実施形態のパチンコ機１０では、「高速変動」の変動要素が行われた後、特定の演出態様（「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様）を除いて「低速変動」の変動要素が行われるように構成されている。

【３９０１】

「低速変動」の変動要素とは、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、上記「高速変動」の変動要素後、遊技者に視認可能な速度で第３図柄を低速にスクロールしている変動要素をいう。この「低速変動」の変動要素では、遊技者に第３図柄の表示内容を認識させながら、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を順に停止表示する。先に停止表示する２の図柄列（例えば、左図柄列Ｚ１と右図柄列Ｚ３（図２０７参照））において同一の第３図柄が停止した場合は「リーチ表示」が発生したとして「ノーマルリーチ」の変動要素へと発展する一方、該先に停止表示する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３において異なる第３図柄が停止した場合は、残りの図柄列Ｚ２を停止表示して、その変動演出を終了するように構成されている。なお、「高速変動」の変動要素、又は、「低速変動」の変動要素を含む各変動要素の詳細については、後述する。

【３９０２】

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

【３９０３】

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

【３９０４】

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

【３９０５】

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

【３９０６】
停止パターン選択カウンタＣ３の値は、例えば定期的に（第１２実施形態では、タイマ割込処理（図２３３参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、第１始動口６４に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３に格納される。
【３９０７】
第１２実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在保留中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）とに応じて、停止パターン選択カウンタＣ３の値を参照する停止パターンテーブル２０２ｄが異なるように構成されている。即ち、停止パターンテーブル２０２ｄは、複数種類設けられ、待機中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）等によって選択されるように構成されている。
【３９０８】
また、第１２実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、ＲＯＭ２０２に備えられた保留数テーブル２０２ｃに基づいて、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）とに対応したいずれかの停止パターンテーブル２０２ｄが選択される。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｄと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな態様である演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタＣＳ１の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。
【３９０９】
この複数種類設けられた停止パターンテーブル２０２ｄは、各停止パターンテーブル２０２ｄ毎に演出態様が選択される停止パターン選択カウンタＣ３の乱数値の範囲が異なるように設定されている。この停止パターンテーブル２０２ｄが複数用意されているのは、変動演出の当否、遊技状態及び保留球数に応じて変動演出の演出態様の選択比率を変更するためである。即ち、（１）取得した第３図柄の変動演出において大当たりが発生するか、（２）現在のパチンコ機１０の遊技状態が「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態」であるか、及び、（３）保留されている変動演出の保留球数がいくつあるか、に応じて、演出態様の選択比率を変更するためである。
【３９１０】
これは、第１の理由として、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させるためである。即ち、大当たり抽選に当選した場合と大当たり抽選にハズレた場合とで、停止パターン、即ち、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、及び、「スペシャルリーチ」演出態様の選択する割合を異ならせるように構成することで、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させる。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選した場合に「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様を選択し易く構成し、大当たり抽選に当選しなかった場合には、「非リーチ」演出態様や「ノーマルリーチ」演出態様を選択し易く構成する。
【３９１１】
このように構成することで、「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様は、大当たりし易い演出とすることができ、「ノーマルリーチ」演出態様や「非リーチ」演出態様は、大当たりし難い演出若しくは大当たりしない演出とすることができ、各演出態様毎の大当たり期待度を差別化することができる。従って、変動演出に大当たりし易い演出が現出した場合に、その大当たりし易い演出が行われている間、大当たりが発生する可能性が高いことを遊技者に示唆し、遊技の興趣を高めている。
【３９１２】

第１２実施形態のパチンコ機１０では、具体的には、取得した抽選結果が大当たりである場合には、大当たりし易い演出を選択し易く、かつ、大当たりし難い演出を選択し難い停止パターンテーブル２０２ｄに基づいて変動演出の大まかな内容である演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。一方、取得した抽選結果がハズレである場合には、大当たりし易い演出を選択し難く、かつ、大当たりし難い演出を選択し易い停止パターンテーブル２０２ｄに基づいて変動演出の演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。これにより、変動演出において第３図柄の抽選結果を遊技者に報知する場合に、大当たりし易い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し易く、大当たりし難い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し難くし、演出態様（停止パターン）ごとに大当たり期待値に差を設けることで、その変動演出の実行中に遊技の興趣を高めることができる。

【３９１３】

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

【３９１４】

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

【３９１５】

そこで、第１２実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の最大保留球数へ到達し易い遊技状態や、最大保留球数に近い（又は一致する）保留球数では、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｄに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の最大保留球数に到達している状態での第１始動口６４又は第２始動口７１への入球を抑制することができる。

【３９１６】

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

【３９１７】
そこで、第１２実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の保留球数が少ない場合に、長い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｄに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていない状況を起こり難く構成し、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行状態を長く維持することができる。
【３９１８】
また、第４の理由として、右打ち遊技を実行する遊技状態において、第１特別図柄の変動表示の実行時間を長く設定することで、該第１特別図柄の動的表示の実行回数が少なくなるように（即ち、第２特別図柄の動的表示の実行回数が多くなるように）するためである。上述したように、第１２実施形態のパチンコ機１０では、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」においては右打ち遊技が推奨されており、該右打ち遊技によって普通電役７２が開放状態である場合に第２始動口７１へ入球可能となるため、第２特別図柄の動的表示が実行され易いように構成されている。しかしながら、右打ち遊技を継続しているにもかかわらず、普通電役７２を作動させることとなるスルーゲート６７に球が通過しなかったり、開放状態となっている普通電役７２に球が入球しなかったりした場合に、それまでに貯留されていた第２特別図柄の保留球がすべて消化され、実行可能となる第２特別図柄の動的表示がなくなってしまう可能性がある。このように、実行可能な第２特別図柄の保留球がない場合に、実行可能な第１特別図柄の保留球が存在していると、第１特別図柄の動的表示が実行されることになる。
【３９１９】
ここで、詳細は後述するが、第１２実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合よりも、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合の方が「確率変動状態」へ移行する確率が高くなるように構成されている（図２２１及び図２２２にて詳細を後述）。よって、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合よりも、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合の方が「連荘」を継続させ易いように構成されている。
【３９２０】
このため、右打ち遊技を継続しているにもかかわらず、第１特別図柄の動的表示が実行されてしまい、該実行された第１特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合よりも「確率変動状態」へ移行する確率が低くなり、「連荘」が終了してしまう可能性が高くなる。
【３９２１】
このような、遊技者が得られる遊技価値が想定よりも下がってしまうような事象を避けるため、右打ち遊技を実行する遊技状態（「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」）においては、第１特別図柄の動的表示の実行時間を長く設定することで、第１特別図柄の動的表示の実行回数を少なくすることができる。
【３９２２】
ここで、図２１５を参照して、保留数テーブル２０２ｃの詳細について説明する。図２１５（ａ）は、第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブル２０２ｃ１を模式的に示した図であり、図２１５（ｂ）は、第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブル２０２ｃ２を模式的に示した図である。
【３９２３】
上述したように、第１２実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口６４に球が入球したことに基づいて第１特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第１特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図１用保留数テーブル２０２ｃ１を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｄ１～２０２ｄ３を選択するように構成されている。また、第２始動口７１に球が入球したことに基づいて第２特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第２特別図柄の変動演出の合計保留数

に基づいて特図２用保留数テーブル２０２ｃ２を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｄ１～２０２ｄ４を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｄ１～２０２ｄ４のいずれかと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。

【３９２４】

具体的には、図２１５（ａ）の特図１用保留数テーブル２０２ｃ１で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「１個～３個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１（図２１６（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｄのＢテーブル２０２ｄ２（図２１６（ｂ）参照）が選択される。一方、「通常遊技状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図２１６（ｃ）参照）が選択される。

【３９２５】

次いで、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１（図２１６（ａ）参照）が選択される。また、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図２１６（ｃ）参照）が選択される。

【３９２６】

次に、図２１５（ｂ）の特図２用保留数テーブル２０２ｃ２で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「１個～３個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１（図２１６（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｄのＢテーブル２０２ｄ２（図２１６（ｂ）参照）が選択される。一方、「通常遊技状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図２１６（ｃ）参照）が選択される。

【３９２７】

次いで、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「１個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１（図２１６（ａ）参照）が選択される。また、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「２個～４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｄのＤテーブル２０２ｄ４（図２１６（ｄ）参照）が選択される。一方、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図２１６（ｃ）参照）が選択される。

【３９２８】

なお、いずれかの特別図柄の動的表示での大当たり抽出時、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」での第１特別図柄のハズレ抽出時においても、保留球数応じて停止パターンテーブル２０２ｄが異なるように構成してもよい。例えば、大当たりに当選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル２０２ｄを選択し得るように構成してもよい。

【３９２９】

この場合、例えば、「リーチ表示」が実行される各演出態様において、「高速変動」の変動要素の部分の時間のみが１０秒間から５秒間のみに変更された演出態様を選択するように構成する。このように構成することで、例えば、第１特別図柄の最大保留球数が４回ある状態で変動演出を開始する場合に、「高速変動」の変動要素が５秒間で行われたとし

ても、該５秒間の「高速変動」の変動要素が終了した時点（５秒間の「高速変動」の変動要素と認識した時点）では、その変動演出において「リーチ表示」が発生することがある。そのため、５秒間の「高速変動」の変動要素が行われた場合であっても、「非リーチ（ショート）」演出態様以外の「リーチ表示」が実行される演出態様が実行されるように構成することで、５秒間の「高速変動」の変動要素の実行時点では該変動演出が大当たりとなるかハズレとなるか分からなくすることができる。

【３９３０】

次に、図２１６を参照して、各停止パターンテーブル２０２ｄについて説明する。図２１６（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１の一例を模式的に示した図であり、図２１６（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＢテーブル２０２ｄ２の一例を模式的に示した図であり、図２１６（ｃ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３の一例を模式的に示した図である。また、図２１６（ｄ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＤテーブル２０２ｄ４の一例を模式的に示した図である。

【３９３１】

図２１６（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８」，「９９」に設定されている。

【３９３２】

なお、Ａテーブル２０２ｄ１では、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様も選択されないように設定されている。

【３９３３】

次に、図２１６（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＢテーブル２０２ｄ２では、「非リーチ（ミドル）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８，９９」に設定されている。

【３９３４】

なお、Ｂテーブル２０２ｄ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様も選択されないように設定されている。

【３９３５】

即ち、Ａテーブル２０２ｄ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。また、Ｂテーブル２０２ｄ２では、「非リーチ（ミドル）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。

【３９３６】

つまり、Ａテーブル２０２ｄ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択され、Ｂテーブル２０２ｄ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様の代わりに「非リーチ（ミド

ル）」演出態様が選択されるように構成されている。一方、Ａテーブル２０２ｄ１及びＢテーブル２０２ｄ２では、各「リーチ表示」に関しては、同一の割合で選択されるように構成されている。

【３９３７】

従って、Ａテーブル２０２ｄ１及びＢテーブル２０２ｄ２は、「非リーチ」演出態様でのみロング演出態様かミドル演出態様かが異なるように選択されているため、Ａテーブル２０２ｄ１はＢテーブル２０２ｄ２と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的長くなり易いと言える。換言すれば、Ｂテーブル２０２ｄ２は、Ａテーブル２０２ｄ１と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易いといえる。

【３９３８】

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

【３９３９】

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

【３９４０】

なお、第１２実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様の選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル２０２ｄが異なるように構成されているが、第１始動口６４又は第２始動口７１への球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。

【３９４１】

具体的には、例えば、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、Ａテーブル２０２ｄ１又はＢテーブル２０２ｄ２のいずれか一方が選択されるように構成されているが、Ａテーブル２０２ｄ１とＢテーブル２０２ｄ２とでは、「非リーチ（ロング）」演出態様若しくは「非リーチ（ミドル）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様に割り振られた停止パターン選択カウンタＣ３の値がそれぞれ同一に設定されている。

【３９４２】

即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ」演出態様における「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されるか「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるかが異なるのみであり、「高速変動」の変動要素の時間が異なるだけで、実質的同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移（例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一（同種）の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて「保留変化予告」等の先読み予告を行った場合であっても、実行される変動演出の内容が実質的に同一（同種）となり、先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。

【３９４３】

次に、図２１６（ｃ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範

囲が「０」～「４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「５」～「３９」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「４０」～「９９」に設定されている。

【３９４４】

なお、Ｃテーブル２０２ｄ３は、大当たり時に選択される停止パターンテーブル２０２ｄであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、「非リーチ」演出態様は選択されないように設定されている。

【３９４５】

次に、図２１６（ｄ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＤテーブル２０２ｄ４では、「非リーチ（ショート）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８，９９」に設定されている。

【３９４６】

なお、Ｄテーブル２０２ｄ４では、「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ミドル）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ミドル）」演出態様も選択されないように設定されている。

【３９４７】

よって、Ｃテーブル２０２ｄ３で示すように、大当たり当選時の変動演出において、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順で選択割合が高く、Ａテーブル２０２ｄ１、Ｂテーブル２０２ｄ２、Ｄテーブル２０２ｄ４で示すように、ハズレ時の変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「スペシャルリーチ」演出態様の順で選択割合が高くなるように設定されている。従って、各「リーチ表示」の現出時における大当たり期待度は、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順に大当たりの表示結果が現出する可能性が高くなるように構成される。これにより、変動演出の演出態様によって遊技者に大当たりへの期待度を示すことができ、遊技者は実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。

【３９４８】

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

【３９４９】

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

【３９５０】

図２０９に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば「０～９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するタイマ割込処理（図２３３参照）が１回実行される毎に１回更新され、メイン処理（図２３２参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、第２始動口７１に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４に格納される。

【３９５１】

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

【３９５２】

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

【３９５３】

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

【３９５４】

ここで、図２１７及び図２１８を参照して、変動パターンテーブル２０２ｅの詳細について説明する。本パチンコ機１０は、変動パターンテーブル２０２ｅとして、第１特別図柄のハズレ時に用いられる特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１と、第１特別図柄の大当たり時に用いられる特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２と、第２特別図柄のハズレ時に用いられる特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３と、第２特別図柄の大当たり時に用いられる特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４と、が用意されている。

【３９５５】

図２１７（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１の一例を模式的に示した図であり、図２１７（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２の一例を模式的に示した図である。また、図２１８（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３の一例を模式的に示した図であり、図２１８（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶

される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４の一例を模式的に示した図である。図２１７及び図２１８に示すように、各変動パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ４は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。

【３９５６】

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

【３９５７】

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

【３９５８】

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

【３９５９】

第１２実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｃ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【３９６０】

第１特別図柄のハズレ時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ０：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

【３９６１】

図２１７（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【３９６２】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【３９６３】
ここで、変動パターンを構成する各変動要素について説明する。変動要素とは、１の変動演出の一部分を構成するものであり、各変動要素を組み合わせて１の変動演出が構成される。第１２実施形態のパチンコ機１０では、変動要素として、「高速変動」の変動要素、「低速変動」の変動要素、「ノーマルリーチ」の変動要素、「スーパーリーチ」の変動要素、「スペシャルリーチ」の変動要素、「再変動」の変動要素が設けられている。
【３９６４】
「高速変動」の変動要素とは、遊技者によって第３図柄の内容を明確に認識できないように高速にスクロール変動する変動要素である。この「高速変動」の変動要素は、「非リーチ（ロング）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「１０秒」行われ（以下、「高速変動（長）」と称する場合がある）、「非リーチ（ミドル）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「５秒」行われ（以下、「高速変動（中）」と称する場合がある）、「非リーチ（ショート）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「２秒」行われる（以下、「高速変動（短）」と称する場合がある）。なお、この「高速変動」の変動要素が終了した場合、後述する「低速変動」の変動要素が開始（実行）されるか、或いは、そのまま変動演出が終了するように構成されている。
【３９６５】
「低速変動」の変動要素とは、「１０秒」の「高速変動」の変動要素の実行後に開始され、第３図柄を視認可能にスクロール変動して「リーチ表示」を発生するか否かを見せる変動要素である。この「低速変動」の変動要素は、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合は実行されず、「非リーチ（ロング）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合は、「高速変動」の変動要素の後に「５秒」行われる。
【３９６６】
即ち、「非リーチ（ミドル）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後、第３図柄表示装置８１の各図柄列が「低速変動」の変動要素を経由せずに急速に停止（所謂、ビタ止まり）するように構成されている。なお、この「低速変動」の変動要素が終了した場合は、そのまま変動演出が終了する場合がある。
【３９６７】
従って、第１２実施形態のパチンコ機１０では、「非リーチ（ロング）」演出態様は、「１０秒」の「高速変動」の変動要素と「５秒」の「低速変動」の変動要素とを含む変動パターンで変動演出が構成される。また、「非リーチ（ミドル）」演出態様は、「５秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。さらに、「非リーチ（ショート）」演出態様は、「２秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。
【３９６８】
「ノーマルリーチ」の変動要素は、「低速変動」の変動要素において先に停止する２の図柄列に同一の図柄（以下、「リーチ形成図柄」と称する場合がある）が停止表示した場合に、残りの図柄列の変動結果によって大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「ノーマルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」演出態様等が選択された場合は、「低速変動」の変動要素の後に「５秒」行われる。
【３９６９】
第１２実施形態のパチンコ機１０では、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、「スーパーリーチ」の変動要素に発展するパターンと、「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。
【３９７０】

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

【３９７１】

第１２実施形態のパチンコ機１０では、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【３９７２】

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

【３９７３】

第１２実施形態のパチンコ機１０では、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」するパターンと、が用意されている。

【３９７４】

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

【３９７５】

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

【３９７６】

第１２実施形態のパチンコ機１０では、「再変動」の変動要素の実行後は、「大当たり表示」が現出するパターンが用意されている。

【３９７７】

また、この「再変動」の変動要素は、大当たり遊技に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「ハズレ表示」の場合には、「再変動」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「再変動」の変動要素は、仮に停止表示された「ハズレ表示」をいずれかの「大当たり表示」に変更する変動要素であるため、大当たりに当選していない「ハズレ表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。よって、この「再変動」の変動要素は、大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２，２０２ｅ４（図２１７（ｂ）及び図２１８（ｂ）参照）でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１，２０２ｅ３（図２１７（ａ）及び図２１８（ａ）参照）では選定されないように構成されている。

【３９７８】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「５秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【３９７９】

図２１７（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【３９８０】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が選択される。

【３９８１】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【３９８２】

図２１７（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【３９８３】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【３９８４】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【３９８５】

図２１７（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【３９８６】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』

が選択される。
【３９８７】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【３９８８】
図２１７（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【３９８９】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。
【３９９０】
なお、第１特別図柄のハズレ時の変動パターンは、演出態様がそのまま変動パターンとして決定されるため、変動種別カウンタＣＳ１を使用せずに変動パターンを決定するように構成してもよい。また、変動種別カウンタＣＳ１のみを使用して選択するものとしたが、複数の変動種別カウンタを併用して選択（予告表示の有無等を選択）しても良い。
【３９９１】
次に、図２１７（ｂ）を参照して、第１特別図柄の大当たり時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２について説明する。第１２実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値である場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｃ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。
【３９９２】
特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【３９９３】
図２１７（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動

」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【３９９４】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。

【３９９５】

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

【３９９６】

次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【３９９７】

図２１７（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【３９９８】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。

【３９９９】

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

【４０００】

次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において、「Ｅ５：スペシ

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

【４００１】

図２１７（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【４００２】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【４００３】

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

【４００４】

次に、図２１８（ａ）を参照して、第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３について説明する。第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｃ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【４００５】

第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ０：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

【４００６】

図２１８（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変

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

【４００７】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【４００８】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「５秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【４００９】

図２１８（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【４０１０】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が選択される。

【４０１１】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ２：非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「２秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【４０１２】

図２１８（ａ）で示す例では、「Ｅ２：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【４０１３】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。

【４０１４】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【４０１５】

図２１８（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動

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

【４０１６】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【４０１７】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【４０１８】

図２１９（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【４０１９】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スーパーリー」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【４０２０】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【４０２１】

図２１９（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【４０２２】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スペシャ

ルリーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【４０２３】

次に、図２１８（ｂ）を参照して、第２特別図柄の大当たり時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４について説明する。第１２実施形態では、第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値である場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｃ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【４０２４】

特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【４０２５】

図２１８（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【４０２６】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。

【４０２７】

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

【４０２８】

次いで、特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動

種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【４０２９】
図２１８（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。
【４０３０】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。
【４０３１】
従って、第２特別図柄の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【４０３２】
次いで、特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【４０３３】
図２１８（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。
【４０３４】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。
【４０３５】
従って、第２特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動

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

【４０３６】

図２０９に戻って、説明を続ける。普図当たりカウンタＣ４は、例えば「０～９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込まれる。

【４０３７】

なお、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、普図当たりカウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝「０～９９」）、タイマ割込処理（図２３３参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図２３２参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【４０３８】

普図当たりカウンタＣ４の値は、例えば定期的（第１２実施形態では、タイマ割込処理（図２３３参照）毎に１回）更新され、球がスルーゲート６７を通過したことが検知されたタイミングで、ＲＡＭ２０３の普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納された順に順次普図保留球実行エリア２０３ｉにデータをシフトし、該普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値に対して当たり判定を行う。

【４０３９】

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

【４０４０】

一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｊが参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「×」の図柄が点灯表示される。なお、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ及び普通電役開放テーブル２０２ｋについては、図２２６において後述する。

【４０４１】

図２０８に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図２０９に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と

略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【４０４２】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図２３２参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図２３０参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図２４９参照）が即座に実行される。

【４０４３】

ＲＡＭ２０３は、さらに、第１保留球数カウンタ２０３ａ、第２保留球数カウンタ２０３ｂ、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、保留球実行エリア２０３ｆ、普図保留球数カウンタ２０３ｇ、普図保留球格納エリア２０３ｈ、普図保留球実行エリア２０３ｉ、確変フラグ２０３ｊ、確変移行フラグ２０３ｋ、確変領域有効フラグ２０３ｍ、確変領域開放タイマ２０３ｎ、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏ、時短低確フラグ２０３ｐ、時短高確フラグ２０３ｑ、時短カウンタ２０３ｒ、救済カウンタ２０３ｓ及び救済設定済みフラグ２０３ｔを少なくとも有している。

【４０４４】

第１保留球数カウンタ２０３ａは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図２３３参照）の中で検出される第１始動口６４への入球に基づいて、特別図柄表示装置３７で行われる第１特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【４０４５】

この第１保留球数カウンタ２０３ａ（特別領域通過回数計数手段）は、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図２３０のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」（第１回数）まで１加算される（図２３４のＳ３０５参照）。一方、第１保留球数カウンタ２０３ａは、第１特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図２３６のＳ５０８参照）。

【４０４６】

第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図２３３参照）の中で検出される第２始動口７１への始動入賞に基づいて、特別図柄表示装置３７で行われる第２特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【４０４７】

この第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図２３０のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、第２始動口７１への始動入賞が検出されて第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図２３４のＳ３０９参照）。一方、第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第２特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図２３６のＳ５０５参照）。

【４０４８】

この第１保留球数カウンタ２０３ａの値（即ち、第１特別図柄の保留球数）又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（即ち、第２特別図柄の保留球数）は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図２３４のＳ３１２参照）。第１保留球数コマンドは、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１保留球数カウンタ２０３ａが１加算される毎に、第２保留球数コマンドは、第２始動口７１への第２保留球数カウンタ２０３ｂが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。

【４０４９】

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

【４０５０】

また、第１２実施形態では、主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３に対して第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを送信する場合、その第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドにおいて、１加算された第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値だけでなく、その第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ２０３ｃ（図２０９参照）より取得される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値も含める。

【４０５１】

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

【４０５２】

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

【４０５３】

なお、変動演出の保留球数を示す第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドと、大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとを別々に送信するように構成してもよい。第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドとは別の大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとしては、第１始動口６４、第２始動口７１への球の入球タイミングで第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを生成すると共に、該入球に基づく変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに類するコマンド（事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンド）を生成し、音声ランプ制御装置１１３へ送信するように構成してもよい。この場合に、事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンドの生

成のプログラムに関し、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドのプログラムを流用することで、プログラムの作成を容易にすることができる。

【４０５４】

第１保留球格納エリア２０３ｄは、上述したように、第１始動口６４への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図２３３参照）の中で、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納する。第１保留球格納エリア２０３ｄは、第１特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）を有している（図２０９参照）。

【４０５５】

第２保留球格納エリア２０３ｅは、上述したように、第２始動口７１への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図２３３参照）の中で、球が第２始動口７１へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する。第２保留球格納エリア２０３ｅは、第２特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）を有している（図２０９参照）。

【４０５６】

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

【４０５７】

ＭＰＵ２０１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに記憶されている始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）のうち、最も古い始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア２０３ｆへシフトする。なお、第１２実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【４０５８】

ここで、再び図２０９を参照して、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、および保留球実行エリア２０３ｆの詳細について説明する。第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅおよび保留球実行エリア２０３ｆは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。

【４０５９】

上述したように、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定には、大当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別の決定に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、変動演出の演出態様の決定に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、変動

パターンの決定に使用する変動種別カウンタＣＳ１とが用いられる。第１保留球格納エリア２０３ｄは、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値をそれぞれ記憶し、第２保留球格納エリア２０３ｅは、球が第２始動口７１へ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値を記憶する。

【４０６０】

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

【４０６１】

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

【４０６２】

なお、第１２実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１，２０３ｅ１と、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２，２０３ｅ２と、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３，２０３ｅ３と、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４，２０３ｅ４とを１つの保留球格納エリア２０３ｄ，２０３ｅの中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。

【４０６３】

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

【４０６４】

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

【４０６５】

一方、保留球実行エリア２０３ｆは、１つのエリアのみで構成されている。この保留球実行エリア２０３ｆには、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅと同様に、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリ

ア２０３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４とが設けられている。

【４０６６】

ＭＰＵ２０１は、特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が記憶されている場合は、該第２保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ４にそれぞれシフトする。一方、ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなった場合に、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが記憶されておらず、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが記憶されているとき、該第１保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ４にそれぞれシフトする。

【４０６７】

そして、保留球実行エリア２０３ｆにシフトされたデータを、変動開始処理（図２３７参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置３７では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

【４０６８】

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

【４０６９】

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

【４０７０】

そして、保留球実行エリア２０３ｆへのデータのシフトが終了すると、第２保留第１エリアが空き状態となるため、第２保留球格納エリア２０３ｅの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第１２実施形態では、第２保留球格納エリア２０３ｅにおいて、データが記憶（保留）されている第２保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【４０７１】

ここで、第２保留球格納エリア２０３ｅ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「４」であり、第２保留球格納エリア２０３ｅの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、第２保留第１エリアのデータが、保留球

実行エリア２０３ｆへシフトされ、第２保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、第２保留第２エリアのデータを、第２保留第１エリアへシフトし、第２保留第３エリアのデータを、第２保留第２エリアへシフトし、第２保留第４エリアのデータを、第２保留第３エリアへシフトする。

【４０７２】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、第２保留第２エリアのデータのみを、第２保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第１２実施形態では、データが記憶（保留）されていない第２保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【４０７３】

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

【４０７４】

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

【４０７５】

そして、保留球実行エリア２０３ｆへのデータのシフトが終了すると、第１保留第１エリアが空き状態となるため、第１保留球格納エリア２０３ｄの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第１２実施形態では、第１保留球格納エリア２０３ｄにおいて、データが記憶（保留）されている第１保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【４０７６】

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

【４０７７】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、第１保留第２エリアのデータのみを、第１保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第１２実施形態では

、データが記憶（保留）されていない第１保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【４０７８】

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

【４０７９】

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

【４０８０】

図２０８に戻って、説明を続ける。普図保留球数カウンタ２０３ｇは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図２３３参照）の中で検出されるスルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄表示装置８３で行われる普通図柄の可変表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するためのカウンタである。

【４０８１】

この普図保留球数カウンタ２０３ｇは、保留球数カウンタ２０３ａ，２０３ｂと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図２３０のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、スルーゲート６７への球の通過が検出されて普通図柄に関する可変表示の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図２３５のＳ４０５参照）。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇは、普通図柄の可変表示が実行される毎に１減算される（図２４７のＳ７０５参照）。

【４０８２】

普図保留球格納エリア２０３ｈは、スルーゲート６７への球の通過の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した普図当たりカウンタＣ４を記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図２３３参照）の中で、球がスルーゲート６７を通過したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから普図当たりカウンタＣ４の値を取得し、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する。普図保留球格納エリア２０３ｈは、普通図柄の一の保留球に対応するデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）を有している（図２０９参照）。

【４０８３】

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

【４０８４】

ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングであることを検出すると、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を実行するために、上述した普図保留球格納エリア２０３ｈに記憶されているデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）のうち、一のデータをこの普図保留球実行エリア２０３ｉへシフトする。なお、第１２実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【４０８５】

ここで、再び図２０９を参照して、普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実行エリア２０３ｉの詳細について説明する。普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実行エリア２０３ｉは、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。

【４０８６】

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

【４０８７】

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

【４０８８】

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

【４０８９】

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

【４０９０】

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

【４０９１】

そして、普図保留球実行エリア２０３ｉにシフトされたデータを、普図変動処理（図２４７参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて、当たり抽選を行うと共に、可変表示の内容を決定する。普通図柄表示装置８３では、主制御装置１１０の制御により、この決定された内容に基づいて、可変表示が行われる。

【４０９２】

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

【４０９３】

そして、普図保留球実行エリア２０３ｉへのデータのシフトが終了すると、普図保留第１エリアが空き状態となるため、普図保留球格納エリア２０３ｈの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号が１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第１２実施形態では、普図保留球格納エリア２０３ｈにおいて、データが記憶（保留）されている普図保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【４０９４】

ここで、普図保留球格納エリア２０３ｈ内の各保留エリアに対して行われるデータシフ

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

【４０９５】

また、例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、普図保留第２エリアのデータのみを、普図保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第１２実施形態では、データが記憶（保留）されていない普図保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【４０９６】

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

【４０９７】

図２０８に戻り、説明を続ける。確変フラグ２０３ｊは、特別図柄が高確率状態か否かを判別するためのフラグである。この確変フラグ２０３ｊは、パチンコ機１０の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、大当たりの終了時において、後述する確変移行フラグ２０３ｋがオンされている場合に、確変フラグ２０３ｊがオンに設定される（図２４６のＳ６４０３参照）。そして、大当たりに当選した場合にオフに設定される（図２４１のＳ６０２参照）。第１２実施形態のパチンコ機１０では、確変フラグ２０３ｊがオンされている場合に、特別図柄の高確率状態として、大当たり乱数テーブル２０２ａの高確率状態用が参照されて特別図柄の大当たり抽選が行われる。

【４０９８】

確変移行フラグ２０３ｋは、オン状態で特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）が発生することを示すためのフラグである。この確変移行フラグ２０３ｋは、パチンコ機１０の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、大当たり中において、確変領域スイッチ６５ｇによって球が検知された場合に、後述する確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされていれば（図２４５のＳ６３０８：Ｙｅｓ）、オフ状態の確変移行フラグ２０３ｋがオンに設定される（図２４５のＳ６３０９参照）。その後、大当たり終了処理（図２４６参照）において、この確変移行フラグ２０３ｋがオンされていることによって特別図柄の高確率状態を設定する場合、即ち、確変フラグ２０３ｊをオンに設定する場合に、確変移行フラグ２０３ｋがオフに設定される（図２４６のＳ６４０２参照）。

【４０９９】

確変領域有効フラグ２０３ｍは、オン状態で当該ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されていることを示すためのフラグである。第１２実施形態のパチンコ機１０では、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンに設定されている状況において、確変領域スイッチ６５ｇによって球が検知された場合に、確変移行フラグ２０３ｋがオンに設定され、大当たり終了後に「確率変動状態」が発生するように構成されている。

【４１００】

この確変領域有効フラグ２０３ｍは、パチンコ機１０の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、特別図柄の大当たりに当選した場合に、該大当たりの大当たり種別に基づいて確変領域有効テーブル２０２ｈ（図２２１及び図２２２参照）が設定され（図２４１のＳ６５２参照）、大当たり中の各ラウンド開始毎に、該大当たりで設定された

確変領域有効テーブル２０２ｈに基づいて、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンに設定される（図２４３のＳ６１０５参照）。その後、大入賞口開放中処理（図２４４参照）において、確変領域６５ｄが閉鎖される場合に、この確変領域有効フラグ２０３ｍがオフに設定される（図２４４のＳ６２１１及びＳ６２２０参照）。

【４１０１】

確変領域開放タイマ２０３ｎは、確変領域６５ｄの開放時間を計測するためのタイマカウンタである。第１２実施形態のパチンコ機１０では、確変領域６５ｄが開放設定されたタイミングでこの確変領域開放タイマ２０３ｎを始動（加算）し、該確変領域開放タイマ２０３ｎの値が「５０００」に達した場合、即ち、確変領域６５ｄが開放設定されてから「１０秒」が経過した場合に、確変領域６５ｄが閉鎖設定されるように構成されている。

【４１０２】

この確変領域開放タイマ２０３ｎは、パチンコ機１０の電源投入時、及び、大当たりに当選した場合（図２４１のＳ６０３参照）に初期値として「０」クリアされる。そして、大当たり開閉制御処理（図２４２参照）において確変領域６５ｄが開放設定された場合に、この確変領域開放タイマ２０３ｎが始動される（図２４２のＳ６０５６参照）。確変領域開放タイマ２０３ｎが始動されると、該確変領域開放タイマ２０３ｎの値はタイマ割込処理（図２３３参照）の実行毎（即ち、２ミリ秒毎）に「１」加算されていき、「５０００」に達した場合、即ち、確変領域６５ｄが開放されてから１０秒が経過した場合（図２４４のＳ６２１７：Ｙｅｓ参照）、又は、大入賞口の閉鎖処理が実行された状況で、確変領域６５ｄが開放中の場合（図２４４のＳ６２０８：Ｙｅｓ参照）に、この確変領域開放タイマ２０３ｎが「０」クリアされる（図２４４のＳ６２１２及びＳ６２２１参照）。

【４１０３】

確変領域通過回数カウンタ２０３ｏは、大当たり中に確変領域スイッチ６５ｇによって球が検知されたラウンドの回数を計数するカウンタである。第１２実施形態では、この確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が大当たり種別毎に設定された有効可変動作として２以上の値未満（第１２実施形態では、「２」未満）の場合は、確変領域有効フラグ２０３ｍをオンし得る一方、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が大当たり種別毎に設定された有効可変動作としての値以上となった場合（第１２実施形態では、「２」以上）に、以降のラウンドにおいて確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないように構成されている（図２２１及び図２２２の備考欄参照）。

【４１０４】

なお、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が大当たり種別毎に設定された有効可変動作としての値以上となった場合、以降の確変領域６５ｄの球の通過時において、確変領域スイッチ６５ｇによって入球を検出しないように構成してもよい。

【４１０５】

この確変領域通過回数カウンタ２０３ｏは、パチンコ機１０の電源投入時、及び、大当たりに当選した場合（図２４１のＳ６０３参照）に初期値として「０」クリアされる。そして、各大当たりラウンドにおいて確変領域スイッチ６５ｇによって球が検知された場合の１カウント目であって、該確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が大当たり種別毎に設定された値より小さい場合に１加算される（図２４５のＳ６３０６参照）。その後、大当たり終了処理（図２４６参照）において、この確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「０」クリアされる（図２４６のＳ６４０９参照）。

【４１０６】

なお、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏは、大当たり当選時（図２４１のＳ６０３参照）において、大当たり種別毎に設定された値（第１２実施形態では、大当たり種別「確変Ａ」～「確変Ｆ」であれば有効可変動作として「２」、大当たり種別「確変Ｇ」～「確変Ｕ」であれば有効可変動作として「３」）を設定し、各大当たりラウンドにおいて確変領域スイッチ６５ｇによって球が検知された場合の１カウント目であって、該確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「０」ではない場合に１減算するように構成してもよい。この場合、この確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「０」となった場合に、確変領

域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「０」となったラウンドの次のラウンド以降において、確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないように構成する。

【４１０７】

時短低確フラグ２０３ｐは、オン状態で「普図低確時間短縮状態」であって、普通図柄の低確率状態である一方、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役７２の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短低確フラグ２０３ｐは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図２３０のＳ１１６参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第１２実施形態では、特別図柄の動的表示が該特別図柄の低確率状態において計「８９９回」より多く（即ち、「９００回」以上）実行されて救済条件成立回数に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」に移行させるために該時短低確フラグ２０３ｐがオンに設定される（図２４０のＳ５４０６参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時に実行される変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する時短カウンタ２０３ｒの値が「０」より大きい値でなくなったとき、かつ、該時短低確フラグ２０３ｐがオンに設定されている場合（図２３９のＳ５３０３：Ｎｏ参照）、又は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図２４１のＳ６０４参照）。

【４１０８】

第１２実施形態のパチンコ機１０では、時短低確フラグ２０３ｐがオンされている場合に、特別図柄は低確率状態であり、かつ、普通図柄も低確率状態として普図当たり乱数テーブル２０２ｉが参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるものの、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル２０２ｊが参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役７２の開放長期化状態として普通電役開放テーブル２０２ｋが参照されて普通電役７２の開放駆動が行われる。

【４１０９】

時短高確フラグ２０３ｑは、オン状態で「普図高確時間短縮状態」又は「確率変動状態」であって、普通図柄の高確率状態であり、かつ、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役７２の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短高確フラグ２０３ｑは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図２３０のＳ１１６参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第１２実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの終了時において、大当たり種別及び確変移行フラグの状態にかかわらず、時短高確フラグ２０３ｑがオンに設定される（図２４６のＳ６４０４又はＳ６４０５参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時の処理である変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する時短カウンタ２０３ｒの値が「０」より大きい値でなくなったとき、かつ、該時短高確フラグ２０３ｑがオンに設定されている場合（図２３９のＳ５３０３：Ｙｅｓ参照）、又は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図２４１のＳ６０４参照）。

【４１１０】

第１２実施形態のパチンコ機１０では、時短高確フラグ２０３ｑがオンされている場合に、普通図柄の高確率状態として、普図当たり乱数テーブル２０２ｉが参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるとともに、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル２０２ｊが参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役７２の開放長期化状態として普通電役開放テーブル２０２ｋが参照されて普通電役７２の開放駆動が行われる。

【４１１１】

次いで、時短カウンタ２０３ｒは、「時短機能」の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後及び救済条件成立時に各特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第１２実施形態のパチンコ機１０では、大当たり時と救済条件成立時とで、特別図柄の実行回数による時短終了条件が異なるように設定されており、該設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【４１１２】

この時短カウンタ２０３ｒは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図２３０のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、時短カウンタ２０３ｒの値が「０」クリアされる（図２４１のＳ６０５参照）。そして、大当たり終了処理において、確変移行フラグ２０３ｋがオフされている場合に、時短カウンタ２０３ｒの値に「１５０」が設定される（図２４６のＳ６４０６参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が「８９９回」より多くなった場合、即ち、後述する救済カウンタ２０３ｓの値が「８９９」より大きい値となった場合であって、かつ、同じく後述する救済設定済みフラグ２０３ｔがオンに設定されていない場合に、時短カウンタ２０３ｒの値に「１０００」が設定される（図２４０のＳ５４０４参照）。一方、時短カウンタ２０３ｒの値は、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図２３９のＳ５３０１参照）。

【４１１３】

そして、時短カウンタ２０３ｒの値が「０」となった場合に（図２３９のＳ５３０２：Ｎｏ）、各特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短高確フラグ２０３ｑ又は時短低確フラグ２０３ｐをオフに設定し（図２３９のＳ５３０４又はＳ５３０５参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【４１１４】

救済カウンタ２０３ｓは、特別図柄の動的表示の実行回数に基づいて「普図低確時間短縮状態」に移行するか否かを計数するためのカウンタである。第１２実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が「９００回」実行された場合、即ち、救済カウンタ２０３ｓの値が「９００」に達した場合に、遊技状態を「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【４１１５】

この救済カウンタ２０３ｓは、パチンコ機１０の立ち上げ処理において、初期値として「０」が設定される（図２３０のＳ１１７参照）。そして、特別図柄の低確率状態、即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１加算される（図２４０のＳ５４０２参照）。第１２実施形態のパチンコ機１０では、この救済カウンタ２０３ｓの値が「９００」に達した場合に、後述する救済設定済みフラグ２０３ｔがオンに設定されていなければ（即ち、オフであれば）、時短カウンタ２０３ｒの値に「１０００」を設定するとともに、時短低確フラグ２０３ｐをオンに設定して（図２４０のＳ５４０４及びＳ５４０６参照）、「普図低確時間短縮状態」へ移行する。

【４１１６】

なお、この救済カウンタ２０３ｓは、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭で「０」クリアされる（図２４１のＳ６０７参照）。これにより、大当たりが発生するごとに、救済条件成立回数を再設定し、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示において大当たりに当選しない期間が所定期間に達した場合に、遊技者への救済措置として「普図低確時間短縮状態」を発生させることが可能となる。

【４１１７】

救済設定済みフラグ２０３ｔは、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示が救済条件成立回数に１度達したか否かを判別するためのフラグである。この救済設定済みフラグ２０３ｔは、パチンコ機１０の立ち上げ処理において、初期値としてオフに設定される（図２３０のＳ１１７参照）。そして、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が連続して「９００回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、救済カウンタ２０３ｓの値が「９００」に達した場合に、大当たり遊技後、天井機能が１回発動したとして、オンに設定される（図２４０のＳ５４０５参照）。一方、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図２４１のＳ６０６参照）。

【４１１８】

第１２実施形態のパチンコ機１０では、救済設定済みフラグ２０３ｔがオンに設定され

ている場合、即ち、大当たり遊技後、１度でも天井機能が発動している場合は、再び天井機能を発生させないように構成されており、救済設定済みフラグ２０３ｔを参照することで、大当たり遊技後に発動する天井機能を１回に制限することができる。

【４１１９】

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

【４１２０】

ここで、図２１９を参照して、大当たり開放テーブル２０２ｆについて説明する。図２１９は、ＲＯＭ２０２に記憶される大当たり開放テーブル２０２ｆの一例を模式的に示した模式図である。大当たり開放テーブル２０２ｆは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり時に参照され、各特別図柄の大当たりを発生した大当たり種別に基づいて、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（ラウンド回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）、及び、大当たり終了後に移行する遊技状態が規定されている。

【４１２１】

まず、大当たり開放テーブル２０２ｆは、遊技状態毎に入賞し易い第１始動口６４又は第２始動口７１（以下、第１始動口６４と第２始動口７１とを総称して、「始動口６４，７１」と称する場合がある）に基づいて選択される大当たりに当選した大当たり種別に基づいて開放態様等が区分けされている。

【４１２２】

具体的には、「通常遊技状態」において、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合に参照される「通常遊技状態」用と、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合に参照される「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用とで、大入賞口開閉板６５ａの開放態様等が規定されている。

【４１２３】

図２１９で示すように、大当たり開放テーブル２０２ｆの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａ（以下、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａを、「大入賞口」と称する場合がある）が、１０ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「ＯＰ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「ＩＴ時間」と称する場合がある）が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ＥＤ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」への当選時であって、有効確変領域を非通過であった場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行し、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」への当選時であって、有効確変領域を通過した場合の大当たり遊技終了後には、「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【４１２４】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用において、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、

「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、１０ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」への当選時であって、有効確変領域を非通過であった場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行し、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」への当選時であって、有効確変領域を通過した場合の大当たり遊技終了後には、「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【４１２５】

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

【４１２６】

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

【４１２７】

また、詳細は後述するが、第１２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合、４Ｒから９Ｒの各ラウンドにおいて、当該ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されているか否かを遊技者に推測させ、該確変領域６５ｄが有効に設定されていると推測する場合には、該確変領域６５ｄが開放されている間に右打ち遊技を実行して確変領域６５ｄに球を通過させるように第３図柄表示装置８１で報知演出を行い、その後、該４Ｒから９Ｒの遊技結果によって導出される大当たり後の遊技状態（即ち、「確率変動状態」か「普図高確時間短縮状態」かのいずれか）を報知するための演出を、１０Ｒ目からＥＤ時間までを費やして行うように構成されている。

【４１２８】

このように構成することで、１０Ｒ目における結果報知の演出の実行中に、可変入賞装置６５への入賞個数が１０個に達して１０Ｒ目が終了し、大当たりのエンディングに移行した場合にも、大当たりエンディングにおいて結果報知の演出を継続させ、最後まで実行

することができ、該結果報知の演出及び大当り後の遊技状態を明示的に報知することができる。

【４１２９】

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

【４１３０】

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

【４１３１】

次に、図２２０を参照して、確変領域６５ｄの開閉パターンについて説明する。図２２０は、確変領域開放テーブル２０２ｇの一例を模式的に示した図である。図２２０の確変領域開放テーブル２０２ｇでは、大当たり種別毎に、各ラウンドの確変領域６５ｄが開放されるか、又は、閉鎖されたままであるかが示されている。

【４１３２】

図２２０で示すように、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合の１Ｒから３Ｒまでの各ラウンド、及び、１０Ｒでは、確変領域６５ｄは閉鎖状態となっており、該当のラウンドで右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させたとしても、確変領域６５ｄを球が通過不可能又は通過し難い状態となる。

【４１３３】

また、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合の４Ｒから９Ｒまでの各ラウンドでは、大入賞口開閉板６５ａが開放されてからの１０秒間において確変領域６５ｄが開放状態となり、この間に右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５へ入賞させることで、確変領域６５ｄを球が通過可能な状態となる。

【４１３４】

なお、詳細は後述するが、第１２実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別によって、確変領域６５ｄの開放時における、確変領域スイッチ６５ｇによる入球検知を有効とするラウンドが異なるように構成されており（図２２１参照）、確変領域６５ｄを球が通過した場合であっても、当該ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されていなければ、該大当たりの終了後に「確率変動状態」に移行し得ないように構成されている。

【４１３５】

また、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「２回」に達すると、「２回」に達したラウンドの次のラウンド以降の確変領域６５ｄは、特図１確変領域有効テーブル２０２ｈ１の設定内容にかかわらず、以降のラウンド（該大当たり遊技中に限る）において確変領域６５ｄがすべて無効となるように構成されている（図２２１の備考欄参照）。

【４１３６】

従って、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」

又は「確変Ｆ」に当選した場合、即ち、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、確変領域６５ｄが開放される４Ｒから９Ｒの６のラウンドのうち、２のラウンドを選択して確変領域６５ｄに球を通過させ、該球を通過させた２のラウンドのうち、いずれかのラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されていれば、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【４１３７】

このように構成することで、第１２実施形態のパチンコ機１０では、具体的には、例えば、大当たり当選時に、いずれのラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されているかを遊技者に推測させ、有効可変動作として所定数（第１２実施形態では、第１特別図柄の大当たり時は有効可変動作として「２回」、第２特別図柄の大当たり時は有効可変動作として「３回」）のラウンドの確変領域６５ｄに球を通過させた場合に、該通過させたいずれかのラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されていれば「確率変動状態」に移行し、該通過させたすべてのラウンドの確変領域６５ｄが無効に設定されていれば、「確率変動状態」に移行させずに「普図高確時間短縮状態」に移行させるように構成されている。

【４１３８】

従来のパチンコ機では、大当たりに当選した場合に、主制御装置１１０において「確率変動状態」に移行するか否かが抽選され、該抽選結果を図柄表示装置などによって報知する構成となっていたため、遊技者は該抽選結果を図柄表示装置などで確認するのみとなっている。即ち、大当たりに当選した場合に、当選図柄による大当たり種別に応じて「確率変動状態」の付与が予め決まっており、また、確変領域６５ｄを設けた場合であっても、大当たり種別に応じて決められたタイミングで球を発射さえすれば問題なく「確率変動状態」が付与される遊技機がある。

【４１３９】

これに対して、第１２実施形態のパチンコ機１０では、大当たりに当選した場合に、いずれの大当たりラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されているかを遊技者が推測し、いずれの大当たりラウンドの確変領域６５ｄに球を通過させるかを遊技者自身の選択によって決定し、その結果によって「確率変動状態」に移行するか否かを判定させることができ、新たな遊技性を創出して興趣向上を図ることができる。

【４１４０】

なお、確変領域６５ｄが開放される４Ｒから９Ｒの６のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させる場合、当該ラウンドの大入賞口開閉板６５ａの開放と同時に右打ち遊技を実施可能となるが、これに対し、当該ラウンドの確変領域６５ｄが無効に設定されていると遊技者が推測して、該確変領域６５ｄに球を通過させない場合、当該ラウンドの大入賞口開閉板６５ａの開放後、１０秒間は確変領域６５ｄが開放状態となっているため、この期間は球の打ち出しを中断することになる。そして、大入賞口開閉板６５ａの開放から１０秒が経過した後に確変領域６５ｄが閉鎖状態となるため、該確変領域６５ｄの閉鎖から大入賞口開閉板６５ａが閉鎖されるまでの２０秒間において、右打ち遊技を再開して該当ラウンドの賞球を獲得することができる。

【４１４１】

ここで、仮に、確変領域６５ｄの開放時間が大入賞口開閉板６５ａの開放時間と同様に設定されている場合、即ち、確変領域６５ｄの開放時間が１のラウンドの最大開放時間である「３０秒」に設定されている場合、該ラウンドの確変領域６５ｄが無効に設定されていると遊技者が推測して確変領域６５ｄに球を通過させない状況においては、当該ラウンドの実行中は通じて確変領域６５ｄが開放されているため、右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させられず、該ラウンドの賞球を獲得することができなくなってしまう。その結果、遊技者は、１ラウンド分の出玉を獲得できなかったことにより、本来得られた賞球を獲得できなかった喪失感から、遊技に興覚めしてしまうおそれがある。

【４１４２】

また、仮に、確変領域６５ｄの開放時間が極端に短期間である場合（例えば、「１秒」）、当該ラウンドの確変領域６５ｄの閉鎖中に右打ち遊技を実行して、該ラウンドの賞球

を獲得することはできるが、該ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されていると遊技者が推測して確変領域６５ｄに球を通過させたい場合に、確変領域６５ｄの開放時間が短期間であるために、右打ち遊技を実行しても確変領域６５ｄに球を通過させられない可能性がある。その結果、遊技者は、確変領域６５ｄに球を通過させられずに「確率変動状態」を獲得できない場合、遊技に対して興覚めしてしまうおそれがある。

【４１４３】

そこで、第１２実施形態のパチンコ機１０では、１の大当たりラウンドにおける確変領域６５ｄの開放時間を「１０秒」とすることで、該ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されていると遊技者が推測して確変領域６５ｄに球を通過させたい場合には、確変領域６５ｄの開放時間である「１０秒間」において右打ち遊技を実行することで確変領域６５ｄに球を通過させることができる。また、該ラウンドの確変領域６５ｄが無効に設定されていると遊技者が推測して確変領域６５ｄに球を通過させたくない場合には、確変領域６５ｄの開放時間である「１０秒間」は右打ち遊技を実行せず、確変領域６５ｄの閉鎖後の残りの「２０秒間」において右打ち遊技を実行することで、該ラウンドの賞球を獲得する機会を設けることができるので、１ラウンド分の出玉を獲得できないといった不満が生じることを未然に防止し、遊技者が遊技に興覚めしてしまうことを抑制することができる。

【４１４４】

また、このように構成することで、第１２実施形態のパチンコ機１０では、確変領域６５ｄが開放されていても、該確変領域６５ｄへ球を通過させない場合に打ち出しを中断する期間が生じることになり、大当たり遊技中に球の発射を中断する期間が発生することにより、賞球の遊技者への払い出し速度が低下して時間あたりに遊技者が獲得する球数が過度になり難いようにすることができる。その結果、遊技者の射幸心を煽り過ぎず、遊技者が遊技を適切に行うことができるパチンコ機１０を提供することができる。

【４１４５】

さらに、第１２実施形態のパチンコ機１０では、確変領域６５ｄが開放される４Ｒから９Ｒの各ラウンドにおいて、当該ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されていると遊技者が推測する場合の該確変領域６５ｄの開放中に右打ち遊技を実行させるよう、第３図柄表示装置８１において示唆表示を行うように構成されている（図２６５（ａ）参照）。さらに、該示唆表示を行っている期間を含め、大当たり中は常時、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃ及び第３図柄表示装置８１における主表示用右打ち指示８９の表示を行うよう構成されている。

【４１４６】

仮に、大当たり中に常時、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃ及び第３図柄表示装置８１における主表示用右打ち指示８９の表示を行わず、第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示（例えば、図２６５（ａ）の８１ｄ）のみを表示した場合、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃ及び第３図柄表示装置８１における主表示用右打ち指示８９の表示がないため、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃの表示に基づいて右打ち遊技を開始したり右打ち遊技の準備をしようとしている遊技者が、そもそも可変入賞装置６５が開放状態であることを認識できず、賞球を獲得し損ねてしまうおそれがある。また、第３図柄表示装置８１の報知内容と、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃの報知内容との齟齬により、遊技者が右打ち遊技を行うべきか否か正確に認識することができず、右打ち遊技を躊躇してしまうといった無用の混乱を来してしまうおそれがある。

【４１４７】

そこで、第１２実施形態のパチンコ機１０のように、大当たり中に常時、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃ及び第３図柄表示装置８１における主表示用右打ち指示８９の表示を行うよう構成することで、遊技者は、右打ち遊技を実行することでいずれかの賞球が獲得可能な状態であることを認識することができる。また、第３図柄表示装置８１と特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃとの報知内容を整合性を図ることで、遊技者が右打ち遊技を行うことを正確に把握することができる。

【４１４８】
次いで、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合の１Ｒ、及び、８Ｒから１０Ｒまでの各ラウンドでは、確変領域６５ｄは閉鎖状態となっており、該当のラウンドで右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させたとしても、確変領域６５ｄを球が通過不可能又は通過し難い状態となる。
【４１４９】
また、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合の２Ｒから７Ｒまでの各ラウンドでは、大入賞口開閉板６５ａが開放されてからの１０秒間において、確変領域６５ｄが開放状態となり、この間に右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５へ入賞させることで、確変領域６５ｄを球が通過可能な状態となる。
【４１５０】
なお、詳細は後述するが、第１２実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別によって、確変領域６５ｄの開放時における、確変領域スイッチ６５ｇによる入球検知を有効とするラウンドが異なるように構成されており（図２２２参照）、確変領域６５ｄを球が通過した場合であっても、当該ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されていなければ、該大当たりの終了後に「確率変動状態」に移行し得ないように構成されている。
【４１５１】
また、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「３回」に達すると、「３回」に達したラウンドの次のラウンド以降の確変領域６５ｄは、特図２確変領域有効テーブル２０２ｈ２の設定内容にかかわらず、すべて無効となるように構成されている（図２２２の備考欄参照）。
【４１５２】
従って、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合、即ち、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、確変領域６５ｄが開放される２Ｒから７Ｒの６のラウンドのうち、３のラウンドを選択して確変領域６５ｄに球を通過させ、該球を通過させた３のラウンドのうち、いずれかのラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されていれば、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。
【４１５３】
なお、確変領域６５ｄが開放される２Ｒから７Ｒの６のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させる場合、当該ラウンドの大入賞口開閉板６５ａの開放と同時に右打ち遊技を実施可能となるが、これに対し、当該ラウンドの確変領域６５ｄが無効に設定されていると遊技者が推測して球の発射を中断し、該確変領域６５ｄに球を通過させない場合、当該ラウンドの大入賞口開閉板６５ａの開放後、１０秒間は確変領域６５ｄが開放状態となっているため、この期間は球の打ち出しを中断することになる。そして、大入賞口開閉板６５ａの開放から１０秒が経過した後に確変領域６５ｄが閉鎖状態となり、その後、右打ち遊技を実施することで、該ラウンドの賞球を獲得することができる。
【４１５４】
次に、図２２１及び図２２２を参照して、大当たり種別毎の確変領域６５ｄの有効パターンについて説明する。図２２１は、特図１確変領域有効テーブル２０２ｈ１の一例を模式的に示した図であり、図２２２は特図２確変領域有効テーブル２０２ｈ２の一例を模式的に示した図である。図２２１及び図２２２で示す確変領域有効テーブル２０２ｈでは、各特別図柄の大当たり種別毎に、各ラウンドで有効に設定される確変領域６５ｄを示して

おり、「○」の記載されているラウンドにおいて確変領域６５ｄが有効に設定され、「？」の記載されているラウンドにおいて確変領域６５ｄは無効に設定されている。

【４１５５】

図２２１に示すように、第１特別図柄の大当たり種別「確変Ａ」では、４Ｒ目のみにおいて確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～３Ｒ及び５Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。

【４１５６】

なお、第１特別図柄の大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」以上の場合、確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないように構成されている。即ち、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「２回」に達すると、「２回」に達したラウンドの次のラウンド以降の確変領域６５ｄは、特図１確変領域有効テーブル２０２ｈ１の設定内容にかかわらず、すべて無効となるように構成されている。

【４１５７】

ここで、仮に、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「２回」に達したラウンドの次のラウンド以降においても、特図１確変領域有効テーブル２０２ｈ１に設定されているとおりに確変領域６５ｄの有効又は無効が設定される場合、遊技者は確変領域６５ｄが開放されるすべてのラウンド（即ち、大当たり種別「確変Ａ」～「確変Ｆ」では４Ｒ～９Ｒの６のラウンド）において確変領域６５ｄに球を通過させれば、該確変領域６５ｄが有効に設定されるラウンドで球を通過させることが可能となり、「確率変動状態」に移行させられることになってしまう。

【４１５８】

即ち、大当たり当選時に、いずれのラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されているかを遊技者に推測させ、所定数（第１２実施形態では、第１特別図柄の大当たり時は「２」、第２特別図柄の大当たり時は「３」）のラウンドの確変領域６５ｄに球を通過させた場合に、該通過させたいずれかのラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されていれば「確率変動状態」に移行し、該通過させたすべてのラウンドの確変領域６５ｄが無効に設定されていれば、「普図高確時間短縮状態」に移行するという遊技性ではなくなってしまい、新たに創出した遊技性が崩壊してしまい、遊技の興趣を著しく損なってしまうおそれがある。

【４１５９】

そこで、第１２実施形態のパチンコ機１０では、確変領域６５ｄに球を通過させたラウンド数が「２回」に達した場合に、「２回」に達したラウンドの次のラウンド以降の確変領域６５ｄはすべて無効となるように構成することで、遊技者に確変領域６５ｄが有効に設定されているラウンドを推測させ、該確変領域６５ｄが開放される６のラウンドのうち、２のラウンドを選択させて該確変領域６５ｄに球を通過させた結果、「確率変動状態」に移行させられるか否かが判別されるという新たな遊技性を確立させることができ、新たな遊技性を創出することに伴って遊技の興趣向上を図ることができる。

【４１６０】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは４Ｒ以降となっているため（図２２０参照）、確変領域６５ｄが有効となる４Ｒ目の開始時において、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「２回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変Ａ」においては、４Ｒ目に開放される確変領域６５ｄが、３Ｒ目までの遊技結果によって無効に設定されることがないように構成されている。

【４１６１】

よって、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合、４Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させることによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成され

ている。
【４１６２】
次いで、第１特別図柄の大当たり種別「確変Ｂ」では、５Ｒ目のみにおいて確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～４Ｒ及び６Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。
【４１６３】
ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｂ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは４Ｒ以降となっているため（図２２０参照）、該確変領域６５ｄが有効となる５Ｒ目の開始時において、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「２回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変Ｂ」においては、５Ｒ目に開放される確変領域６５ｄが、４Ｒ目までの遊技結果によって無効に設定されることがないように構成されている。
【４１６４】
よって、大当たり種別「確変Ｂ」に当選した場合、５Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させることによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。
【４１６５】
次いで、第１特別図柄の大当たり種別「確変Ｃ」では、６Ｒ目のみにおいて確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～５Ｒ及び７Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。
【４１６６】
ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｃ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは４Ｒ以降となっており（図２２０参照）、仮に４Ｒ目及び５Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させた場合、特図１確変領域有効テーブル２０２ｈ１において該４Ｒ目及び５Ｒ目の確変領域６５ｄはいずれも無効に設定されているため、この２のラウンドでは有効確変領域を通過させることができない。
【４１６７】
さらに、４Ｒ目及び５Ｒ目の２のラウンドで確変領域６５ｄを通過させた場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」となり、６Ｒ目以降のラウンドでは確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないことになる。
【４１６８】
よって、大当たり種別「確変Ｃ」に当選した場合、本来であれば、確変領域６５ｄが有効に設定される６Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させることで、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させられることになるが、４Ｒ目及び５Ｒ目の２のラウンドで確変領域６５ｄを通過させた場合は、６Ｒ目の開始時において確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」となっているため、６Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、６Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなり、この状態で６Ｒ目の確変領域６５ｄを通過させたとしても有効確変領域を非通過となり、「確率変動状態」に移行させることができない。
【４１６９】
換言すると、大当たり種別「確変Ｃ」に当選した場合は、４Ｒ目及び５Ｒ目の２のラウンドにおいて、確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が「１回」以下の状態であれば、６Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「１」以下となるため、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされ、確変領域６５ｄが有効に設定され、該６Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。
【４１７０】
次いで、第１特別図柄の大当たり種別「確変Ｄ」では、７Ｒ目のみにおいて確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～６Ｒ及び８Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。

【４１７１】
ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｄ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは４Ｒ以降となっているため（図２２０参照）、仮に４Ｒ～６Ｒのうちの２のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、特図１確変領域有効テーブル２０２ｈ１において４Ｒ～６Ｒの確変領域６５ｄはいずれも無効に設定されているため、選択した２のラウンドでは有効確変領域を通過させることができない。
【４１７２】
さらに、４Ｒ～６Ｒのうちの２のラウンドで確変領域６５ｄを通過させた場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」となり、７Ｒ目以降のラウンドでは確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないことになる。
【４１７３】
よって、大当たり種別「確変Ｄ」に当選した場合、本来であれば、確変領域６５ｄが有効に設定される７Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させることで、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させられることになるが、４Ｒ～６Ｒのうちの２のラウンドで確変領域６５ｄを通過させた場合は、７Ｒ目の開始時において確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」となっているため、７Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、７Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなり、この状態で７Ｒ目の確変領域６５ｄを通過させたとしても有効確変領域を非通過となり、「確率変動状態」に移行させることができない。
【４１７４】
換言すると、大当たり種別「確変Ｄ」に当選した場合は、４Ｒ～６Ｒの３のラウンドにおいて、確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が「１回」以下の状態であれば、７Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「１」以下となるため、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされ、確変領域６５ｄが有効に設定され、該７Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。
【４１７５】
次いで、第１特別図柄の大当たり種別「確変Ｅ」では、８Ｒ目のみにおいて確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～７Ｒ、９Ｒ及び１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。
【４１７６】
ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｅ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは４Ｒ以降となっているため（図２２０参照）、仮に４Ｒ～７Ｒのうちの２のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、特図１確変領域有効テーブル２０２ｈ１において４Ｒ～７Ｒの確変領域６５ｄはいずれも無効に設定されているため、選択した２のラウンドでは有効確変領域を通過させることができない。
【４１７７】
さらに、４Ｒ～７Ｒのうちの２のラウンドで確変領域６５ｄを通過させた場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」となり、８Ｒ目以降のラウンドでは確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないことになる。
【４１７８】
よって、大当たり種別「確変Ｅ」に当選した場合、本来であれば、確変領域６５ｄが有効に設定される８Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させることで、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させられることになるが、４Ｒ～７Ｒのうちの２のラウンドで確変領域６５ｄを通過させた場合は、８Ｒ目の開始時において確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」となっているため、８Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、８Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなり、この状態で８Ｒ目の確変領域６５ｄを通過させたとしても有効確変領域を非通過となり、「確率変動状態」に移行させることができない。
【４１７９】

換言すると、大当たり種別「確変Ｅ」に当選した場合は、４Ｒ～７Ｒの４のラウンドにおいて、確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が「１回」以下の状態であれば、８Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「１」以下となるため、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされ、確変領域６５ｄが有効に設定され、該８Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【４１８０】

次いで、第１特別図柄の大当たり種別「確変Ｆ」では、９Ｒ目のみにおいて確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～８Ｒ及び１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。

【４１８１】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｆ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは４Ｒ以降となっているため（図２２０参照）、仮に４Ｒ～８Ｒのうちの２のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、特図１確変領域有効テーブル２０２ｈ１において４Ｒ～８Ｒの確変領域６５ｄはいずれも無効に設定されているため、選択した２のラウンドでは有効確変領域を通過させることができない。

【４１８２】

さらに、４Ｒ～８Ｒのうちの２のラウンドで確変領域６５ｄを通過させた場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」となり、９Ｒ目以降のラウンドでは確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないことになる。

【４１８３】

よって、大当たり種別「確変Ｆ」に当選した場合、本来であれば、確変領域６５ｄが有効に設定される９Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させることで、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させられることになるが、４Ｒ～８Ｒのうちの２のラウンドで確変領域６５ｄを通過させた場合は、９Ｒ目の開始時において確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」となっているため、９Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、９Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなり、この状態で９Ｒ目の確変領域６５ｄを通過させたとしても有効確変領域を非通過となり、「確率変動状態」に移行させることができない。

【４１８４】

換言すると、大当たり種別「確変Ｆ」に当選した場合は、４Ｒ～８Ｒの５のラウンドにおいて、確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が「１回」以下の状態であれば、９Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「１」以下となるため、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされ、確変領域６５ｄが有効に設定され、該９Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【４１８５】

次いで、図２２２に示すように、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｇ」では、２Ｒ目及び３Ｒ目において確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ目及び４Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。

【４１８６】

なお、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」以上の場合、確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないように構成されている。即ち、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「３回」に達すると、「３回」に達したラウンドの次のラウンド以降の確変領域６５ｄは、特図２確変領域有効テーブル２０２ｈ２の

設定内容にかかわらず、すべて無効となるように構成されている。
【４１８７】
しかしながら、上述したように、大当たり種別「確変Ｇ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図２２０参照）、該確変領域６５ｄが有効となる２Ｒ目及び３Ｒ目の開始時において、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「３回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変Ｇ」においては、確変領域６５ｄが有効に設定される２Ｒ目及び３Ｒ目が、１Ｒ目の遊技結果によって無効に設定されることがないように構成されている。
【４１８８】
従って、大当たり種別「確変Ｇ」に当選した場合、確変領域６５ｄが有効に設定される２Ｒ目及び３Ｒ目が、遊技結果によって無効に設定されることがないため、該２Ｒ目又は３Ｒ目のいずれかの確変領域６５ｄに球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。
【４１８９】
次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｈ」では、２Ｒ目及び４Ｒ目において確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ目、３Ｒ目及び５Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。
【４１９０】
また、上述したように、大当たり種別「確変Ｈ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図２２０参照）、該確変領域６５ｄが有効となる２Ｒ目及び４Ｒ目の開始時において、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「３回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変Ｈ」においては、確変領域６５ｄが有効に設定される２Ｒ目及び４Ｒ目が、１Ｒ目又は３Ｒ目の遊技結果によって無効に設定されることがないように構成されている。
【４１９１】
よって、大当たり種別「確変Ｈ」に当選した場合、２Ｒ目又は４Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させることによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。
【４１９２】
次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｉ」では、２Ｒ目及び５Ｒ目において確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ目、３Ｒ目、４Ｒ目及び６Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。
【４１９３】
ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｉ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図２２０参照）、仮に２Ｒ～４Ｒの３のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、５Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、５Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、５Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなる。
【４１９４】
しかしながら、この場合、確変領域６５ｄが有効に設定されている２Ｒ目において確変領域６５ｄを通過させているため、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。
【４１９５】
また、仮に確変領域６５ｄが有効に設定される２Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させず、３Ｒ目及び４Ｒ目の２のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、５Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「２」となり、「３」には達していないため、５Ｒ目の確変領域は特図２確変領域有効テーブル２０２ｈ２に設定されているとおり、有効に設定される。従って、この場合も、５Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させることで、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【４１９６】
従って、大当たり種別「確変Ｉ」に当選した場合、確変領域６５ｄが有効に設定される２Ｒ目に球を通過させるか、又は、２Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させず、５Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。
【４１９７】
次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｊ」では、２Ｒ目及び６Ｒ目において確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ目、３Ｒ～５Ｒ及び７Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。
【４１９８】
ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｊ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図２２０参照）、仮に確変領域６５ｄが有効に設定される２Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させず、確変領域６５ｄが無効に設定される３Ｒ～５Ｒの３のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、６Ｒ目の開始時において確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、６Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、６Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなる。
【４１９９】
よって、この場合、確変領域６５ｄが有効に設定されている２Ｒ目において確変領域６５ｄを通過させておらず、かつ、６Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなっているため、６Ｒの確変領域６５ｄに球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。
【４２００】
従って、大当たり種別「確変Ｊ」に当選した場合、確変領域６５ｄが有効に設定される２Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させるか、又は、２Ｒ目には確変領域６５ｄに球を通過させず、確変領域６５ｄが無効に設定される３Ｒ～５Ｒの３のラウンドにおいて、確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、確変領域６５ｄが有効に設定される６Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。
【４２０１】
次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｋ」では、２Ｒ目及び７Ｒ目において確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ目、３Ｒ～６Ｒ及び８Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。
【４２０２】
ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｋ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図２２０参照）、仮に確変領域６５ｄが有効に設定される２Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させず、確変領域６５ｄが無効に設定される３Ｒ～６Ｒのうちのいずれか３のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、７Ｒ目の開始時において確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、７Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、７Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなる。
【４２０３】
よって、この場合、確変領域６５ｄが有効に設定されている２Ｒ目において確変領域６５ｄを通過させておらず、かつ、７Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなっているため、７Ｒの確変領域６５ｄに球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。
【４２０４】
従って、大当たり種別「確変Ｋ」に当選した場合、確変領域６５ｄが有効に設定されている２Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させるか、又は、２Ｒ目には確変領域６５ｄに球を通過させず、確変領域６５ｄが無効に設定される３Ｒ～６Ｒの４のラウンドにおいて、

確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、確変領域６５ｄが有効に設定される７Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【４２０５】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｌ」では、３Ｒ目及び４Ｒ目において確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ目、２Ｒ目及び５Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。

【４２０６】

また、上述したように、大当たり種別「確変Ｌ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図２２０参照）、該確変領域６５ｄが有効となる３Ｒ目及び４Ｒ目の開始時において、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「３回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変Ｌ」においては、確変領域６５ｄが有効に設定される３Ｒ目及び４Ｒ目が、遊技結果によって無効に設定されることがないように構成されている。

【４２０７】

よって、大当たり種別「確変Ｌ」に当選した場合、３Ｒ目又は４Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させることによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【４２０８】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｍ」では、３Ｒ目及び５Ｒ目において確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ目、２Ｒ目、４Ｒ目及び６Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。

【４２０９】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｍ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図２２０参照）、仮に２Ｒ～４Ｒの３のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、５Ｒ目の開始時において確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、５Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、５Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなる。

【４２１０】

しかしながら、この場合、確変領域６５ｄが有効に設定されている３Ｒ目において確変領域６５ｄを通過させているため、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【４２１１】

また、仮に確変領域６５ｄが有効に設定される３Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させず、確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ目及び４Ｒ目の２のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、５Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「２」となり、「３」には達していないため、５Ｒ目の確変領域６５ｄは特図２確変領域有効テーブル２０２ｈ２に設定されているとおり、有効に設定される。

【４２１２】

従って、大当たり種別「確変Ｍ」に当選した場合、確変領域６５ｄが有効に設定される３Ｒ目に球を通過させるか、又は、３Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させず、５Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【４２１３】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｎ」では、３Ｒ目及び６Ｒ目において確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ目、２Ｒ目、４Ｒ目、５Ｒ目及び７Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。

【４２１４】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｎ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図２２０参照）、仮に確変領域６５ｄが有効

に設定される３Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させず、確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ目、４Ｒ目及び５Ｒ目の３のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、６Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、６Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、６Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなる。

【４２１５】

よって、この場合、確変領域６５ｄが有効に設定されている３Ｒ目において確変領域６５ｄを通過させておらず、かつ、６Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなっているため、６Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【４２１６】

従って、大当たり種別「確変Ｎ」に当選した場合、確変領域６５ｄが有効に設定されている３Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させるか、又は、３Ｒ目には確変領域６５ｄに球を通過させず、確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ目、４Ｒ目及び５Ｒ目の３のラウンドにおいて、確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、確変領域６５ｄが有効に設定される６Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【４２１７】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｏ」では、３Ｒ目及び７Ｒ目において確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ目、２Ｒ目、４Ｒ～６Ｒ及び８Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。

【４２１８】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｏ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図２２０参照）、仮に確変領域６５ｄが有効に設定される３Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させず、確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ目及び４Ｒ～６Ｒのうちの３のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、７Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、７Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、７Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなる。

【４２１９】

よって、この場合、確変領域６５ｄが有効に設定される３Ｒ目において確変領域６５ｄを通過させておらず、かつ、７Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなっているため、７Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【４２２０】

従って、大当たり種別「確変Ｏ」に当選した場合、確変領域６５ｄが有効に設定される３Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させるか、又は、３Ｒ目には確変領域６５ｄに球を通過させず、確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ目、４Ｒ～６Ｒの４のラウンドにおいて、確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、確変領域６５ｄが有効に設定される７Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【４２２１】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｐ」では、４Ｒ目及び５Ｒ目において確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～３Ｒ及び６Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。

【４２２２】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｐ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図２２０参照）、仮に２Ｒ～４Ｒの３のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、５Ｒ目の開始時において確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、５Ｒ目の開始時において確変領

域有効フラグ２０３ｍがオンされず、５Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなる。
【４２２３】
しかしながら、この場合、確変領域６５ｄが有効に設定されている４Ｒ目において確変領域６５ｄを通過させているため、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。
【４２２４】
また、仮に確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ目及び３Ｒ目の２のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させ、確変領域６５ｄが有効に設定される４Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させなかった場合、５Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「２」となり、「３」には達していないため、５Ｒ目の確変領域６５ｄは特図２確変領域有効テーブル２０２ｈ２に設定されているとおり、有効に設定される。
【４２２５】
従って、この場合も、５Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させることで、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。
【４２２６】
よって、大当たり種別「確変Ｐ」に当選した場合、４Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させるか、該４Ｒ目には確変領域６５ｄに球を通過させず、５Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させることによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。
【４２２７】
次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｑ」では、４Ｒ目及び６Ｒ目において確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～３Ｒ、５Ｒ目及び７Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。
【４２２８】
ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｑ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図２２０参照）、仮に確変領域６５ｄが有効に設定される４Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させず、確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ目、３Ｒ目及び５Ｒ目の３のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、６Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、６Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、６Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなる。
【４２２９】
よって、この場合、確変領域６５ｄが有効に設定されている４Ｒ目において確変領域６５ｄを通過させておらず、かつ、６Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなっているため、６Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。
【４２３０】
従って、大当たり種別「確変Ｑ」に当選した場合、確変領域６５ｄが有効に設定される４Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させるか、又は、４Ｒ目には確変領域６５ｄに球を通過させず、確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ目、３Ｒ目及び５Ｒ目の３のラウンドにおいて、確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、確変領域６５ｄが有効に設定される６Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。
【４２３１】
次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｒ」では、４Ｒ目及び７Ｒ目において確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～３Ｒ、５Ｒ目、６Ｒ目及び８Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。
【４２３２】
ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｒ」に当選した場合、確変領域６５ｄが

開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図２２０参照）、仮に確変領域６５ｄが有効に設定される４Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させず、確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ目、３Ｒ目、５Ｒ目及び６Ｒ目のうちの３のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、７Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、７Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、７Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなる。

【４２３３】

よって、この場合、確変領域６５ｄが有効に設定される４Ｒ目において確変領域６５ｄを通過させておらず、かつ、７Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなっているため、７Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【４２３４】

従って、大当たり種別「確変Ｒ」に当選した場合、確変領域６５ｄが有効に設定される４Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させるか、又は、４Ｒ目には確変領域６５ｄに球を通過させず、確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ目、３Ｒ目、５Ｒ目及び６Ｒ目の４のラウンドにおいて、確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、確変領域６５ｄが有効に設定される７Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【４２３５】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｓ」では、５Ｒ目及び６Ｒ目において確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～４Ｒ及び７Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。

【４２３６】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｓ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図２２０参照）、仮に確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ～４Ｒの３のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、５Ｒ目及び６Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、５Ｒ目及び６Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、５Ｒ目及び６Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなる。

【４２３７】

よって、この場合、５Ｒ目及び６Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなっているため、５Ｒ目及び６Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【４２３８】

従って、大当たり種別「確変Ｓ」に当選した場合、確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ～４Ｒの３のラウンドにおいて、確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、確変領域６５ｄが有効に設定される５Ｒ目又は６Ｒ目のいずれかの確変領域６５ｄに球を通過させることによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【４２３９】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｔ」では、５Ｒ目及び７Ｒ目において確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～４Ｒ、６Ｒ目及び８Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。

【４２４０】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｔ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図２２０参照）、仮に確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ～４Ｒの３のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、５Ｒ目及び７Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、５Ｒ目及び７Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、５Ｒ目及び７Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなる。

【４２４１】
よって、この場合、５Ｒ目及び７Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなっているため、５Ｒ目及び７Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。
【４２４２】
また、仮に確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ～４Ｒのうちの２のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させ、確変領域６５ｄが有効に設定される５Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させず、さらに、確変領域６５ｄが無効に設定される６Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させた場合、７Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、７Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、７Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなる。
【４２４３】
よって、この場合、確変領域６５ｄが有効に設定される５Ｒ目において確変領域６５ｄを通過させておらず、かつ、７Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなっているため、７Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。
【４２４４】
従って、大当たり種別「確変Ｔ」に当選した場合、確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ～４Ｒの３のラウンドにおいて、確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、確変領域６５ｄが有効に設定される５Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させるか、５Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させず、確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ～４Ｒ及び６Ｒ目の４のラウンドにおいて、確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、確変領域６５ｄが有効に設定される７Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させるか、のいずれかよって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。
【４２４５】
次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｕ」では、６Ｒ目及び７Ｒ目において確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～５Ｒ及び８Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。
【４２４６】
ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｕ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図２２０参照）、仮に確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ～５Ｒのうちの３のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、６Ｒ目及び７Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、６Ｒ目及び７Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、６Ｒ目及び７Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなる。
【４２４７】
よって、この場合、６Ｒ目及び７Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなっているため、６Ｒ目及び７Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。
【４２４８】
従って、大当たり種別「確変Ｕ」に当選した場合、確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ～５Ｒの４のラウンドにおいて、確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、確変領域６５ｄが有効に設定される６Ｒ目又は７Ｒ目のいずれか確変領域６５ｄに球を通過させることによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。
【４２４９】
なお、上記図２２１及び図２２２の説明において、大当たり種別毎に有効確変領域を通過し得るパターンについて説明したが、上述したように、遊技者が実際に大当たり遊技を行う場合は、いずれの大当たり種別に当選しているのかを識別することが困難に構成され

ているため、遊技者はいずれの大当たりラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されているのかを推測しながら、いずれかの確変領域６５ｄに球を通過させ、その遊技結果を第３図柄表示装置８１において確認するように構成されている。

【４２５０】

このように構成することで、大当たり種別によって各大当たりラウンドの確変領域６５ｄが有効又は無効に設定されるパターンが異なるようにすることができる。その結果、遊技者はいずれの大当たりラウンドが有効に設定されているかを推測しながら大当たり中を遊技することができ、新たな遊技性を創出して興趣向上を図ることができる。

【４２５１】

また、上述したように、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合、即ち、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合は、大当たり種別毎に１のラウンドにおいてのみ、確変領域６５ｄが有効に設定されており、かつ、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「２回」に達すると、以降の大当たりラウンドの確変領域６５ｄはすべて無効となるように構成されている。よって、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に有効確変領域を通過させられる確率は２／６（即ち、約３３％）となるように構成されている。

【４２５２】

これに対し、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合、即ち、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合は、大当たり種別毎に２のラウンドにおいて、確変領域６５ｄが有効に設定されており、かつ、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「３回」に達すると、以降の大当たりラウンドの確変領域６５ｄはすべて無効となるように構成されている。よって、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に有効確変領域を通過させられる確率は１２／１５（即ち、８０％）となるように構成されている。

【４２５３】

従って、第１２実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合よりも、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合の方が、有効確変領域を通過する確率が高くなるように構成されており、「確率変動状態」に移行し易い（継続し易い）ように構成されている。

【４２５４】

また、当該ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されていないと遊技者が推測した場合、該当のラウンドでは、遊技者は可変入賞装置６５の開放から１０秒間において球の発射を中断することになり、時間あたりに遊技者が獲得する球数が過度になり難いようにすることができる。その結果、遊技者の射幸心を煽り過ぎず、遊技者が遊技を適切に行うことができるパチンコ機１０を提供することができる。

【４２５５】

なお、上述したように、第１２実施形態のパチンコ機１０では、確変領域有効テーブル２０２ｈに基づいて、各大当たり種別によって、大当たりラウンド毎の確変領域６５ｄが有効又は無効に設定されるように構成されているが、確変領域有効テーブル２０２ｈを設定せず、すべての大当たりラウンドの確変領域６５ｄが有効になるように構成してもよい。

【４２５６】

この場合、確変領域開放テーブル２０２ｇに基づいて、各大当たり種別に対応して各ラウンドの確変領域６５ｄが開放されるか、又は、閉鎖されたままであるかが設定されているため、大当たり種別によって確変領域６５ｄが開放するラウンド、即ち、有効となるラウンドが設定されることになる。このため、第３図柄表示装置８１では、確変領域６５ｄが開放されて有効となる大当たりラウンドの手前のラウンドから当該ラウンドの該確変領域６５ｄに球が通過するまでの間において、該確変領域６５ｄが開放されること報知する

ように構成する。さらに、該確変領域６５ｄが開放されている状態において、該確変領域６５ｄへの球の通過が検知されない場合に、該確変領域６５ｄの残りの開放時間に応じて、右打ち遊技を示唆する程度を強めて、遊技者が該確変領域６５ｄへ球を通過させるように促すようにするとより好適となる。そして、確変領域６５ｄへの球の通過を検知した場合は、該通過検知タイミングで第３図柄表示装置８１において実行されている演出内容にかかわらず、通過検知したことを報知する演出を行うように構成する。

【４２５７】

ここで、図２２３～図２２５を参照して、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」及び「確変Ｃ」における可変入賞装置６５の開閉態様、確変領域有効フラグ２０３ｍの設定態様、確変領域スイッチ６５ｇにおける球の検出態様、及び、該確変領域スイッチ６５ｇへの球の検出に基づく確変移行フラグ２０３ｋ（図２０８参照）の設定態様等を説明する。

【４２５８】

図２２３は、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド６５ｂ及び確変領域ソレノイド６５ｆの作動タイミング、大入賞口スイッチ６５ｃ及び確変領域スイッチ６５ｇにおける球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値の加算タイミング、大入賞口開閉板６５ａが閉鎖されている期間（以下、「インターバル」と称する）、確変領域有効フラグ２０３ｍ及び確変移行フラグ２０３ｋの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートであり、図２２４は、大当たり種別「確変Ｂ」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド６５ｂ及び確変領域ソレノイド６５ｆの作動タイミング、大入賞口スイッチ６５ｃ及び確変領域スイッチ６５ｇにおける球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値の加算タイミング、大入賞口開閉板６５ａが閉鎖されている期間（以下、「インターバル」と称する）、確変領域有効フラグ２０３ｍ及び確変移行フラグ２０３ｋの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートであり、図２２５は、大当たり種別「確変Ｃ」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド６５ｂ及び確変領域ソレノイド６５ｆの作動タイミング、大入賞口スイッチ６５ｃ及び確変領域スイッチ６５ｇにおける球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値の加算タイミング、大入賞口開閉板６５ａが閉鎖されている期間（以下、「インターバル」と称する）、確変領域有効フラグ２０３ｍ及び確変移行フラグ２０３ｋの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。

【４２５９】

図２２３で示すように、大当たり種別「確変Ａ」では、計１０ラウンドの大当たり遊技が実行され、各ラウンドの開始時に大入賞口ソレノイド６５ｂがオンされて、大入賞口開閉板６５ａが開放される。そして、各ラウンドにおいて、所定条件（第１２実施形態では、開放から最大で「３０秒」経過、又は、大入賞口スイッチ６５ｃによって球を１０個検出、のいずれか一方の事象）が成立した場合に、大入賞口ソレノイド６５ｂがオフされて大入賞口開閉板６５ａが閉鎖され、１のラウンドが終了する。そして、１の大当たり遊技において１０ラウンドにおける開閉動作が繰り返され、１の大当たり遊技が終了する。また、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は、大当たりに当選したタイミングで「０」クリアされる。

【４２６０】

さらに、大当たり種別「確変Ａ」では、４Ｒ～９Ｒの各ラウンドの一定期間（第１２実施形態では、各ラウンドの大入賞口開閉板６５ａの開放から１０秒）において確変領域ソレノイド６５ｆがオンされて、該確変領域ソレノイド６５ｆの下流側に設けられた確変領域スイッチ６５ｇによって球が検出可能な状態となる。そして、可変入賞装置６５内に流入した球が確変領域スイッチ６５ｇによって検出された場合に、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値に１加算される（各ラウンドの１回目の検出時のみ加算）。また、４Ｒ～９Ｒの各ラウンドにおいて、所定条件（第１２実施形態では、確変領域６５ｄの開放から最大で「１０秒」経過、又は、大入賞口スイッチ６５ｃによって球を１０個検出、のいずれか一方の事象）が成立した場合に、確変領域ソレノイド６５ｆがオフされて確変領域６

５ｄが閉鎖される。

【４２６１】

なお、第１２実施形態のパチンコ機１０では、確変領域ソレノイド６５ｆがオンされる期間が、４Ｒ～９Ｒの各ラウンドにおける大入賞口開閉板６５ａの開放から１０秒間となっているため、仮に遊技者が当該ラウンドの確変領域６５ｄへ球を入賞させたくない場合であっても、当該ラウンドの確変領域６５ｄが開放されている１０秒間は球の発射を中断しておき、該確変領域６５ｄが閉鎖されてから右打ち遊技を再開することで、当該ラウンドの賞球を獲得することができる。

【４２６２】

さらに、第１２実施形態のパチンコ機１０では、各ラウンドの開始時に当該ラウンドの確変領域有効フラグ２０３ｍをオンするか否かの判定処理が行われる（図２４３にて詳細を後述）。図２２３の例では、大当たり種別「確変Ａ」に当選しているため、４Ｒ目が確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされ得るラウンドとなる（図２２１参照）。

【４２６３】

この場合、４Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「０」となっており、「２」に達していないため、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされる。そして、４Ｒ目において可変入賞装置６５内に流入した球が、確変領域ソレノイド６５ｆがオンされている間に確変領域スイッチ６５ｇによって検出された場合、即ち、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされている状態で確変領域スイッチ６５ｇによって球が検出された場合に、確変移行フラグ２０３ｋ（図２０８参照）がオンされる。第１２実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「確変Ａ」の大当たり終了後に、確変移行フラグ２０３ｋがオンに設定されていることにより、「確率変動状態」に移行するように構成されている。また、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は、大当たり遊技が終了するタイミングで「０」クリアされる。

【４２６４】

次いで、図２２４で示すように、大当たり種別「確変Ｂ」では、計１０ラウンドの大当たり遊技が実行され、各ラウンドの開始時に大入賞口ソレノイド６５ｂがオンされて、大入賞口開閉板６５ａが開放される。そして、各ラウンドにおいて、所定条件（第１２実施形態では、開放から最大で「３０秒」経過、又は、大入賞口スイッチ６５ｃによって球を１０個検出、のいずれか一方の事象）が成立した場合に、大入賞口ソレノイド６５ｂがオフされて大入賞口開閉板６５ａが閉鎖され、１のラウンドが終了する。そして、１の大当たり遊技において１０ラウンドにおける開閉動作が繰り返され、１の大当たり遊技が終了する。また、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は、大当たりに当選したタイミングで「０」クリアされる。

【４２６５】

さらに、大当たり種別「確変Ｂ」では、４Ｒ～９Ｒの各ラウンドの一定期間（第１２実施形態では、各ラウンドの大入賞口開閉板６５ａの開放から１０秒）において確変領域ソレノイド６５ｆがオンされて、該確変領域ソレノイド６５ｆの下流側に設けられた確変領域スイッチ６５ｇによって球が検出可能な状態となる。そして、可変入賞装置６５内に流入した球が確変領域スイッチ６５ｇによって検出された場合に、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値に１加算される（各ラウンドの１回目の検出時のみ加算）。また、４Ｒ～９Ｒの各ラウンドにおいて、所定条件（第１２実施形態では、確変領域６５ｄの開放から最大で「１０秒」経過、又は、大入賞口スイッチ６５ｃによって球を１０個検出、のいずれか一方の事象）が成立した場合に、確変領域ソレノイド６５ｆがオフされて確変領域６５ｄが閉鎖される。

【４２６６】

さらに、第１２実施形態のパチンコ機１０では、各ラウンドの開始時に当該ラウンドの確変領域有効フラグ２０３ｍをオンするか否かの処理が行われる（図２４３にて詳細を後述）。図２２４の例では、大当たり種別「確変Ｂ」に当選しているため、５Ｒ目が確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされ得るラウンドとなる（図２２１参照）。

【４２６７】
よって、４Ｒ目においては、確変領域有効フラグ２０３ｍがオフされたままとなっている。この状態で可変入賞装置６５内に流入した球が、確変領域ソレノイド６５ｆがオンされている間に確変領域スイッチ６５ｇによって検出された場合、即ち、確変領域有効フラグ２０３ｍがオフされている状態で確変領域スイッチ６５ｇによって球が検出された場合、確変移行フラグ２０３ｋ（図２０８参照）はオンされず、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値に１加算され、「１」となる。
【４２６８】
そして、５Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「１」となっており、「２」に達していないため、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされる。そして、５Ｒ目において可変入賞装置６５内に流入した球が、確変領域ソレノイド６５ｆがオンされている間に確変領域スイッチ６５ｇによって検出された場合、即ち、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされている状態で確変領域スイッチ６５ｇによって球が検出された場合に、確変移行フラグ２０３ｋ（図２０８参照）がオンされる。第１２実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「確変Ｂ」の大当たり終了後に、確変移行フラグ２０３ｋがオンに設定されていることにより、「確率変動状態」に移行するように構成されている。また、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は、大当たり遊技が終了するタイミングで「０」クリアされる。
【４２６９】
次いで、図２２５で示すように、大当たり種別「確変Ｃ」では、計１０ラウンドの大当たり遊技が実行され、各ラウンドの開始時に大入賞口ソレノイド６５ｂがオンされて、大入賞口開閉板６５ａが開放される。そして、各ラウンドにおいて、所定条件（第１２実施形態では、開放から最大で「３０秒」経過、又は、大入賞口スイッチ６５ｃによって球を１０個検出、のいずれか一方の事象）が成立した場合に、大入賞口ソレノイド６５ｂがオフされて大入賞口開閉板６５ａが閉鎖され、１のラウンドが終了する。そして、１の大当たり遊技において１０ラウンドにおける開閉動作が繰り返され、１の大当たり遊技が終了する。また、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は、大当たりに当選したタイミングで「０」クリアされる。
【４２７０】
さらに、大当たり種別「確変Ｃ」では、４Ｒ～９Ｒの各ラウンドの一定期間（第１２実施形態では、各ラウンドの大入賞口開閉板６５ａの開放から１０秒）において確変領域ソレノイド６５ｆがオンされて、該確変領域ソレノイド６５ｆの下流側に設けられた確変領域スイッチ６５ｇによって球が検出可能な状態となる。そして、可変入賞装置６５内に流入した球が確変領域スイッチ６５ｇによって検出された場合に、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値に１加算される（各ラウンドの１回目の検出時のみ加算）。また、４Ｒ～９Ｒの各ラウンドにおいて、所定条件（第１２実施形態では、確変領域６５ｄの開放から最大で「１０秒」経過、又は、大入賞口スイッチ６５ｃによって球を１０個検出、のいずれか一方の事象）が成立した場合に、確変領域ソレノイド６５ｆがオフされて確変領域６５ｄが閉鎖される。
【４２７１】
さらに、第１２実施形態のパチンコ機１０では、各ラウンドの開始時に当該ラウンドの確変領域有効フラグ２０３ｍをオンするか否かの処理が行われる（図２４３にて詳細を後述）。図２２５の例では、大当たり種別「確変Ｃ」に当選しているため、６Ｒ目が確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされ得るラウンドとなる（図２２１参照）。
【４２７２】
よって、４Ｒ目においては、確変領域有効フラグ２０３ｍがオフされたままとなっている。この状態で可変入賞装置６５内に流入した球が、確変領域ソレノイド６５ｆがオンされている間に確変領域スイッチ６５ｇによって検出された場合、即ち、確変領域有効フラグ２０３ｍがオフされている状態で確変領域スイッチ６５ｇによって球が検出された場合は、確変移行フラグ２０３ｋ（図２０８参照）はオンされず、確変領域通過回数カウンタ

２０３ｏの値に１加算され、「１」となる。
【４２７３】
さらに、５Ｒ目においても、確変領域有効フラグ２０３ｍがオフされたままとなっている。この状態で可変入賞装置６５内に流入した球が、確変領域ソレノイド６５ｆがオンされている間に確変領域スイッチ６５ｇによって検出された場合、即ち、確変領域有効フラグ２０３ｍがオフされている状態で確変領域スイッチ６５ｇによって球が検出された場合は、確変移行フラグ２０３ｋ（図２０８参照）はオンされず、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値に１加算され、「２」となる。
【４２７４】
そして、６Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「２」に達しているため、確変領域有効フラグ２０３ｍはオンされずオフの状態のままとなる。また、６Ｒ目において可変入賞装置６５内に流入した球が、確変領域ソレノイド６５ｆがオンされている間に確変領域スイッチ６５ｇによって検出された場合、即ち、確変領域有効フラグ２０３ｍがオフされている状態で確変領域スイッチ６５ｇによって球が検出された場合は、確変移行フラグ２０３ｋ（図２０８参照）はオンされない。
【４２７５】
その後も確変移行フラグ２０３ｋはオフの状態のまま大当たりが終了するため、「確率変動状態」には移行せず、「普図高確時間短縮状態」に移行する。また、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は、大当たり遊技が終了するタイミングで「０」クリアされる。
【４２７６】
次に、図２２６（ａ）から図２２６（ｃ）を参照して、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ及び普通電役開放テーブル２０２ｋの詳細について説明する。まず、図２２６（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図当たり乱数テーブル２０２ｉの一例を模式的に示した模式図である。
【４２７７】
上述したように、普図当たり乱数テーブル２０２ｉは、パチンコ機１０の遊技状態が、「通常遊技状態」又は「普図低確時間短縮状態」である普通図柄の低確率状態（「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」ではない期間（特別図柄の大当たり中を含む））の場合に使用される「普通図柄低確率状態」用と、パチンコ機１０の遊技状態が、「普通図柄低確率状態」より普通図柄が当たりとなる確率の高い状態である「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」の場合に使用される「普通図柄高確率状態」用との２種類に分けられる。そして、「普通図柄低確率状態」用と「普通図柄高確率状態」用とのそれぞれに含まれる当たりとなる乱数の数が異なって設定されている。このように、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで当たりとなる乱数の数を異ならせることにより、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで、普通図柄の可変表示において当たりとなる確率が変更される。
【４２７８】
図２２６（ａ）で示すように、第１２実施形態のパチンコ機１０では、「普通図柄低確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタＣ４の値の数は７０個で、その値「３０～９９」が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉに規定（設定）されている。つまり、「普通図柄低確率状態」（即ち、「通常遊技状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、７０／１００となり、普通図柄の可変表示において当たりが導出され易いように設定されている。
【４２７９】
一方で、「普通図柄高確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタＣ４の値の数は９９個で、その値「１～９９」が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉに規定（設定）されている。つまり、「普通図柄高確率状態」（即ち、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、９９／１００となり、普通図柄の可変表示においてほぼ当たりが導出されるように設定されている。
【４２８０】

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

【４２８１】

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

【４２８２】

次いで、図２２６（ｂ）を参照して、普通図柄の可変表示時間を決定するための普図変動テーブル２０２ｊの詳細について説明する。図２２６（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図変動テーブル２０２ｊの一例を模式的に示した模式図である。

【４２８３】

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

【４２８４】

図２２６（ｂ）で示すように、第１２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「１５秒」となるように普図変動テーブル２０２ｊで規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「１５秒」となるように設定されている。

【４２８５】

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

【４２８６】

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

【４２８７】

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

【４２８８】

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

【４２８９】

次いで、図２２６（ｃ）を参照して、普通電役開放テーブル２０２ｋについて説明する。図２２６（ｃ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普通電役開放テーブル２０２ｋの一例を模式的に示した模式図である。普通電役開放テーブル２０２ｋは、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役７２の開放（没入）時間および開放回数が規定されている。

【４２９０】

普通電役開放テーブル２０２ｋは、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」で参照される「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用とで、普通電役７２の開放態様（開放時間）が変更される。

【４２９１】

図２２６（ｃ）で示すように、第１２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役７２の開放回数は１回であり、その開放時間は「０．１秒」となるように普通電役開放テーブル２０２ｋで規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役７２は、「０．１秒」×１回＝「０．１秒」の間、開放されるように設定されている。

【４２９２】

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

【４２９３】

これにより、遊技状態に応じて普通電役７２の開放態様を変更することで、普通電役７

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

【４２９４】

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

【４２９５】

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

【４２９６】

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

【４２９７】

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

【４２９８】

なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、「通常遊技状態」等より「確率変動状態」等の方が普通図柄に当選し易い確率であれば如何様な割合でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を１／１００程度として当たり難くなるように構成してもよいし、「確率変動状態」における普通図柄の当たり確率を５０／１００＝１／２程度としてもよいし、普通図柄の低確率状態において当たりに当選しないように構成してもよい。また、「通常遊技状態」より「確率変動状態」等の方が可変表示時間が短ければ如何様な時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「３０秒」以上の長い時間（例えば、「１００秒」）としてもよいし、「１０秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。

【４２９９】

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

【４３００】

次に、図２２７を参照して、第１２実施形態における時短終了条件テーブル２０２ｍについて説明する。図２２７は、第１２実施形態におけるＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｍの一例を模式的に示した模式図である。時短終了条件テーブル２

０２ｍは、大当たり状態の終了時、又は、救済条件成立回数に達した場合に参照され、大当たりに当選した大当たり種別又は救済条件成立に応じて付与される「時短機能」の終了条件がそれぞれ規定されている。

【４３０１】

図２２７で示すように、すべての遊技状態において大当たりに当選した場合の有効確変領域の通過時には、「確率変動状態」として、次回大当たりまで高確時短機能が有効となるように設定される。また、すべての遊技状態において大当たりに当選した場合の有効確変領域の非通過時には、「普図高確時間短縮状態」として、高確時短機能が「１５０回」まで有効となるように設定される。また、「通常遊技状態」において救済条件成立回数（第１２実施形態では「９００回」）に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」として、低確時短機能が「１０００回」まで有効となるように設定される。

【４３０２】

図２０８に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図２０９に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃ等のほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、ＲＡＭ２０３において、大当たり時における確変領域６５ｄへの入賞の有無を記憶する記憶手段を設けてもよい。この場合、遊技状態に対応して所定回の確変領域スイッチ６５ｇのみを上記記憶手段に反映させる機能を設けてもよい。

【４３０３】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図２３２参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図２３０参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図２４９参照）が即座に実行される。

【４３０４】

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

【４３０５】

また、入出力ポート２０５の出力側には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、特別図柄表示装置３７、普通図柄表示装置８３、普通図柄保留ランプ８４、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド６５ｂや、普通電役７２の出没板７２ａを駆動するための普通電役ソレノイド（図示せず）、その他ソレノイド２０９が接続されている。ＭＰＵ２０１は、各種スイ

ッチ２０８，５０２，５０３から出力される信号や、設定キー５０１の状態に基づいて各種処理を実行するとともに、各種処理の実行結果の１つとして確率表示装置５０４の表示内容等を設定する。

【４３０６】

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

【４３０７】

払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図２４９参照）が即座に実行される。

【４３０８】

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

【４３０９】

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

【４３１０】

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

【４３１１】

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

【４３１２】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、及び、枠ボタン２２などがそれぞれ接続されている。第１２実施形態では、主制

御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成され、音声ランプ制御装置１１３から主制御装置１１０へコマンド送信ができないように構成されている。一方、音声ランプ制御装置１１３と表示制御装置１１４とは、互いにコマンドの送受信が可能に構成されている。

【４３１３】

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

【４３１４】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出や後述する「投票演出」及び「競争演出」の表示、「保留変化予告」の表示制御を実行するものである。なお、「投票演出」及び「競争演出」の表示内容の詳細については、図２６２～図２８３において後述する。

【４３１５】

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

【４３１６】

停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１のＮＭＩ端子へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理（図２４９参照）を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理を正常に実行し完了することができる。

【４３１７】

ここで、図２２８を参照して、音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図２２８は、主に音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、ＭＰＵ２２１にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、停止パターンテーブル２２２ｃ、変動パターンテーブル２２２ｄが少なくとも格納されている。これらのテーブル２２２ａ～２２２ｄは、いずれも主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に設けられた大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、停止パターンテーブル２０２ｄ、変動パターンテーブル２０２ｅと同じものである。

【４３１８】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バ

ッファ２０３ｃより取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳ１の各値と、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、停止パターンテーブル２２２ｃおよび変動パターンテーブル２２２ｄとに基づいて、先読み処理を実行可能に構成されている。

【４３１９】

そして、この先読み処理によって、その先読み処理の対象となった保留中の変動演出が、結果としてどのような演出となるか（大当たりとなるか否か、「リーチ表示」となるか否か等）をその変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、コクピット表示領域Ｄｂ（図２０７参照）に表示される保留図柄の表示態様を変化させる「保留変化予告」の演出内容（及び実行時期（タイミング））を決定したりする制御を実行する。

【４３２０】

ＲＡＭ２２３には、特図１変動開始フラグ２２３ａ、特図２変動開始フラグ２２３ｂ、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄ、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ、実行情報格納エリア２２３ｇ、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈ、確変領域通過フラグＡ２２３ｉ、確変領域通過フラグＢ２２３ｊ、確変領域通過フラグＣ２２３ｋ、確変領域通過フラグＤ２２３ｍ、確変領域通過フラグＥ２２３ｎ、確変領域通過フラグＦ２２３ｏ、サブ確変移行フラグ２２３ｐ、有効確変領域通過ラウンド格納エリア２２３ｑ、投票完了フラグ２２３ｒが少なくとも設けられている。

【４３２１】

特図１変動開始フラグ２２３ａは、オン状態で第１特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図１変動開始フラグ２２３ａは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図１停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図２５３のＳ１２３５参照）。そして、第１特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図２５６のＳ１３０２参照）。

【４３２２】

そして、第１２実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図１変動開始フラグ２２３ａがオンされたことを契機として、待機中の第１特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第１特別図柄の変動演出を実行させるための第１特別図柄の変動演出の設定処理（図２５６のＳ１３０６～Ｓ１３０８参照）を行う。

【４３２３】

特図２変動開始フラグ２２３ｂは、オン状態で第２特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図２変動開始フラグ２２３ｂは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図２停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図２５４のＳ１２５５参照）。そして、第２特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図２５６のＳ１３１０参照）。

【４３２４】

そして、第１２実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンされたことを契機として、待機中の第２特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第２特別図柄の変動演出を実行させるための第２特別図柄の変動演出の設定処理（図２５６のＳ１３１４～Ｓ１３１６参照）を行う。

【４３２５】

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

【４３２６】

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

【４３２７】

具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、第１始動口６４への入球によって第１特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第１保留球数コマンドを受信すると、その第１保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（図２５２のＳ１２０７参照）。

【４３２８】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第１特別図柄の変動演出に対応する特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第１特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算（更新）する（図２５６のＳ１３０５参照）。このように、第１保留球数カウンタ２０３ａの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新するので、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期させながら、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新することができる。

【４３２９】

サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄは、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同様に、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）で実行され得る第２特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【４３３０】

上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている第２保留球数カウンタ２０３ｂの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信されるコマンドに基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄにて、その保留球数を管理するようになっている。

【４３３１】

具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、第２始動口７１への入球によって第２特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第２保留球数コマンドを受信すると、その第２保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第２特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納する（図２５２のＳ１２１１参照）。

【４３３２】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第２特別図柄の変動演出に対応する特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第２特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を１減算（更新）する（図２５６のＳ１３１３参照）。このように、第２保留球数カウンタ２０３ｂの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新

するので、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同期させながら、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新することができる。

【４３３３】

サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値は、各特別図柄の変動演出が奨励される遊技状態において、第３図柄表示装置８１における保留図柄及び実行図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドの受信に応じてそのコマンドにより示される保留球数をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納したり（図２５２のＳ１２０７又はＳ１２１１参照）、特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドの受信に応じて、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新したりするタイミングで（図２５６のＳ１３０５又はＳ１３１３参照）、遊技状態に応じて奨励される特別図柄に対応する格納後もしくは更新後のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用第１保留球数コマンド又は表示用第２保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。

【４３３４】

表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンド又は表示用第２保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値分の保留図柄と、実行中の変動演出を示す実行図柄とを第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図２０７（ｂ）参照）に表示するように、画像の描画を制御する。

【４３３５】

上述したように、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期しながら、その値が変更され、また、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄは、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図２０７（ｂ）参照）に表示される保留図柄の数も、奨励される特別図柄に関する主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【４３３６】

第１保留情報格納エリア２２３ｅは、保留されている第１特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第１保留球数コマンドによって送信された第１特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。

【４３３７】

音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値と、ＲＯＭ２２２に格納された各テーブル２２２ａ～２２２ｄとを用いて、第１特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【４３３８】

第２保留情報格納エリア２２３ｆは、保留されている第２特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第２保留球数コマンドによって送信された第２別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。

【４３３９】

音声ランプ制御装置１１３は、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウン

タＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値と、ＲＯＭ２２２に格納された各テーブル２２２ａ～２２２ｄとを用いて、第２特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【４３４０】

実行情報格納エリア２２３ｇは、少なくとも特別図柄表示装置３７で実行され、第３図柄表示装置８１で実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値とを格納するためのエリアである。

【４３４１】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の設定等を実行するために、上述した第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１エリア又は第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１エリアに記憶されている変動演出を行うための情報（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１等の各値）を、この実行情報格納エリア２２３ｇへシフトする。

【４３４２】

サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈは、主制御装置１１０の確変領域通過回数カウンタ２０３ｏと同様に、大当たり中に確変領域スイッチ６５ｇによって球が検知されたラウンドの回数を計数するカウンタである。

【４３４３】

音声ランプ制御装置１１３は、大当たり中に確変領域スイッチ６５ｇによって球が検知された場合であって、当該ラウンドの１カウント目である場合に主制御装置１１０より送信される確変領域通過コマンドを受信すると、後述する、当該ラウンドの確変領域通過フラグ（確変領域通過フラグＡ２２３ｉ～確変領域通過フラグＦ２２３ｏのいずれか）をオンに設定し、この当該ラウンドの確変領域通過フラグがオンされている場合に、該サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値を１加算する（図２５９のＳ１６０５参照）。

【４３４４】

第１２実施形態のパチンコ機１０では、当選した大当たり種別とこのサブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値とを判別し、該サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が一定値を超えている（第１２実施形態では、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりの場合に「２」以上、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりの場合に「３」以上）場合に、後述する投票完了フラグ２２３ｒをオンに設定する。

【４３４５】

なお、このサブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈは、大当たりに当選したタイミングで「０」クリアされる（図２５７のＳ１４０２参照）。

【４３４６】

このように、音声ランプ制御装置１１３では、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値を更新するので、主制御装置１１０の確変領域通過回数カウンタ２０３ｏと同期させながら、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値を更新することができる。

【４３４７】

確変領域通過フラグＡ２２３ｉ～確変領域通過フラグＦ２２３ｏは、大当たり中に確変領域６５ｄが開放される各ラウンドにおいて、確変領域６５ｄを球が通過したか否かを判別するためのフラグである。

【４３４８】

確変領域通過フラグＡ２２３ｉ～確変領域通過フラグＦ２２３ｏは、それぞれ、当選した大当たり種別に応じて対応するラウンドが異なるように構成されている。

【４３４９】

具体的には、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」及び「確変Ｆ」のいずれかに当選した場合、即ち、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、４Ｒ～９Ｒの期間において確変領域６５ｄが開放されるため（図２２０参照）、確変領域通過フラグＡ２２３ｉは４Ｒ目、確変領域通過フラグＢ２２３ｊは５Ｒ目、確変領域通過フラグＣ２２３ｋは６Ｒ目、確変領域通過フラグＤ２２３ｍは７Ｒ目、確変領域通過フラグＥ２２３ｎは８Ｒ目、確変領域通過フラグＦ２２３ｏは９Ｒ目の各ラウンドに対応したフラグであり、各ラウンド中において確変領域６５ｄを通過したか否かを判定するように構成されている。

【４３５０】

また、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」のいずれかに当選した場合、即ち、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、２Ｒ～７Ｒの期間において確変領域６５ｄが開放されるため（図２２０参照）、確変領域通過フラグＡ２２３ｉは２Ｒ目、確変領域通過フラグＢ２２３ｊは３Ｒ目、確変領域通過フラグＣ２２３ｋは４Ｒ目、確変領域通過フラグＤ２２３ｍは５Ｒ目、確変領域通過フラグＥ２２３ｎは６Ｒ目、確変領域通過フラグＦ２２３ｏは７Ｒ目の各ラウンドに対応したフラグであり、各ラウンド中において確変領域６５ｄを通過したか否かを判定するように構成されている。

【４３５１】

この確変領域通過フラグＡ２２３ｉ～確変領域通過フラグＦ２２３ｏは、大当たりに当選したタイミングでそれぞれオフに設定される（図２５７のＳ１４０３参照）。そして、大当たり中の各ラウンドにおいて主制御装置１１０より送信される確変領域通過コマンドを受信すると、当該ラウンドに対応する確変領域通過フラグ（確変領域通過フラグＡ２２３ｉ～確変領域通過フラグＦ２２３ｏ）がオンに設定される（図２５５のＳ１２７２参照）。

【４３５２】

第１２実施形態のパチンコ機１０では、当該ラウンドの確変領域通過フラグ（確変領域通過フラグＡ２２３ｉ～確変領域通過フラグＦ２２３ｏのいずれか）がオンに設定されている場合、当該ラウンドの確変領域６５ｄを球が通過したと判断し、第３図柄表示装置８１において実行される「投票演出」用の表示用投票実施コマンドを設定する（図２５９のＳ１６１０参照）。また、同じく第３図柄表示装置８１において行われる「競争演出」の実行時において、確変領域通過フラグＡ２２３ｉ～確変領域通過フラグＦ２２３ｏの各フラグを判別することで、遊技者がいずれの大当たりラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させたかを判断し、該通過させたラウンドに基づいた「競争演出」を実行するように構成されている（図２６１のＳ１７０３及びＳ１７０４参照）。

【４３５３】

なお、第１２実施形態のパチンコ機１０では、１の大当たり中に確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が所定数（大当たり種別「確変Ａ」～「確変Ｆ」は「２」、大当たり種別「確変Ｇ」～「確変Ｕ」は「３」）に達すると、該所定数に達したラウンドの次のラウンド以降において確変領域６５ｄを球が通過した場合には、主制御装置１１０から確変領域通過コマンドが送信されないように構成されている（図２４５のＳ６３０４：Ｎｏ又はＳ６３０５：Ｎｏ）。

【４３５４】

このため、仮に、１の大当たり中の確変領域６５ｄが開放されるすべてのラウンドにおいて、遊技者が確変領域６５ｄに球を通過させた場合、大当たり種別「確変Ａ」～「確変Ｆ」に基づく大当たりであれば、４Ｒ目及び５Ｒ目の確変領域６５ｄの通過時のみに確変領域通過コマンドが送信され、確変領域通過フラグＡ２２３ｉ及び確変領域通過フラグＢ２２３ｊの各フラグがオンに設定される。また、大当たり種別「確変Ｇ」～「確変Ｕ」に基づく大当たりであれば、２Ｒ目、３Ｒ目及び４Ｒ目の確変領域６５ｄの通過時のみに確変領域通過コマンドが送信され、確変領域通過フラグＡ２２３ｉ、確変領域通過フラグＢ

２２３ｊ及び確変領域通過フラグＣ２２３ｋの各フラグがオンに設定される。
【４３５５】
サブ確変移行フラグ２２３ｐは、主制御装置１１０の確変移行フラグ２０３ｋと同様に、オン状態で特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）が発生することを示すためのフラグである。
【４３５６】
このサブ確変移行フラグ２２３ｐは、大当たりに当選したタイミングでオフに設定される（図２５７のＳ１４０５参照）。そして、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０において確変移行フラグ２０３ｋがオンに設定されるタイミングで送信される確変移行フラグコマンドを受信すると、このサブ確変移行フラグ２２３ｐをオンに設定する（図２５５のＳ１２７４参照）。
【４３５７】
第１２実施形態のパチンコ機１０では、サブ確変移行フラグ２２３ｐがオンに設定されている場合、実行中の大当たり遊技の終了後に「確率変動状態」に移行すると判断し、大当たり遊技中に第３図柄表示装置８１で実行される「競争演出」において、成功結果となる演出を実行するように構成されている。
【４３５８】
有効確変領域通過ラウンド格納エリア２２３ｑは、大当たり中に有効確変領域を通過したラウンド情報を格納するためのエリアである。
【４３５９】
この有効確変領域通過ラウンド格納エリア２２３ｑは、大当たりに当選したタイミングで初期化される（図２５７のＳ１４０４参照）。そして、音声ランプ制御装置１１３では、有効確変領域を球が通過した場合に主制御装置１１０より送信される有効確変領域通過ラウンドコマンドを受信すると、該当のラウンド情報をこの有効確変領域通過ラウンド格納エリア２２３ｑに格納する（図２５５のＳ１２７６参照）。
【４３６０】
第１２実施形態のパチンコ機１０では、大当たり遊技中に第３図柄表示装置８１で実行される「競争演出」において、サブ確変移行フラグ２２３ｐがオンに設定されている場合に、この有効確変領域通過ラウンド格納エリア２２３ｑに格納されているラウンド情報に基づいて、成功結果となる演出を実行するように構成されている（図２６１のＳ１７０２及びＳ１７０４参照）。
【４３６１】
投票完了フラグ２２３ｒは、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が一定の値（第１２実施形態では、第１特別図柄の動的表示における大当たり時が「２」、第２特別図柄の動的表示における大当たり時が「３」（図２２１及び図２２２参照））に到達したことを判別するためのフラグである。
【４３６２】
この投票完了フラグ２２３ｒは大当たりに当選したタイミングでオフに設定される（図２５７のＳ１４０５参照）。そして、当該ラウンドの確変領域通過フラグ（確変領域通過フラグＡ２２３ｉ～確変領域通過フラグＦ２２３ｏ）がオンである場合であって、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が一定の値（第１２実施形態では、第１特別図柄の動的表示における大当たり時が「２」、第２特別図柄の動的表示における大当たり時が「３」（図２２１及び図２２２参照））に到達している場合に、この投票完了フラグ２２３ｒがオンに設定される（図２５９のＳ１６１０参照）。即ち、この投票完了フラグ２２３ｒがオンに設定されている場合、以降の大当たりラウンドの確変領域６５ｄがすべて無効に設定される状態となる。
【４３６３】
第１２実施形態のパチンコ機１０では、投票完了フラグ２２３ｒがオンに設定されると、第３図柄表示装置８１で実行される「投票演出」において、表示用投票完了コマンドを設定し（図２６０のＳ１６６１参照）、実行中の大当たり遊技において、既に確変領域６

５ｄを通過させたラウンド数が一定の値に到達しており、確変領域６５ｄを通過させる行為が完了している旨の演出を実行するように構成されている（図２７８（ｂ）の８１ｄ及び図２７９（ａ）の８１ｄ参照）。

【４３６４】

ここで、図２２９を参照して、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの詳細について説明する。図２２９は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの構成を模式的に示す模式図である。

【４３６５】

第１保留情報格納エリア２２３ｅは、第１保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４とが少なくとも設けられている。

【４３６６】

また、第２保留情報格納エリア２２３ｆは、第１保留情報格納エリア２２３ｅと同様、第２保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第２保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４とが少なくとも設けられている。

【４３６７】

さらに、実行情報格納エリア２２３ｇには、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｇ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｇ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｇ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｇ４とが少なくとも設けられている。

【４３６８】

具体的には、実行情報格納エリア２２３ｇが、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に対応するエリアである。さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第２エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に２番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第３エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に３番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第４エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に４番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

【４３６９】

また、第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第２エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に２番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第３エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に３番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第４エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に４番目に古く保留

された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアである。
【４３７０】
音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、第１保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値をそれぞれ、対応する第１保留情報格納第１～第４エリアのうち該第１保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４に格納する。
【４３７１】
具体的には、第１保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｘ≦４）であれば、その時点で保留されている第１特別図柄の変動演出の数はＸであり、その第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的にＸ番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第１保留情報格納第Ｘエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に対応するカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、第１保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第Ｘエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の第１保留第Ｘエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が、第１保留情報格納第Ｘエリアに格納されることになる。
【４３７２】
また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、第２保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値をそれぞれ、対応する第３保留情報格納第１～第４エリアのうち該第３保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４に格納する。
【４３７３】
具体的には、第２保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｙ≦４）であれば、その時点で保留されている第２特別図柄の変動演出の数はＹであり、その第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的にＹ番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第１保留情報格納第Ｙエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に対応するカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、第２保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第Ｙエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の第２保留第Ｙエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が、第２留情報格納第Ｙエリアに格納されることになる。
【４３７４】
一方、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１特別図柄の変動演出の開始を意味する特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信すると、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第１特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応する第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、現在実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納

エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させる。
【４３７５】
そして、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させた場合は、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させる。
【４３７６】
また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２特別図柄の変動演出の開始を意味する特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドを受信すると、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第２特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された第２特別図柄の変動演出に対応する第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、現在実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ４に移動させる。
【４３７７】
そして、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させた場合は、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させ、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させ、第２保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させる。
【４３７８】
これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。さらに、第１保留情報格納第１～第４エリア及び第２保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリア、及び、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。つまり、音声ランプ制御装置１１３には、主制御装置１１０にて実行中および保留中の第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１が、実行情報格納エリア２２３ｇ並びに第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納される。
【４３７９】
音声ランプ制御装置１１３では、先読み処理（図示せず）を行う場合に、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄから保留されている第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の数（保留球数）を把握する。そして、その保留球数に基づき、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアのうち、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出が保留されているエリアに格納された各

カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を先読みし、その変動演出において大当たりとなるか否かや、変動時間等が判定される。例えば、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「１」であって、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が「０」であれば、第１特別図柄の変動演出の保留球数が１回であって第２特別図柄の変動演出の保留球数が０回であるので、第１保留情報格納第１エリアについて、格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を先読みし、判定を行う。また、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「０」であって、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が「４」であれば、第１特別図柄の変動演出の保留球数が０回であって第２特別図柄の変動演出の保留球数が４回であるので、第２保留情報格納第４エリアについて、格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を先読みし、判定を行う。

【４３８０】

パチンコ機１０は、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成されており、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３等にアクセスすることはできない。これに対し、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆを設けて、主制御装置１１０にて保留された第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１を音声ランプ制御装置１１３にも格納するので、この第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１を参照することで、先読み処理を音声ランプ制御装置１１３にて実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄又は／及び第２特別図柄の変動演出が実行された場合に、その変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【４３８１】

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

【４３８２】

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

【４３８３】

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

【４３８４】

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

【４３８５】

図２０８に戻って説明を続ける。ＲＡＭ２２３は、その他、主制御装置１１０より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）などを有している。

【４３８６】

コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図２５２参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【４３８７】

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

【４３８８】

第１２実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態毎に第３図柄表示装置８１で行われる変動演出の変動態様が異なるとともに、各遊技状態ごとに奨励される球の発射態様が遊技者に示されるように構成されている。具体的には、例えば、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」では、左打ち遊技を促す「左打ち」という文字表示が主表示領域Ｄｍの左下領域に表示されつつ、アラビア数字で構成される各変動図柄が縦スクロールで変動すると共に、主表示領域Ｄｍにおいて１の有効ラインのみ（所謂、シングルライン）を形成するように表示される。また、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技を促す主表示用右打ち指示８９が主表示領域Ｄｍの右上領域に表示されつつ、漢数字で構成される各変動図柄が縦スクロールで変動すると共に、主表示領域Ｄｍにおいて１の有効ライン（所謂、シングルライン）を形成するように表示される。このように、各遊技状態において変動図柄の表示態様を明確に異ならせることで、遊技状態を遊技者に認識させ易くしつつ、奨励される遊技を行うために必要な遊技態様（発射態様）を認識し易くすることができる。

【４３８９】

次に、図２３０から図２４９のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがある。

【４３９０】

図２３０は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。

【４３９１】

この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する（Ｓ１０１）。例えば、ＲＡＭ２０３へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本実施形態では、「１秒」）を実行する（Ｓ１０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを

許可する（Ｓ１０３）。
【４３９２】
その後は、主制御装置１１０に設けたＲＡＭ消去スイッチ５０３（図２０８参照）がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０４）。判別の結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていなければ（Ｓ１０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１０５）。そして、記憶されていなければ（Ｓ１０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合は、ＲＡＭ２０３の初期化を行うため、処理をＳ１１６へ移行する。
【４３９３】
ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１１６へ移行する。
【４３９４】
なお、図２３１のＳ１５６の処理で後述する通り、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。
【４３９５】
一方、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされておらず（Ｓ１０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１０８）。次いで、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０９）。
【４３９６】
Ｓ１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合（Ｓ１０９：Ｙｅｓ）、電源投入時においてＲＡＭ消去スイッチ５０３：オフ、かつ、設定キー５０１：オンに操作されているので、立ち上げモードを「設定確認モード」で立ち上げるべく、まず、確率表示装置５０４において確率設定値の表示を開始し（Ｓ１１０）、その後、設定キー５０１がオフされたか否かを判別し（Ｓ１１１）、設定キー５０１がオフされるまで該「設定確認モード」を維持する（Ｓ１１１：Ｎｏ）。一方、設定キー５０１がオフされた場合は（Ｓ１１１：Ｙｅｓ）、確率表示装置５０４における確率設定値の表示を終了して（Ｓ１１２）、「設定確認モード」を終了して、処理をＳ１１３へ移行する。なお、Ｓ１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていなければ（Ｓ１０９：Ｎｏ）、立ち上げモードを「通常モード」で立ち上げるべく、Ｓ１１０～Ｓ１１２の処理をスキップして、処理をＳ１１３へ移行する。
【４３９７】
Ｓ１１３の処理では、確率設定値に基づいて設定値コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１１３）、その後、割込みを許可する（Ｓ１１４）。そして、後述するメイン処理（図２３２参照）に移行する。
【４３９８】
ここで設定された設定値コマンドは、後述するタイマ割込処理の外部出力処理（図２３３のＳ２０１参照）において、音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３は、この設定値コマンドを受信すると、ＲＡＭ２２３に設けられた設定値メモリ（図示せず）に該設定値コマンドが示す確率設定値を格納（記憶）するように構成されている。
【４３９９】
一方、Ｓ１０４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていると判別された場合は（Ｓ１０４：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」か「設定変

更モード」のいずれで立ち上げるかを判別すべく、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１１５）。

【４４００】

Ｓ１１５の処理において、設定キー５０１がオンされていないと判別された場合は（Ｓ１１５：Ｎｏ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」で立ち上げるべく、処理をＳ１１６へ移行する。

【４４０１】

Ｓ１１６の処理では、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１６及びＳ１１７）を実行する。

【４４０２】

上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、設定変更の如何を問わず電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合には、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ５０３が押されていれば、ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１６及びＳ１１７）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合（Ｓ１０５：Ｎｏ）や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合（Ｓ１０７：Ｎｏ）も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１６及びＳ１１７）を実行する。

【４４０３】

ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１６及びＳ１１７）、即ち、「ＲＡＭクリアモード」では、ＲＡＭ２０３の使用領域を「０」クリアし（Ｓ１１６）、その後、ＲＡＭ２０３に初期値（例えば、第１保留球数カウンタ２０３ａの「０」クリア等）を設定し（Ｓ１１７）、処理をＳ１１３へ移行する。

【４４０４】

一方、Ｓ１１５の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合は（Ｓ１１５：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「設定変更モード」にするべく、設定変更処理を行う（Ｓ１１８）。

【４４０５】

ここで、図２３１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される設定変更処理（Ｓ１１８）について説明する。図２３１は、この設定変更処理（Ｓ１１８）を示すフローチャートである。

【４４０６】

この設定変更処理（Ｓ１１８）は、立ち上げモードが「設定変更モード」である場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更（更新）を受け付け、確定されるための処理である。

【４４０７】

この設定変更処理（Ｓ１１８）では、まず、確率表示装置５０４において現在の確率設定値の表示の開始を設定し（Ｓ１２１）、処理をＳ１２２へ移行する。この確率設定値の表示の開始設定により、確率表示装置５０４に確率設定値の表示が開始される。

【４４０８】

なお、ここで表示される確率設定値は、電源断前に設定されていた確率設定値ではなく、必ず特定の値に固定されるようにしてもよい。即ち、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置５０４には、必ず特定の確率設定値で表示が開始されるようにしてもよい。特定の確率設定値としては、例えば、確率設定値（「１」～「３」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「２」であってもよいし、確率設定値の最大値である「３」であってもよい。これにより、電源断される前に設定されていた確率設定値にかかわらず、ホール関係者等は確率設定値を特定の確率設定値から変更できる。

【４４０９】

一方で、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置５０４には、電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにして

もよい。これにより、ホール関係者等は、電源断される前に設定されていた確率設定値を考慮しながら、確率設定値を変更できる。

【４４１０】

また、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置５０４には、電源断される前に設定されていた確率設定値が「２」以上であれば、確率設定値を「２」として表示を開始し、電源断される前に設定されていた確率設定値が「１」であれば、その電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにしてもよい。例えば、電源断される前に設定された確率設定値が「３」のように高い場合、確率設定値を少しだけ（例えば１だけ）小さくしたい場合が多々生じ得る。このような場合において、確率設定値を、電源断される前に設定された確率設定値そのままで表示を開始すると、次のような問題が生じる。即ち、確率設定値の更新は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンする毎に１ずつ加算され、確率設定値が「３」の場合にＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされた場合には、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。よって、例えば、確率設定値を「３」から「２」に変更したい場合、ＲＡＭ消去スイッチ５０３のオンを繰り返しながら、ほぼ確率設定値を１周させなければならない。これに対し、電源断される前に設定された確率設定値が高い場合に、確率設定値を「２」で表示を開始することで、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンする回数を抑えながら、確率設定値の更新を行うことができる。

【４４１１】

次に、Ｓ１２２の処理では、確率設定値が「１」～「３」の範囲にあるか否かを判断し（Ｓ１２２）、所定の範囲内にない、即ち、異常な確率設定値となっている場合は（Ｓ１２２：Ｎｏ）、確率設定値を初期値に変更し（Ｓ１２３）、Ｓ１２４の処理へ移行する。この初期値としては、確率設定値（「１」～「３」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「２」であってもよいし、確率設定値の最大値である「３」であってもよい。一方、Ｓ１２２の処理の結果、確率設定値が「１」～「３」の範囲内にあると判断される場合は（Ｓ１２２：Ｙｅｓ）、確率設定値は正常な値であるので、Ｓ１２３の処理をスキップして、Ｓ１２４の処理へ移行する。

【４４１２】

Ｓ１２４の処理では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになったか否かを判断する（Ｓ１２４）。その結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになっていないと判断される場合は（Ｓ１２４：Ｎｏ）、次いで、設定変更スイッチ５０２がオンになったか否かを判断する（Ｓ１２５）。

【４４１３】

Ｓ１２５の結果、設定変更スイッチ５０２がオンされていないと判断されれば（Ｓ１２５：Ｎｏ）、Ｓ１２２の処理へ戻る一方、設定変更スイッチ５０２がオンされたと判断されれば（Ｓ１２５：Ｙｅｓ）、確率設定値を更新して（Ｓ１２６）、Ｓ１２２の処理に戻る。

【４４１４】

Ｓ１２６の処理である確率設定値の更新は、それまでの確率設定値が「１」～「２」である場合は、その確率設定値に１を加算し、それまでの確率設定値が「３」である場合は、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。Ｓ１２６の処理により更新された確率設定値は、確率表示装置５０４に表示される。

【４４１５】

Ｓ１２２→Ｓ１２３→Ｓ１２４：Ｎｏ→Ｓ１２５（及びＳ１２６）→Ｓ１２２のループ処理は、Ｓ１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断されるまで（Ｓ１２４：Ｙｅｓ）実行され続ける。そして、Ｓ１２４の処理により、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断される場合は（Ｓ１２４：Ｙｅｓ）、確率表示装置５０４に表示されている確率設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定し（Ｓ１２７）、該確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル２０２ａを設定する（Ｓ１２８）。

【４４１６】
　Ｓ１２８の処理の後、次いで、設定キー５０１がオフ状態となったか否かを判断する（Ｓ１２９）。Ｓ１２９の処理では、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもいし、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもよい。
【４４１７】
　Ｓ１２９の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になっていないと判断される間は（Ｓ１２９：Ｎｏ）、Ｓ１２９の処理を繰り返し実行する。そして、Ｓ１２９の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になったと判断される場合は（Ｓ１２９：Ｙｅｓ）、確率表示装置５０４における確率設定値の表示の終了を設定し（Ｓ１３０）、この設定変更処理（Ｓ１１８）を終了する。
【４４１８】
　なお、設定変更処理の終了後は、立ち上げ処理（図２３０参照）に戻り、処理をＳ１１６へ移行し、ＲＡＭ２０３初期化処理を実行（Ｓ１１６及びＳ１１７）し、ＲＡＭ２０３のデータを消去（クリア）する。このように、Ｓ１２４の処理においてホール関係者等にＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンさせて確率設定値を確定させることにより、その後、ＲＡＭ２０３のデータの消去が行われることを、ホール関係者等に強く認識させることができる。
【４４１９】
　また、Ｓ１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３のオン検出によって確率設定値を確定させていたが、設定キー５０１のオフ検出によって確率設定値を確定するように構成してもよい。
【４４２０】
　次に、図２３２を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図２３２は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別してカウンタの更新処理と電源断時処理とが実行される。
【４４２１】
　メイン処理では、まず、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１５１）。そして、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１５１：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１５２，Ｓ１５３）。
【４４２２】
　まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１５２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では「９９９９」、「９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃにそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、後述するタイマ割込処理のＳ２０７（図２３３参照）の処理と同一の方法によって実行し（Ｓ１５３）、Ｓ１５１の処理へ移行する。
【４４２３】
　ここで、このメイン処理が実行されている間、後述するタイマ割込処理（図２３３参照）が所定時間間隔（本実施形態では２ミリ秒）で起動され実行される。タイマ割込処理では、遊技の状態に応じて異なる処理が実行される。例えば、大当たり中には、可変入賞装置６５の開閉を制御する処理が行われ、スルーゲート６７への球の通過があれば、普通図柄表示装置８３による普通図柄の表示制御が行われる。また、特別図柄表示装置３７での

変動表示を開始する場合に実行される大当たり抽選では、高確率状態か低確率状態かによって、取得した大当たり乱数カウンタＣ１と比較する大当たり乱数値の数が異なってくる。よって、１回のタイマ割込処理の実行にかかる時間は、遊技の状態に応じて変化することになる。従って、一のタイマ割込処理が終了してから次のタイマ割込処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく、その時々の遊技の状態に応じて変化する。

【４４２４】

メイン処理の一処理である上記のＳ１５２，Ｓ１５３の処理は、このタイマ割込処理の残余時間の中で実行されることになる。つまり、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新が繰り返し実行されることになるので、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値、普図当たりカウンタＣ４の初期値）とをランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１についてもランダムに更新することができる。特に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２とをランダムに更新することによって、これらを更新の初期値として使用する大当たり乱数カウンタＣ１及び普図当たりカウンタＣ４の更新に、ランダム性を持たせることができる。

【４４２５】

Ｓ１５１の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１５１：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図２４９において後述するＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１５４以降の電源遮断時の処理が実行される。

【４４２６】

Ｓ１５４の処理では、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１５４）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１５５）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１５６）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１５７）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【４４２７】

なお、Ｓ１５１の処理は、タイマ割込処理（図２３３参照）の残余時間内に行われるＳ１５２とＳ１５３の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。これにより、主制御装置１１０のメイン処理において、タイマ割込処理による各種設定が終了し、また、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新が終わったタイミングで、電源断の発生情報を確認している。よって、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。

【４４２８】

従って、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（Ｓ１０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１５１の処理から開始することができる。その結果、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

【４４２９】

次に、図２３３を参照して、第１２実施形態に係るパチンコ機１０の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理について説明する。図２３３は、第１２実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【４４３０】

このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する（Ｓ２０１）。タイマ割込処理やメイン処理（図２３２参照）では、各種処理に基づいて、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３、ホールコンピュータ（図示せず）等へ送信すべきコマンド又は信号等を生成し、コマンドが生成された場合はＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦記憶し、信号が生成された場合は該信号に対応する装置（例えば、ホールコンピュータとパチンコ機１０とを接続するための外部出力端子板（図示せず）等）に信号を出力する。Ｓ２０１の外部出力処理では、上記コマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信するとともに、上記信号を各種装置へ出力する。

【４４３１】

Ｓ２０１の処理の後は、次に、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ２０２）、次いで、各特別図柄の当たり時における処理を実行する当たり処理を実行する（Ｓ２０３）。この当たり処理（Ｓ２０３）については、図２４１において後述する。

【４４３２】

Ｓ２０３の後は、次に、普通電役７２の駆動制御処理を実行する普通電役制御処理を実行する（Ｓ２０４）。簡単に説明すると、球がスルーゲート６７を通過したことを条件に普通図柄表示装置８３にて普通図柄の可変表示が実施され、普通図柄の可変表示の結果、普通図柄の当たり図柄（例えば、「○」図柄）が現出して当たり状態となると、普通電役７２を所定時間開放状態とする一方、普通図柄のハズレ図柄（例えば、「×」図柄）が現出した場合は、普通電役７２の閉鎖状態を維持する。この普通電役制御処理については、図２４８を参照して後述する。

【４４３３】

Ｓ２０４の処理の後は、次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ２０５）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチ２０８の状態を読み込むと共に、当該スイッチ２０８の状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置１１１に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置１１１に向けて送信される。

【４４３４】

次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ２０６）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第１２実施形態では、「９９９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第１２実施形態では、「９９」）に達した際、「０」にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。

【４４３５】

次いで、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び普図当たりカウンタＣ４の更新を実行する（Ｓ２０７）。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び普図当たりカウンタＣ４をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（第１２実施形態では、それぞれ、「９９９９」，「１１９」，「９９」，「９」，「９９」）に達した際、それぞれ「０」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１又は第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値を当該大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４に設定する。

そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。

【４４３６】

次に、第１始動口６４、第２始動口７１への入賞に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ２０８）。なお、この始動入賞処理（Ｓ２０８）の詳細は、図２３４を参照して後述する。

【４４３７】

次いで、スルーゲート６７への球の通過有無を判断するゲート通過処理を実行する（Ｓ２０９）。このゲート通過処理（Ｓ２０９）においてスルーゲート６７を球が通過したと判別された場合に、普図当たりカウンタＣ４の値がカウンタ用バッファ２０３ｃから取得され、その普図当たりカウンタＣ４の値が普図保留球格納エリア２０３ｈ（図２０９参照）に格納されるとともに普通図柄保留ランプ８４に普通図柄の可変表示の保留数が表示等される。なお、このゲート通過処理（Ｓ２０９）の詳細は、図２３５を参照して後述する。

【４４３８】

ゲート通過処理（Ｓ２０９）を実行した後は、上記始動入賞処理（Ｓ２０８）の処理内容に基づいて特別図柄表示装置３７による特別図柄の動的表示を行うための処理や第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特図変動処理を実行する（Ｓ２１０）。なお、特図変動処理（Ｓ２１０）の詳細は、図２３６を参照して後述する。

【４４３９】

次いで、上記ゲート通過処理（Ｓ２０９）の処理内容に基づいて、普通図柄の当否判別を行うとともに、該判別結果に基づく普通図柄の可変表示を普通図柄表示装置８３において行うための設定処理である普図変動処理を実行する（Ｓ２１１）。この普図変動処理（Ｓ２１１）では、上述した遊技状態に応じて、普通図柄の当たり確率が、高確率（例えば、９９／１００）か低確率（７０／１００）のいずれかで行われる。そして、当否結果に基づいて普通図柄の可変表示を行うとともに、該当否結果に応じた表示結果を普通図柄表示装置８３に表示する。なお、普図変動処理（Ｓ２１１）の詳細は、図２４７を参照して後述する。

【４４４０】

普図変動処理（Ｓ２１１）を実行した後は、発射制御処理を実行し（Ｓ２１２）、さらに、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ２１３）、このタイマ割込処理を終了する。

【４４４１】

なお、発射制御処理（Ｓ２１２）は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、球発射信号が払出制御装置１１１を介して発射制御装置１１２へ送信される。

【４４４２】

また、本実施形態では、定期的に実行する処理をタイマ割込処理（図２３３参照）で実行し、メイン処理において、タイマ割込処理の残余時間に各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新を実行する場合について説明したが、タイマ割込処理にて実行していた処理の一部または全部を、メイン処理の中で所定時間（例えば、２ミリ秒）毎に実行するように構成してもよい。例えば、本実施形態においてタイマ割込処理にて実行していた賞球計数信号，払出異常信号読み込み処理（Ｓ２０２）、当たり処理（Ｓ２０３）、普通電役制御処理（Ｓ２０４）及びスイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）の一部または全部を、タイマ割込処理ではなく、メイン処理の中で２ミリ秒毎に実行するように構成してもよい。

【４４４３】

この場合、メイン処理の中で所定時間（２ミリ秒）経過したか否かを判断するステップを設け、所定時間経過したと判断された場合のみ、所定時間毎に実行する処理を実行し、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間の経過の有無にかかわらず実行するようにしてもよい。これにより、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間毎に実行する処理の残余時間に実行されることになるが、所定時間毎に実行する処理は、遊技の状態に応じてその実行にかかる時間が変化するため、このように構成した場合であっても、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１をランダムに更新することができる。

【４４４４】

次に、図２３４のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図２３３参照）の一処理である始動入賞処理（Ｓ２０８）を説明する。図２３４は、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を示すフローチャートである。

【４４４５】

始動入賞処理（Ｓ２０８）は、第１始動口６４、第２始動口７１への球の入賞の有無を判断し、入賞があった場合は、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を入賞した始動口６４，７１に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する（保留する）処理を実行する。また、保留する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置１１３へ送信するための処理を実行する。

【４４４６】

ＭＰＵ２０１は、この始動入賞処理（Ｓ２０８）において、まず、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図２３３のＳ２０５参照）において読み込んだ、第１始動口６４への入球（入賞）を検出する第１始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第１始動口６４への入球を３回のタイマ割込処理（図２３３参照）にわたって検出する。

【４４４７】

Ｓ３０１の判別の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ３０２）。判別の結果、「通常遊技状態」でなければ（Ｓ３０２：Ｎｏ）、奨励される右打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）左打ち遊技によって発射された球が第１始動口６４に入賞したということなので、音声出力装置２２６（図２０８参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「右打ちしてください」という文字表示を表示する等の左打ちエラー処理を実行し（Ｓ３０３）、処理をＳ３０４へ移行する。

【４４４８】

このように構成することで、左打ち遊技が奨励されていない「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において第１始動口スイッチ（図示せず）で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行い、左打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に左打ち遊技の実行を敬遠させ（右打ち遊技を促し）、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【４４４９】

なお、Ｓ３０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」であると判断された場合は（Ｓ３０２：Ｙｅｓ）、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、Ｓ３０３の処理をスキップし、Ｓ３０３の左打ちエラー処理を行わず、処理をＳ３０４へ移行する。

【４４５０】

Ｓ３０１の処理の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が上限値（第１２実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０４）。そして、第１始動口６４への入賞があっても作動保留球数Ｎ１＜４でなければ（Ｓ３０４

：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図２３３参照）へ戻る。

【４４５１】

一方、作動保留球数Ｎ１＜４であれば（Ｓ３０４：Ｙｅｓ）、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１加算する（Ｓ３０５）。そして、今回、第１特別図柄に対応する第１始動口６４への入賞であるので、第１保留球格納エリア２０３ｄを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１の格納先として設定し（Ｓ３０６）、処理をＳ３１１へ移行する。

【４４５２】

Ｓ３０１の処理において、球が第１始動口６４へ入賞していないと判別された場合（Ｓ３０１：Ｎｏ）、次いで、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０７）。ここでは、第１始動口６４と同様、スイッチ読み込み処理（図２３３のＳ２０５参照）において読み込んだ、第２始動口７１への入球（入賞）を検出する第２始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第２始動口７１への入球を３回のタイマ割込処理（図２３３参照）に亘って検出する。

【４４５３】

球が第２始動口７１に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０７：Ｙｅｓ）、処理をＳ３０８へ移行する。

【４４５４】

なお、Ｓ３０７の処理において、第２始動口７１に球が入賞したと判別された場合に（Ｓ３０７：Ｙｅｓ）、遊技状態が「通常遊技状態」か否かを判定し、遊技状態が「通常遊技状態」であると判別された場合、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、通常中右打ちエラー処理を行うように構成してもよい。

【４４５５】

球が第２始動口７１に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０７：Ｙｅｓ）、次いで、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が上限値（第１２実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０８）。そして、第２始動口７１への入賞がないか（Ｓ３０７：Ｎｏ）、或いは、第２始動口７１への入賞があっても作動保留球数Ｎ２＜４でなければ（Ｓ３０８：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了して、タイマ割込処理（図２３３参照）へ戻る。

【４４５６】

一方、作動保留球数Ｎ２＜４であれば（Ｓ３０８：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１加算する（Ｓ３０９）。そして、今回、第２特別図柄に対応する第２始動口７１への入賞であるので、第２保留球格納エリア２０３ｅを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１の格納先として設定し（Ｓ３１０）、処理をＳ３１１へ移行する。

【４４５７】

また、Ｓ３０１及びＳ３０７の処理において、第１始動口６４及び第２始動口７１に同時に球が入賞した場合は、第１始動口６４への球の入賞処理を優先的に実行し、第２始動口７１への球の入賞処理を待機し、次のタイマ割込処理（図２３３参照）における始動入賞処理（Ｓ２０８）において、該待機した第２始動口７１への球の入賞処理を実行するように構成してもよい。

【４４５８】

Ｓ３１１の処理では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図２０８参照）から読み出し、各保留球格納エリアに格納する。つまり、Ｓ３０６で格納先として設定された第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち、第１保留球数カウンタ２０３ａで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２、停止

パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３及び変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に各々保留（格納）する（Ｓ３１１）。

【４４５９】

具体的には、例えば、第１始動口６４への入賞に基づくＳ３０６の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄが格納先として設定され、また、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「１」であれば、第１保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。また、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば第１保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「３」であれば第１保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であれば第１保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。

【４４６０】

同様に、第２始動口７１への入賞に基づくＳ３１０の処理において第２保留球格納エリア２０３ｅが格納先として設定され、また、Ｓ３０９の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「１」であれば、第２保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。また、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば第２保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「３」であれば第２保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「４」であれば第２保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。

【４４６１】

次に、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３０６の処理により第１保留球格納エリア２０３ｄに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を含む第１保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第１保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３１２）。また、Ｓ３０９の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３１０の処理により第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を含む第２保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第２保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３１２）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２３３のＳ２０１参照）によって、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。Ｓ３１２の処理を終えると、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図２３３参照）に戻る。

【４４６２】

なお、Ｓ３１２の処理において第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドに含める各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、Ｓ３１２の処理によりカウンタ用バッファ２０３ｃから読み出した値そのものを用いてもよいし、Ｓ３１２の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

【４４６３】

次に、図２３５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図２３２参照）の一処理であるゲート通過処理（Ｓ２０９）を説明する。図２３５は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を示すフローチャートである。ゲート通過処理（Ｓ２０９）は、スルーゲート６７への球の通過（入球）の有無を判断し、球が通過（入球）した場合は、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する（保留する）処理を実行する。

【４４６４】

このゲート通過処理（Ｓ２０９）では、まず、球がスルーゲート６７を通過したか否かを判別する（Ｓ４０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図２３３のＳ２０５参照）において読み込んだスルーゲート６７への球の通過（入球）を検出するスルーゲートスイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、スルーゲート６７への通過（入球）を３回のタイマ割込処理（図２３３参照）にわたって検出する。

【４４６５】

Ｓ４０１の処理において、スルーゲート６７を球が通過していない場合は（Ｓ４０１：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図２３３参照）へ戻る。一方、球がスルーゲート６７を通過（入球）したと判別されると（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技の球の発射が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ４０２）。判別の結果、「通常遊技状態」であれば（Ｓ４０２：Ｙｅｓ）、奨励される左打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）右打ち遊技によって発射された球がスルーゲート６７を通過したということなので、音声出力装置２２６（図２０８参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「左打ちに戻してね」という文字表示を表示する等の通常時右打ちエラー処理を実行し（Ｓ４０３）、処理をＳ４０４へ移行する。

【４４６６】

このように構成することで、右打ち遊技が推奨されていない「通常遊技状態」においてスルーゲート６７で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行うことで、右打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に右打ち遊技の実行を敬遠させ、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【４４６７】

なお、Ｓ４０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」でなければ（Ｓ４０２：Ｎｏ）、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であるので、Ｓ４０３の通常時右打ちエラー処理を行わず、Ｓ４０３の処理をスキップして、処理をＳ４０４へ移行する。

【４４６８】

Ｓ４０４の処理では、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄の可変表示の作動保留球数ＨＮ）が上限値（第１２実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ４０４）。そして、スルーゲート６７への通過（入球）があっても作動保留球数ＨＮ＜４でなければ（Ｓ４０４：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図２３３参照）へ戻る。

【４４６９】

一方、作動保留球数ＨＮ＜４であれば（Ｓ４０４：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１加算する（Ｓ４０５）。そして、普図当たりカウンタＣ４の値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図２０８参照）から読み出し、読み出したデータを、普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのうち、普図保留球数カウンタ２０３ｇで示される値に対応するエリアに格納する（Ｓ４０６）。

【４４７０】

具体的には、例えば、Ｓ４０５の処理による加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「１」であれば、普図保留第１エリアに普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。また、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「２」であれば普図保留第２エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「３」であれば普図保留第３エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「４」であれば普図保留第４エリアに、普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。Ｓ４０６の処理の終了後は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了し、タイマ割込処理（図２３３参照）に戻る。

【４４７１】

なお、第１２実施形態では、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信しないように構成されているが、普通図柄の可変表示に関す

る普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信して、普通図柄の可変表示に関する保留図柄等に関する演出（報知）を行うように構成してもよい。この場合に、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球数コマンドに含めて送信することで、音声ランプ制御装置１１３で普通図柄に関する所謂先読み処理を実行可能に構成し、普通図柄に関する演出のバリエーションを設けるように構成してもよい。

【４４７２】

次に、図２３６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図２３３参照）の一処理である特図変動処理（Ｓ２１０）について説明する。図２３６は、この特図変動処理（Ｓ２１０）を示すフローチャートである。

【４４７３】

この特図変動処理（Ｓ２１０）は、第１特別図柄および第２特別図柄に関する特別図柄表示装置３７における動的表示や、第３図柄表示装置８１にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する制御を行うものである。

【４４７４】

ＭＰＵ２０１は、この特図変動処理（Ｓ２１０）において、まず、今現在、第１特別図柄又は第２特別図柄のいずれか一方が大当たり中であるか否かを判別する（Ｓ５０１）。大当たり中としては、大当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３７で表示される大当たり遊技の最中と、大当たり遊技開始前（即ち、大当たりオープニング）の所定時間の最中と、大当たり遊技終了後（即ち、大当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ５０１における判別の結果、いずれかの特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ５０１：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図２３３参照）に戻る。

【４４７５】

Ｓ５０１の処理において、大当たり中でないと判別された場合は（Ｓ５０１：Ｎｏ）、次に、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄（特図１）又は第２特別図柄（特図２）が動的表示中であるか否かを判別し（Ｓ５０２）、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示中でなければ（Ｓ５０２：Ｎｏ）、次いで、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する（Ｓ５０３）。その結果、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ５０３：Ｎｏ）、特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図２３３参照）に戻る。これにより、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示（変動演出）における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置３７（第３図柄表示装置８１）に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【４４７６】

一方、Ｓ５０３の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ５０３：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５０４）。その結果、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」でなければ（Ｓ５０４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１減算する（Ｓ５０５）。これは、後述する変動開始処理（Ｓ５１０）によって、保留されていた第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第２特別図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【４４７７】

次いで、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５０６）。このデータシフト処理（Ｓ５０６）は、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第２保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第２保留第２

エリア→第２保留第１エリア、第２保留第３エリア→第２保留第２エリア、第２保留第４エリア→第２保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【４４７８】

一方、Ｓ５０４の処理において、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」であると判別されると（Ｓ５０４：Ｎｏ）、次に、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５０７）。その結果、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」でなければ（Ｓ５０７：Ｙｅｓ）、第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１減算する（Ｓ５０８）。これは、後述する変動開始処理（Ｓ５１０）によって、保留されていた第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、保留球数が１つ減少するためである。

【４４７９】

次いで、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５０９）。このデータシフト処理（Ｓ５０９）は、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第１保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第１保留第２エリア→第１保留第１エリア、第１保留第３エリア→第１保留第２エリア、第１保留第４エリア→第１保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【４４８０】

Ｓ５０６又はＳ５０９のデータシフト処理の後は、データシフト処理により保留球実行エリア２０３ｆに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１に対する変動開始処理を実行し（Ｓ５１０）、タイマ割込処理（図２３３参照）に戻る。

【４４８１】

ここで、図２３７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（Ｓ２１０）の一処理である変動開始処理（Ｓ５１０）について説明する。図２３７は、この変動開始処理（Ｓ５１０）を示したフローチャートである。

【４４８２】

この変動開始処理（Ｓ５１０）では、上述したように、各特別図柄の動的表示を行うか否かや、各特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の設定処理等を行う。

【４４８３】

この変動開始処理（Ｓ５１０）では、保留球実行エリア２０３ｆに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置３７（第３図柄表示装置８１）において実行される特別図柄の動的表示の設定処理を行うべく、まず、遊技状態を判別するために、ＲＡＭ２０３に設けられた確変フラグ２０３ｊがオンされているか否かを判別する（Ｓ５１０１）。判別の結果、確変フラグ２０３ｊがオンされていないと判別された場合（Ｓ５１０１：Ｎｏ）、遊技状態が「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であり、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であるので、低確率状態用の大当たり乱数テーブル２０２ａを設定し（Ｓ５１０２）、処理をＳ５１０４へ移行する。一方、確変フラグ２０３ｊがオンされていると判別された場合は（Ｓ５１０１：Ｙｅｓ）、遊技状態が「確率変動状態」であり、特別図柄の大当たり確率が高確率状態であるので、高確率状態用の大当たり乱数テーブル２０２ａを設定し（Ｓ５１０３）、処理をＳ５１０４へ移行する。

【４４８４】

Ｓ５１０４の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、Ｓ５１０２又はＳ５１０３において設定された大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５１０４）。

【４４８５】
第１２実施形態のパチンコ機１０では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル２０２ａを参照して、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値とその時々の遊技状態（モード）との関係に基づいて判別される。上述した通り、パチンコ機１０の取りうる遊技状態（モード）が通常の低確率状態（「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）にある場合には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たり確率が設定値「１」で３２／１００００、設定値「３」で３６／１００００となるように大当たり乱数値が規定されている。また、パチンコ機１０の取りうる遊技状態（モード）が高確率状態（「確率変動状態」）にある場合には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たり確率が設定値「１」で３１５／１００００、設定値「３」で３１９／１００００となるように大当たり乱数値が規定されている。
【４４８６】
Ｓ５１０４の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。Ｓ５１０４の処理の結果、大当たりであると判別された場合（Ｓ５１０４：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、各特別図柄に対応する大当たり種別テーブル２０２ｂ（図２１１又は図２１２参照）とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５１０５）。
【４４８７】
この処理では、大当たり種別テーブル２０２ｂによって、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、有効確変領域の通過時の大当たり後に「確率変動状態」へ移行し、有効確変領域の非通過時の大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」、「確変Ｆ」、「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」のいずれかが判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３７における大当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。
【４４８８】
具体的には、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータか第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータかを保留球実行エリア２０３ｆのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１（図２１１参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。また、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２（図２１２参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。
【４４８９】
次に、大当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０６）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｄ（図２１６参照）を選択する。

【４４９０】
そして、Ｓ５１０５の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｅにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。
【４４９１】
Ｓ５１０４の処理において、大当たりではないと判別された場合には（Ｓ５１０４：Ｎｏ）、各特別図柄の動的表示の結果はハズレであるので、ハズレ時の表示態様を設定する（Ｓ５１０７）。Ｓ５１０７の処理では、特別図柄表示装置３７の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値と第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値と現在の遊技状態とに基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる演出態様として、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様のいずれかを設定する。第１２実施形態では、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタＣ３の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル２０２ｄが設定されている。
【４４９２】
次に、各遊技状態におけるハズレ時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０８）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。
【４４９３】
Ｓ５１０８の処理では、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、Ｓ５１０７の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた停止パターンテーブル２０２ｄにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。
【４４９４】
Ｓ５１０９の処理では、Ｓ５１０６又はＳ５１０８の処理によって決定された変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置１１４へ通知する変動パターンコマンドを設定する（Ｓ５１０９）。
【４４９５】
具体的には、例えば、第１特別図柄の動的表示において大当たり抽選に当選し、該大当たりが大当たり種別「確変Ａ」であって、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第１特別図柄・大当たり・「確変Ａ」・「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド。以下、第１特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図１変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。また、第２特別図柄の動的表示において大当たり抽選にハズレて、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第２特別図柄・ハズレ・「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド。以下、第２特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図２変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。
【４４９６】
このように、変動演出が同じ変動時間であっても、変動パターンコマンドに変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置１１３は、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細な変動演出の変動パターンを決定することができる。
【４４９７】
次いで、Ｓ５１０５又はＳ５１０７の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装

置１１３を介して表示制御装置１１４へ通知するための停止種別コマンドを設定し（Ｓ５１１０）、この変動開始処理（Ｓ５１０）を終了して特図変動処理（図２３６）へ戻る。

【４４９８】

図２３６に戻って、説明を続ける。Ｓ５０７の処理において、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」であると判別されると（Ｓ５０７：Ｎｏ）、第３図柄表示装置８１においてデモ演出が行われている状態であるか否か、即ち、デモ中であるか否かを判別する（Ｓ５１１）。この判別処理では、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４にデモコマンドを送信した後、第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１又は作動保留球数Ｎ２）のいずれかの値が「０」より大きいと判断されるまでの間をデモ中として判別する。

【４４９９】

そして、デモ中ではないと判別された場合は（Ｓ５１１：Ｎｏ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信すべきデモコマンドを設定して（Ｓ５１２）、タイマ割込処理（図２３３参照）に戻る。一方、デモ中であると判別された場合は（Ｓ５１１：Ｙｅｓ）、そのままタイマ割込処理（図２３３参照）に戻る。Ｓ５１２の処理で設定されたデモコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２３３のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【４５００】

音声ランプ制御装置１１３は、デモコマンドを受信すると、表示用デモコマンドを表示制御装置１１４へ送信し、表示制御装置１１４は、表示用デモコマンドの受信に基づいて、第３図柄表示装置８１にデモ演出を表示するように制御を行う。

【４５０１】

ここで、デモコマンドが設定されるのは、上述したように、変動停止後、所定時間が経過したときに保留球が１つも存在しない場合である。よって、変動停止後、所定時間経過しても変動演出が開始されない場合は、第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示される。

【４５０２】

なお、Ｓ５１１の処理においてデモ中ではない（Ｓ５１１：Ｎｏ）と判断された場合に、さらに、変動停止後、前記所定時間よりも長い第２の所定時間が経過したか否かを判断する処理を実行し、変動停止後、第２の所定時間が経過したことをもってＳ５１２の処理を実行してデモコマンドを設定するようにしてもよい。これにより、変動停止後、保留球が１つも存在しない場合に、すぐにデモ演出を開始することなく、比較的長い時間、その停止した変動演出の停止図柄を遊技者に見せることができる。

【４５０３】

Ｓ５０２の処理において、特別図柄表示装置３７の表示態様が動的表示中であると判別されると（Ｓ５０２：Ｙｅｓ）、実行中の第１特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否か、又は、実行中の第２特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、判別結果に応じて第１特別図柄の動的表示または第２特別図柄の動的表示を停止させる変動停止処理（Ｓ５１３）を行い、この特図変動処理（Ｓ２１０）を終了して、タイマ割込処理（図２３３参照）に戻る。

【４５０４】

ここで、図２３８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（図２３６参照）の一処理である変動停止処理（Ｓ５１３）について説明する。図２３８は、この変動停止処理（Ｓ５１３）を示すフローチャートである。

【４５０５】

この変動停止処理（Ｓ５１３）では、各特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、変動時間が経過している場合は、各停止種別に応じた停止結果を特別図柄表示装置３７に表示するとともに、各確定コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。また、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」である場合は、該特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果に応じて「時短機能」の時短終了条件が成立したか

否かを判別し、「時短機能」の時短終了条件が成立した場合は、「時短機能」を有効から無効に切り替える処理等を行う。また、特別図柄の低確率状態である場合は、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達しているか否かを判別し、救済条件成立回数に達している場合は、「普図低確時間短縮状態」に移行するための時短回数の設定処理を行う。

【４５０６】

変動停止処理（Ｓ５１３）では、まず、実行中の特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過したか否かを判別する（Ｓ５２０１）。特別図柄表示装置３７における特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタＣＳ１等により選択された変動パターンに応じて決められており（特図１変動パターンコマンド又は特図２変動パターンコマンドに応じて決められており）、この特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していなければ（Ｓ５２０１：Ｎｏ）、実行中の特別図柄に応じた特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示を更新して（Ｓ５２０２）、この変動停止処理を終了して、特図変動処理（図２３６参照）に戻る。

【４５０７】

第１２実施形態では、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおいて、第１特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、上方ＬＥＤ群３７ｂ１が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定され、第２特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、下方ＬＥＤ群３７ｂ２が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定される。

【４５０８】

一方、Ｓ５２０１の処理において、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおける特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（Ｓ５２０１：Ｙｅｓ）、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂに対して、特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した表示態様を停止させる（Ｓ５２０３）。停止図柄は、変動開始処理（図２３７参照）のＳ５１０５又はＳ５１０７の処理によって予め設定される。

【４５０９】

第１２実施形態では、各特別図柄の動的表示の判定結果がハズレである場合には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２が点灯表示される。

【４５１０】

Ｓ５２０３の処理で各特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した特別図柄表示装置３７の表示態様が設定されると、第３図柄表示装置８１における各特別図柄の変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置３７における特別ＬＥＤ群３７ｂの表示と同調して確定表示させるために、確定コマンドを設定して（Ｓ５２０４）、処理をＳ５２０５へ移行する。第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるための確定コマンド（即ち、特図１確定コマンド。以下、第１特別図柄に関する確定コマンドを、「特図１確定コマンド」と称する場合がある。）を設定し、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定させるための確定コマンド（即ち、特図２確定コマンド。以下、第２特別図柄に関する確定コマンドを、「特図２確定コマンド」と称する場合がある。）を設定する。

【４５１１】

音声ランプ制御装置１１３は、この特図１確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第１特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図１確定コマンドを送信し、特図２確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第２特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図２確定コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、表示用特図１確定コマンド又は表示用特図２確定コマンドを受信することによって、第３図柄表

示装置８１における第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。

【４５１２】

Ｓ５２０５の処理では、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であるか否かを判別し、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判別された場合（Ｓ５２０５：Ｙｅｓ）、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」における時短終了条件が成立したか否かの判別処理を実行する時短計数処理を実行し（Ｓ５２０６）、その後、処理をＳ５２０７へ移行する。また、Ｓ５２０５の判別の結果、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」でないと判別された場合（Ｓ５２０５：Ｎｏ）、時短終了条件の判別処理を行わないため、Ｓ５２０６の処理をスキップしてＳ５２０７へ移行する。

【４５１３】

ここで、図２３９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図２３８参照）の一処理である時短回数処理（Ｓ５２０６）について説明する。図２３９は、この時短回数処理（Ｓ５２０６）を示すフローチャートである。

【４５１４】

この時短計数処理（Ｓ５２０６）では、「時短機能」が有効に設定されている場合に、「時短機能」の終了条件である特別図柄の動的表示の実行回数（例えば、第１特別図柄の変動回数、及び、第２特別図柄の変動回数）を計数し、該計数結果が時短終了条件を満たしたか否かを判別して、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【４５１５】

この時短回数処理（Ｓ５２０６）では、まず、特別図柄の動的表示が１回停止したということなので、時短カウンタ２０３ｒの値を１減算し（Ｓ５３０１）、次いで、減算した時短カウンタ２０３ｒの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ５３０２）。判別の結果、時短カウンタ２０３ｒの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０２：Ｙｅｓ）、「時短機能」の終了条件が成立していないので、この時短計数処理（Ｓ５２０６）を終了し、変動停止処理（図２３８参照）に戻る。

【４５１６】

一方、Ｓ５３０２の処理において、時短カウンタ２０３ｒの値が「０」より大きい値でないと判別された場合、即ち、「０」以下であると判別された場合は（Ｓ５３０２：Ｎｏ）、「時短機能」の終了条件が成立しているので、次いで、「普図高確時間短縮状態」か「普図低確時間短縮状態」かを判別すべく、時短高確フラグ２０３ｑがオンされているか否かを判別する（Ｓ５３０３）。判別の結果、時短高確フラグ２０３ｑがオンされている場合は（Ｓ５３０３：Ｙｅｓ）、「普図高確時間短縮状態」を終了させるために、時短高確フラグ２０３ｑをオフに設定し（Ｓ５３０４）、この時短回数処理（Ｓ５２０６）を終了して、変動停止処理（図２３８参照）に戻る。一方、時短高確フラグ２０３ｑがオンに設定されていないと判別された場合は（Ｓ５３０３：Ｎｏ）、時短低確フラグ２０３ｐがオンに設定されている状態であって、「普図低確時間短縮状態」であるので、該時短低確フラグ２０３ｐをオフに設定して（Ｓ５３０５）この時短回数処理（Ｓ５２０６）を終了して、変動停止処理（図２３８参照）に戻る。

【４５１７】

このように、「時短機能」が有効な状態において、「時短機能」の終了条件に応じて、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」を終了させることができ、「時短機能」の有効又は無効を適切に行い、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４５１８】

図２３８に戻って、説明を続ける。Ｓ５２０６の時短計数処理が終わった場合、又は、Ｓ５２０５の処理において「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」でないと判別された場合（Ｓ５２０５：Ｎｏ）、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達しているか否かを判別し、判別結果によって「普図低確時間短縮状態」に移行

させるべく、救済到達計数処理を実行し（Ｓ５２０７）、この変動停止処理（Ｓ５１３）を終了して、特図変動処理（図２３６参照）に戻る。

【４５１９】

ここで、図２４０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図２３８参照）の一処理である救済到達計数処理（Ｓ５２０７）について説明する。図２４０は、この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）を示すフローチャートである。

【４５２０】

この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）では、特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、該計数結果が救済条件成立回数に達したか否かを判別して、判別結果に応じて「普図低確時間短縮状態」への移行に基づく時短回数の設定処理を行う。

【４５２１】

この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）では、まず、救済設定済みフラグ２０３ｔがオンされているか否かを判別し（Ｓ５４０１）、救済設定済みフラグ２０３ｔがオンされていれば（Ｓ５４０１：Ｙｅｓ）、既に「普図低確時間短縮状態」へ一度移行済みであるので、Ｓ５４０２～Ｓ５４０６の処理をスキップし、この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図２３８参照）に戻る。

【４５２２】

一方、Ｓ５４０１の判別の結果、救済設定済みフラグ２０３ｔがオンされていなければ（Ｓ５４０１：Ｎｏ）、特別図柄が低確率状態になってから未だ「普図低確時間短縮状態」へ移行していない状態であるので、救済カウンタ２０３ｓの値を１加算する（Ｓ５４０２）。続いて、加算した救済カウンタ２０３ｓの値が「９００」より小さい値であるか否かを判別する（Ｓ５４０３）。

【４５２３】

Ｓ５４０３の判別の結果、Ｓ５４０２の処理で加算した救済カウンタ２０３ｓの値が「９００」より小さい値の場合（Ｓ５４０３：Ｙｅｓ）、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数まで到達していないため、Ｓ５４０４～Ｓ５４０６の処理をスキップし、この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図２３８参照）に戻る。

【４５２４】

一方、Ｓ５４０３の処理において、Ｓ５４０２の処理で加算した救済カウンタ２０３ｓの値が「９００」より小さい値でない場合、即ち、救済カウンタ２０３ｓの値が「９００」以上である場合（Ｓ５４０３：Ｎｏ）、救済条件が成立しているため、まず、時短カウンタ２０３ｒの値に「１０００」をセットし（Ｓ５４０４）、「普図低確時間短縮状態」へ移行したことを示すべく救済設定済みフラグ２０３ｔをオンに設定する（Ｓ５４０５）。そして、「普図低確時間短縮状態」に遊技状態を移行するために、時短低確フラグ２０３ｐをオンに設定し（Ｓ５４０６）、この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図２３８参照）に戻る。これにより、救済条件成立に基づく「普図低確時間短縮状態」を発生させることができる。

【４５２５】

次に、図２４１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図２３３参照）の一処理である当たり処理（Ｓ２０３）について説明する。図２４１は、この当たり処理（Ｓ２０３）を示したフローチャートである。

【４５２６】

この当たり処理（Ｓ２０３）は、各特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの種類に応じて可変入賞装置６５（大入賞口）の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。また、大当たり種別に基づいて、各ラウンド毎に開放又は閉鎖する確変領域６５ｄを設定するために確変領域開放テーブル２０２ｇ（図２２０参照）を設定すると共に、各ラウンド毎に確変領域６５ｄを有効又は無効に設定するために確変領域有効テーブル２０２ｈ（図２２１及び図２２２参照）を設定する。

【４５２７】
　また、この当たり処理（Ｓ２０３）では、大当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ６１４）を実行する。
【４５２８】
　当たり処理（Ｓ２０３）では、まず、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６０１）。判別の結果、大当たりに当選していれば（Ｓ６０１：Ｙｅｓ）、大当たり遊技を行うために、まず、大当たり遊技中の「確変機能」を無効にすべく、確変フラグ２０３ｊ及び確変移行フラグ２０３ｋをオフに設定する（Ｓ６０２）。そして、確変領域開放タイマ２０３ｎ及び確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値を「０」クリアし（Ｓ６０３）、次いで、「時短機能」を無効にすべく、時短低確フラグ２０３ｐ及び時短高確フラグ２０３ｑをオフに設定し（Ｓ６０４）、時短カウンタ２０３ｒの値を「０」クリアする（Ｓ６０５）。さらに、天井機能を無効にすべく、救済設定済みフラグ２０３ｔをオフに設定し（Ｓ６０６）、救済カウンタ２０３ｓの値を「０」クリアする（Ｓ６０７）。次に、大当たり種別に応じたラウンド数をＲＡＭ２０３に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６０８）。そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、大当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６０９）、次いで、該大当たり種別に応じたオープニング時間（例えば、「３０秒」又は「１０秒」）を設定して（Ｓ６１０）、処理をＳ６５１へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２３３のＳ２０１参照）によって、大当たり種別に応じた大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【４５２９】
　なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該ラウンドカウンタの値を確認して、ラウンドカウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、大当たり遊技に応じて可変入賞装置６５を開放制御しつつ、該ラウンドカウンタの値を１減算する。そして、ラウンドカウンタの値が「０」になった場合に、実行中の大当たりを終了するように構成されている。
【４５３０】
　Ｓ６５１の処理では、大当たり種別に応じて確変領域開放テーブル２０２ｇ（図２２０参照）を設定して（Ｓ６５１）、処理をＳ６５２へ移行する。具体的には、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合は、確変領域６５ｄの開放パターンとして４Ｒ～９Ｒの期間において開放するように設定し、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合は、確変領域６５ｄの開放パターンとして２Ｒ～７Ｒの期間において開放するように設定する。
【４５３１】
　Ｓ６５２の処理では、大当たり種別に応じて確変領域有効テーブル２０２ｈ（図２２１及び図２２２参照）を設定して（Ｓ６５２）、処理をＳ６１１へ移行する。この処理では、大当たり種別毎に設定された各ラウンドの確変領域６５ｄの有効パターンを設定する。
【４５３２】
　一方、Ｓ６０１の処理において、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ６０１：Ｎｏ）、Ｓ６０２～Ｓ６１０、Ｓ６５１及びＳ６５２の処理をスキップしてＳ６１１へ移行する。
【４５３３】
　Ｓ６１１の処理では、大当たり中か否かを判別する（Ｓ６１１）。判別の結果、大当たり中であると判別された場合は（Ｓ６１１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開閉制御を実

行する大当たり開閉制御処理を実行する（Ｓ６１２）。
【４５３４】
ここで、図２４２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）について説明する。図２４２は、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）を示したフローチャートである。
【４５３５】
この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）では、当たり処理（Ｓ２０３）で設定された可変入賞装置６５の開放回数に基づいて、可変入賞装置６５の開閉制御、確変領域６５ｄの開閉制御及び確変領域６５ｄの有効設定処理若しくは無効設定処理を実行する。
【４５３６】
この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）では、まず、当たり処理（Ｓ２０３）のＳ６１０で設定されたオープニング時間、又は、後述する大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）のＳ６２１５（図２４４参照）で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６００１）。判別の結果、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ６００１：Ｎｏ）、可変入賞装置６５の開放タイミングではないため、該可変入賞装置６５を閉鎖し続けるため、Ｓ６００２～Ｓ６００５及びＳ６０５１～Ｓ６０５７の処理をスキップして、処理をＳ６００６へ移行する。
【４５３７】
一方、Ｓ６００１の処理において、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ６００１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開放タイミングなので、可変入賞装置６５の開放設定を行い（Ｓ６００２）、次いで、入賞カウンタ（図示せず）に「１０」をセットする（Ｓ６００３）。そして、大当たり時おける可変入賞装置６５の最大開放時間（第１２実施形態では、「３０秒」）を設定して（Ｓ６００４）、可変入賞装置６５が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６００５）、処理をＳ６０５１に移行する。この大入賞口開放コマンドを受信した音声ランプ制御装置１１３は、可変入賞装置６５が開放された旨を第３図柄表示装置８１において実行し、開放されている可変入賞装置６５へ球を入賞させることを遊技者に促すように構成されている。
【４５３８】
Ｓ６０５１の処理では、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれかに当選しているか否か、即ち、第１特別図柄の動的表示における大当たりか否かを判別し（Ｓ６０５１）、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれかに当選していれば（Ｓ６０５１：Ｙｅｓ）、次いで、当該ラウンドが４Ｒ～９Ｒのいずれかであるか否かを判別する（Ｓ６０５２）。
【４５３９】
Ｓ６０５２の判別の結果、当該ラウンドが４Ｒ～９Ｒのいずれかであれば（Ｓ６０５２：Ｙｅｓ）、確変領域６５ｄが開放されるラウンドであるので、該確変領域６５ｄの有効設定処理又は無効設定処理を行うべく、確変領域制御処理を実行し（Ｓ６０５４）、処理をＳ６０５５に移行する。確変領域制御処理（６０５４）の詳細は、図２４３を参照して後述する。
【４５４０】
また、Ｓ６０５１の処理において、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれにも当選していない場合、即ち、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」のいずれかに当選しており、第２特別図柄の動的表示における大当たりであれば（Ｓ６０５１：Ｎｏ）、次いで、当該ラウンドが２Ｒ～７Ｒのいずれかであるか否かを判別する（Ｓ６０５３）。

【４５４１】
　Ｓ６０５３の判別の結果、当該ラウンドが２Ｒ～７Ｒのいずれかであれば（Ｓ６０５３：Ｙｅｓ）、確変領域６５ｄが開放されるラウンドであるので、該確変領域６５ｄの有効設定処理又は無効設定処理を行うべく、確変領域制御処理を実行し（Ｓ６０５４）、処理をＳ６０５５に移行する。
【４５４２】
　ここで、図２４３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）の一処理である確変領域制御処理（Ｓ６０５４）について説明する。図２４３は、この確変領域制御処理（Ｓ６０５４）を示したフローチャートである。
【４５４３】
　この確変領域制御処理（Ｓ６０５４）では、確変領域有効テーブル２０２ｈ（図２２１及び図２２２参照）及び確変領域通過回数カウンタ２０３ｏを参照して、当該ラウンドの確変領域６５ｄの有効設定処理若しくは無効設定処理を実行する。
【４５４４】
　この確変領域制御処理（Ｓ６０５４）では、まず、当たり処理（図２４１参照）のＳ６５２において大当たり種別毎に設定された確変領域有効テーブル２０２ｈに基づいて、当該ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されているか否かを判別し（Ｓ６１０１）、当該ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されていなければ（Ｓ６１０１：Ｎｏ）、Ｓ６１０２～Ｓ６１０５の処理をスキップして、この確変領域制御処理（Ｓ６０５４）を終了し、大当たり開閉制御処理（図２４２参照）に戻る。
【４５４５】
　一方、Ｓ６１０１の処理において、確変領域有効テーブル２０２ｈに基づいて、当該ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されると判別された場合（Ｓ６１０１：Ｙｅｓ）、次いで、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれかに当選しているか否か、即ち、第１特別図柄の動的表示における大当たりか否かを判別し（Ｓ６１０２）、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれかに当選していれば（Ｓ６１０２：Ｙｅｓ）、続いて、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」より小さい値であるか否かを判別する（Ｓ６１０３）。
【４５４６】
　Ｓ６１０３の判別の結果、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」より小さい値であれば（Ｓ６１０３：Ｙｅｓ）、今回の大当たり遊技において確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「２」に達しておらず、確変領域６５ｄを無効に設定する条件を満たしていないため（図２２１の備考欄参照）、処理をＳ６１０５に移行する。
【４５４７】
　また、Ｓ６１０２の処理において、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれにも当選していないと判別された場合、即ち、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」のいずれかに当選しており、第２特別図柄の動的表示における大当たりであれば（Ｓ６１０２：Ｎｏ）、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」より小さい値であるか否かを判別する（Ｓ６１０４）。
【４５４８】
　Ｓ６１０４の判別の結果、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」より小さい値であれば（Ｓ６１０４：Ｙｅｓ）、今回の大当たり遊技において確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「３」に達しておらず、確変領域６５ｄを無効に設定する条件を満たしていないため（図２２２の備考欄参照）、処理をＳ６１０５に移行する。
【４５４９】
　Ｓ６１０５の処理では、確変領域有効フラグ２０３ｍをオンに設定し（Ｓ６１０５）、

この確変領域制御処理（Ｓ６０５４）を終了し、大当たり開閉制御処理（図２４２参照）に戻る。

【４５５０】

一方、Ｓ６１０３の処理において、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」より小さい値でない場合、即ち、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」以上である場合（Ｓ６１０３：Ｎｏ）、今回の大当たり遊技において確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「２」に達しおり、確変領域６５ｄを無効に設定する条件を満たしているため（図２２１の備考欄参照）、Ｓ６１０５の処理をスキップして、この確変領域制御処理（Ｓ６０５４）を終了し、大当たり開閉制御処理（図２４２参照）に戻る。

【４５５１】

また、Ｓ６１０４の処理において、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」より小さい値でない場合、即ち、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」以上である場合（Ｓ６１０４：Ｎｏ）、今回の大当たり遊技において確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「３」に達しおり、確変領域６５ｄを無効に設定する条件を満たしているため（図２２２の備考欄参照）、Ｓ６１０５の処理をスキップして、この確変領域制御処理（Ｓ６０５４）を終了し、大当たり開閉制御処理（図２４２参照）に戻る。

【４５５２】

このように構成することで、確変領域６５ｄの有効又は無効をラウンド毎に設定することができる。また、１の大当たり遊技において確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数に応じて、以降の確変領域６５ｄを無効に設定することができる。

【４５５３】

図２４２に戻って、説明を続ける。Ｓ６０５４の確変領域制御処理が終わると、次いで、確変領域６５ｄの開放設定を行い（Ｓ６０５５）、確変領域開放タイマ２０３ｎを始動し（Ｓ６０５６）、処理をＳ６０５７に移行する。確変領域開放タイマ２０３ｎの値はタイマ割込処理（図２３３参照）の実行毎（即ち、２ミリ秒毎）に「１」加算されていき、後述する大入賞口開放中処理（図２４４参照）において、該確変領域開放タイマ２０３ｎの値が一定の値に達したか否かが判別され、判別結果によって確変領域６５ｄの閉鎖処理が行われる。

【４５５４】

次いで、Ｓ６０５７の処理では、確変領域開放コマンドを設定し（Ｓ６０５７）、処理をＳ６００６へ移行する。音声ランプ制御装置１１３は、この確変領域開放コマンドを受信すると、後述する確変領域開放中演出処理を行うように構成されている（図２６０参照）。

【４５５５】

一方、Ｓ６０５２の処理において、当該ラウンドが４Ｒ～９Ｒのいずれでもないと判別された場合（Ｓ６０５２：Ｎｏ）、確変領域６５ｄを開放するラウンドではないため、Ｓ６０５４～Ｓ６０５７の処理をスキップしてＳ６００６へ移行する。また、Ｓ６０５３の処理において、当該ラウンドが２Ｒ～７Ｒのいずれでもないと判別された場合（Ｓ６０５３：Ｎｏ）、この場合も確変領域６５ｄを開放するラウンドではないため、Ｓ６０５４～Ｓ６０５７の処理をスキップしてＳ６００６へ移行する。

【４５５６】

Ｓ６００６の処理では、可変入賞装置６５が開放中であるか否かを判別する（Ｓ６００６）。判別の結果、可変入賞装置６５が開放中でなければ（Ｓ６００６：Ｎｏ）、可変入賞装置６５が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、Ｓ６００７の処理をスキップして、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）を終了し、当たり処理（図２４１参照）に戻る。一方、Ｓ６００６の処理において、可変入賞装置６５が開放中であると判別された場合は（Ｓ６００６：Ｙｅｓ）、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件を判別するべく、大入賞口開放中処理を行い（Ｓ６００７）、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）を終了し、当たり処理（図２４１参照）に戻る。

【４５５７】

ここで、図２４４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）の一処理である大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）について説明する。図２４４は、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を示したフローチャートである。

【４５５８】

この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）では、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。また、確変領域６５ｄの開閉制御、又は、開放された確変領域６５ｄへの球の通過検知等の制御を実行する。

【４５５９】

この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）では、まず、上述した大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）のＳ６００４において設定された可変入賞装置６５の開放時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６２０１）。判別の結果、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングであれば（Ｓ６２０１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける可変入賞装置６５の閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「０」クリアして（Ｓ６２０２）、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６２０６へ移行する。Ｓ６２０６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理については、後述する。

【４５６０】

一方、Ｓ６２０１の処理において、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ６２０１：Ｎｏ）、次いで、大入賞口スイッチ６５ｃがオンされたか否か、即ち、可変入賞装置６５へ球が入賞したか否かを判断する（Ｓ６２０３）。

【４５６１】

Ｓ６２０３の処理において、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出され可変入賞装置６５へ球が入賞していれば（Ｓ６２０３：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ６２０４）、次いで、入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６２０５）。入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６２０５：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、可変入賞装置６５に球が１０個以上入賞して可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しているので、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６２０６へ移行する。

【４５６２】

Ｓ６２０６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置６５の閉鎖設定を行い（Ｓ６２０６）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して可変入賞装置６５が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６２０７）、処理をＳ６２０８へ移行する。なお、Ｓ６２０７の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２３３のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【４５６３】

次いで、Ｓ６２０８の処理では、確変領域６５ｄが開放中か否かを判別し（Ｓ６２０８）、確変領域６５ｄが開放中であれば（Ｓ６２０８：Ｙｅｓ）、確変領域６５ｄの閉鎖設定を行い（Ｓ６２０９）、音声ランプ制御装置１１３に対して確変領域６５ｄが閉鎖されたことを示す確変領域閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６２１０）、処理をＳ６２１１へ移行する。なお、Ｓ６２１０の処理で設定された確変領域閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２３３のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【４５６４】

次いで、Ｓ６２１１の処理では、確変領域有効フラグ２０３ｍをオフに設定し（Ｓ６２１１）、確変領域開放タイマ２０３ｎの値を「０」クリアして（Ｓ６２１２）、処理をＳ６２１３に移行する。

【４５６５】

また、Ｓ６２０８の処理において、確変領域６５ｄが開放中でないと判別された場合（Ｓ６２０８：Ｎｏ）、確変領域６５ｄの閉鎖処理を行わないため、Ｓ６２０９～Ｓ６２１２の処理をスキップして、Ｓ６２１３に移行する。

【４５６６】

Ｓ６２１３の処理では、可変入賞装置６５の１のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を１減算し（Ｓ６２１３）、次に、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６２１４）。ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値である場合（Ｓ６２１４：Ｙｅｓ）、該大当たりにおけるラウンド回数（可変入賞装置６５の残り開放回数）が残存している状態であるので、次の可変入賞装置６５を開放させるまでのインターバル時間（例えば、「１秒」）を設定し（Ｓ６２１５）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了し、大当たり開閉制御処理（図２４２参照）に戻る。

【４５６７】

一方、Ｓ６２１４の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６２１４：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了したので、大当たり状態を終了させるために、インターバル時間を設定せず（即ち、Ｓ６２１５をスキップして）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図２４２参照）に戻る。

【４５６８】

Ｓ６２０３の処理において、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出されておらず、可変入賞装置６５へ球が入賞していなければ（Ｓ６２０３：Ｎｏ）、次いで、確変領域６５ｄへの球の通過検知を行い、該通過検知の判別結果によって確変移行フラグ２０３ｋを設定する確変領域通過判定処理を実行し（Ｓ６２１６）、処理をＳ６２１７へ移行する。

【４５６９】

ここで、図２４５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）の一処理である確変領域通過判定処理（Ｓ６２１６）について説明する。図２４５は、この確変領域通過判定処理（Ｓ６２１６）を示したフローチャートである。

【４５７０】

この確変領域通過判定処理（Ｓ６２１６）では、確変領域６５ｄへの球の通過検知を行い、判別結果によって確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値を更新する。また、確変領域６５ｄを球が通過している場合は、当該ラウンドの確変領域６５ｄが有効設定されているか否かを判別し、判別結果によって確変移行フラグ２０３ｋを設定する。

【４５７１】

この確変領域通過判定処理（Ｓ６２１６）では、まず、確変領域スイッチ６５ｇがオンされたか否か、即ち、確変領域６５ｄを球が通過したか否かを判断し（Ｓ６３０１）、確変領域スイッチ６５ｇがオンされておらず、確変領域６５ｄを球が通過していなければ（Ｓ６３０１：Ｎｏ）、Ｓ６３０２～Ｓ６３１１の処理をスキップして、この確変領域通過判定処理（Ｓ６２１６）を終了して、大入賞口開放中処理（図２４４）に戻る。

【４５７２】

一方、Ｓ６３０１の処理において、確変領域スイッチ６５ｇがオンされており、確変領域６５ｄを球が通過していれば（Ｓ６３０１：Ｙｅｓ）、次いで、該確変領域６５ｄへの球の通過が当該ラウンドにおける１カウント目か否かを判別し（Ｓ６３０２）、該確変領域６５ｄへの球の通過が当該ラウンドにおける１カウント目でなければ（Ｓ６３０２：Ｎｏ）、Ｓ６３０３～Ｓ６３１１の処理をスキップして、この確変領域通過判定処理（Ｓ６２１６）を終了して、大入賞口開放中処理（図２４４）に戻る。

【４５７３】

Ｓ６３０２の処理において、確変領域６５ｄへの球の通過が当該ラウンドにおける１カウント目であると判別された場合（Ｓ６３０２：Ｙｅｓ）、次いで、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれかに当

選しているか否か、即ち、第１特別図柄の動的表示における大当たりか否かを判別し（Ｓ６３０３）、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれかに当選していれば（Ｓ６３０３：Ｙｅｓ）、続いて、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」より小さい値であるか否かを判別し（Ｓ６３０４）、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」より小さい値であれば（Ｓ６３０４：Ｙｅｓ）、現在実行中の大当たりラウンドの１ラウンド前のラウンド終了時において、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「２」に達しておらず、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「１」以下であり、現在実行中の大当たりラウンドの確変領域６５ｄを無効に設定する条件を満たしていないため（図２２１の備考欄、及び、図２４３のＳ６１０３：Ｙｅｓ参照）、処理をＳ６３０６に移行する。

【４５７４】

一方、Ｓ６３０４の判別の結果、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」より小さい値でない場合、即ち、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」以上である場合（Ｓ６３０４：Ｎｏ）、現在実行中の大当たりラウンドの１ラウンド前のラウンド終了時において、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「２」に達しており、現在実行中の大当たりラウンドの確変領域６５ｄを無効に設定する条件を満たしているため（図２２１の備考欄、及び、図２４３のＳ６１０３：Ｎｏ参照）、Ｓ６３０６～Ｓ６３１１の処理をスキップして、この確変領域通過判定処理（Ｓ６２１６）を終了して、大入賞口開放中処理（図２４４）に戻る。

【４５７５】

また、Ｓ６３０３の処理において、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれにも当選していないと判別された場合、即ち、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」のいずれかに当選しており、第２特別図柄の動的表示における大当たりであれば（Ｓ６３０３：Ｎｏ）、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」より小さい値であるか否かを判別し（Ｓ６３０５）、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」より小さい値であれば（Ｓ６３０５：Ｙｅｓ）、現在実行中の大当たりラウンドの１ラウンド前のラウンド終了時において、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「３」に達しておらず、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「２」以下であり、現在実行中の大当たりラウンドの確変領域６５ｄを無効に設定する条件を満たしていないため（図２２１の備考欄、及び、図２４３のＳ６１０４：Ｙｅｓ参照）、処理をＳ６３０６に移行する。

【４５７６】

一方、Ｓ６３０５の判別の結果、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」より小さい値でない場合、即ち、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」以上である場合（Ｓ６３０５：Ｎｏ）、現在実行中の大当たりラウンドの１ラウンド前のラウンド終了時において、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「３」に達しており、現在実行中の大当たりラウンドの確変領域６５ｄを無効に設定する条件を満たしているため（図２２２の備考欄、及び、図２４３のＳ６１０４：Ｎｏ参照）、Ｓ６３０６～Ｓ６３１１の処理をスキップして、この確変領域通過判定処理（Ｓ６２１６）を終了して、大入賞口開放中処理（図２４４）に戻る。

【４５７７】

Ｓ６３０６の処理では、該確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値に１加算し（Ｓ６３０６）、確変領域通過コマンドを設定して（Ｓ６３０７）、処理をＳ６３０８に移行する。音声ランプ制御装置１１３は、この確変領域通過コマンドを受信すると、後述する投票演出処理において、表示用投票実施コマンドを設定するように構成されている（図２５９において後述）。

【４５７８】

Ｓ６３０８の処理では、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされているか否かを判別し

（Ｓ６３０８）、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされていれば（Ｓ６３０８：Ｙｅｓ）、当該ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されている状況で、該確変領域６５ｄへ球が通過しているため、大当たりの終了後に「確率変動状態」を発生させるために、確変移行フラグ２０３ｋをオンに設定して（Ｓ６３０９）、確変移行フラグコマンドを設定し（Ｓ６３１０）、処理をＳ６３１１に移行する。

【４５７９】

Ｓ６３１１の処理では、有効確変領域通過ラウンドコマンドを設定し（Ｓ６３１１）、この確変領域通過判定処理（Ｓ６２１６）を終了して、大入賞口開放中処理（図２４４）に戻る。音声ランプ制御装置１１３は、Ｓ６３１０において送信された確変移行フラグコマンド及びＳ６３１１において送信された有効確変領域通過ラウンドコマンドを受信すると、後述する競争演出処理において、演出結果が成功となる競争展開シナリオを設定するように構成されている（図２６１にて後述）。

【４５８０】

このように構成することで、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされている状態で確変領域６５ｄへ球が通過した場合にのみ確変移行フラグ２０３ｋをオンに設定し、「確率変動状態」に移行し得るようにすることができる。即ち、確変領域６５ｄが有効に設定されている大当たりラウンドにおいて、該確変領域６５ｄに球を通過させた場合にのみ、「確率変動状態」に移行させることができる。

【４５８１】

また、確変領域６５ｄが開放される６のラウンドのうち、該確変領域６５ｄに球を通過させたラウンド数が一定数（第１２実施形態では、第１特別図柄の動的表示での大当たり時は「２回」、第２特別図柄の動的表示での大当たり時は「３回」）を超えた場合に、以降の確変領域６５ｄへの球の通過をすべて無効とすることができる。その結果、遊技者に確変領域６５ｄが有効に設定されているラウンドを推測させ、該確変領域６５ｄが開放される６のラウンドのうち、一定数のラウンドを選択させて該確変領域６５ｄに球を通過させ、該一定数のラウンドにおける確変領域６５ｄへの球の通過によって「確率変動状態」に移行させられるか否かが判別される遊技性を創出し、興趣向上を図ることができる。

【４５８２】

また、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が一定数（第１２実施形態では、第１特別図柄の動的表示での大当たり時は「２回」、第２特別図柄の動的表示での大当たり時は「３回」）に達していない場合のみ、該確変領域６５ｄへの球の通過情報（通過したラウンド情報）を保持し、該ラウンド情報に基づいて、第３図柄表示装置８１において「競争演出」を実行することができる。

【４５８３】

例えば、第１特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合に、確変領域６５ｄが開放される４Ｒ～９Ｒの６のラウンドのうち、遊技者がすべてのラウンドにおいて該確変領域６５ｄに球を通過させた場合、４Ｒ目及び５Ｒ目の確変領域６５ｄへの球の通過は、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ送信される確変領域通過コマンドによって、確変領域６５ｄを通過させたラウンドとして音声ランプ制御装置１１３に記憶される。一方、残りの６Ｒ～９Ｒの４のラウンドでは、既に確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が一定数である「２回」に達しているため、主制御装置１１０からコマンドは送信されず、確変領域６５ｄを通過させたラウンドとして記憶されない。従って、第３図柄表示装置８１において実行される「競争演出」では、このような場合、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が一定数に達していない状態である４Ｒ目及び５Ｒ目の確変領域６５ｄへの球の通過情報に基づいた演出を実行することができる。

【４５８４】

さらに、１の大当たり遊技に対して有効確変領域を通過した回数にかかわらず、確変移行フラグ２０３ｋがオンに更新されるのを一度のみにすることができ、オンに更新された後の大当たり遊技では、「確率変動状態」に移行するまで該確変移行フラグ２０３ｋは更新され得ないようにすることができる。

【４５８５】
図２４４の大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）に戻って、説明を続ける。Ｓ６２０５の処理において、入賞カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合（Ｓ６２０５：Ｙｅｓ）、又は、Ｓ６２１６の確変領域通過判定処理の終了後は、確変領域６５ｄの開放時間が１０秒経過したか否かを判別する（Ｓ６２１７）。
【４５８６】
より詳細には、確変領域開放タイマ２０３ｎの値は、図２４２のＳ６０５６の処理において始動されると、タイマ割込処理（図２３３参照）の実行毎（即ち、２ミリ秒毎）に「１」加算されていくため、該確変領域開放タイマ２０３ｎの値が「５０００」に達した場合に１０秒経過したと判別される。
【４５８７】
Ｓ６２１７の処理において、確変領域６５ｄの開放時間が１０秒経過したと判別された場合（Ｓ６２１７：Ｙｅｓ）、確変領域６５ｄの閉鎖設定を行い（Ｓ６２１８）、音声ランプ制御装置１１３に対して確変領域６５ｄが閉鎖されたことを示す確変領域閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６２１９）、処理をＳ６２２０へ移行する。なお、Ｓ６２１９の処理で設定された確変領域閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２３３のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【４５８８】
次いで、Ｓ６２２０の処理では、確変領域有効フラグ２０３ｍをオフに設定し（Ｓ６２２０）、確変領域開放タイマ２０３ｎの値を「０」クリアして（Ｓ６２２１）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図２４２参照）に戻る。
【４５８９】
また、Ｓ６２１７の判別の結果、確変領域６５ｄの開放時間が１０秒経過していない場合（Ｓ６２１７：Ｎｏ）、確変領域６５ｄの閉鎖処理を行わないため、Ｓ６２１８～Ｓ６２２１の処理をスキップして、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図２４２参照）に戻る。
【４５９０】
図２４１の当たり処理（Ｓ２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ６１２の大当たり開閉制御処理（図２４２参照）の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６１３）。判別の結果、ラウンドカウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ６１３：Ｙｅｓ）、大当たり状態を継続するため、大当たりの終了設定処理であるＳ６１４の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。
【４５９１】
一方、Ｓ６１３の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６１３：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了しているので、大当たり状態を終了させるために、大当たり終了処理を行い（Ｓ６１４）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。
【４５９２】
ここで、図２４６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり終了処理（Ｓ６１４）について説明する。図２４６は、この大当たり終了処理（Ｓ６１０）を示したフローチャートである。
【４５９３】
この大当たり終了処理（Ｓ６１４）では、大当たり遊技中における有効確変領域の通過有無によって設定された確変移行フラグ２０３ｋに基づいて、確変フラグ２０３ｊ、時短低確フラグ２０３ｐ，時短高確フラグ２０３ｑ及び時短カウンタ２０３ｒの設定等を行う。

【４５９４】
この大当たり終了処理（Ｓ６１４）では、まず、確変移行フラグ２０３ｋがオンされているか否かを判別する（Ｓ６４０１）。判別の結果、確変移行フラグ２０３ｋがオンされていれば（Ｓ６４０１：Ｙｅｓ）、該大当たり終了後の遊技状態を「確率変動状態」とするべく、確変移行フラグ２０３ｋをオフし（Ｓ６４０２）、確変フラグ２０３ｊをオンし（Ｓ６４０３）、時短高確フラグ２０３ｑをオンして（Ｓ６４０４）、処理をＳ６４０７に移行する。
【４５９５】
Ｓ６４０１の処理において、確変移行フラグ２０３ｋがオンされていないと判別された場合は（Ｓ６４０１：Ｎｏ）、該大当たり終了後の遊技状態を「普図高確時間短縮状態」とするべく、時短高確フラグ２０３ｑをオンし（Ｓ６４０５）、時短カウンタ２０３ｒに「１５０」をセットして（Ｓ６４０６）、処理をＳ６４０７に移行する。
【４５９６】
Ｓ６４０７の処理では、音声ランプ制御装置１１３に対して大当たりのエンディング演出の開始を示すエンディングコマンドを設定する（Ｓ６４０７）。Ｓ６４０７の処理で設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２３３のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【４５９７】
音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、表示制御装置１１４において実行されている「競争演出」の実行状況を判別しつつ、大当たりのエンディング演出を実行する。
【４５９８】
Ｓ６４０７の処理の終了後は、遊技状態に応じてエンディング時間（例えば、「１０秒」）を設定し（Ｓ６４０８）、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値を「０」クリアして（Ｓ６４０９）、該大当たりの終了時の各種処理を実行する大当たり終了設定処理を行い（Ｓ６４１０）、この大当たり終了処理（Ｓ６１４）を終了して、当たり処理（図２４１参照）に戻る。
【４５９９】
このように構成することで、大当たり遊技中に有効確変領域を球が通過した場合の大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。
【４６００】
次に、図２４７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図２３３参照）の一処理である普図変動処理（Ｓ２１１）について説明する。図２４７は、この普図変動処理（Ｓ２１１）を示したフローチャートである。
【４６０１】
この普図変動処理（Ｓ２１１）は、スルーゲート６７への球の通過に起因して、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を制御するものである。
【４６０２】
この普図変動処理（Ｓ２１１）では、まず、今現在、普通電役７２が突出中（作動中）か否か、即ち、普通図柄の当たり中であるか否かを判別する（Ｓ７０１）。判別の結果、普通電役７２が突出中であれば（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、普通図柄の当たり中であるので、そのまま普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図２３３参照）へ戻る。
【４６０３】
一方、普通電役７２が突出中でなければ（Ｓ７０１：Ｎｏ）、普通図柄の当たり中ではないため、次いで、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中であるか否かを判別する（Ｓ７０２）。判別の結果、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中でなければ（Ｓ７０２：Ｎｏ）、次いで、普通図柄表示装置８３における可変表示が停止後、所定時間（例えば、「１秒」）経過したか否かを判別する（Ｓ７０３）。

その結果、可変表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ７０３：Ｎｏ）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図２３３参照）に戻る。これにより、可変表示における停止図柄が所定時間だけ普通図柄表示装置８３に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【４６０４】

一方、Ｓ７０３の処理の結果、可変表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ７０３：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄に関する可変表示の作動保留球数ＨＮ）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ７０４）。

【４６０５】

Ｓ７０４の処理の結果、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きくなければ（Ｓ７０４：Ｎｏ）、実行すべき普通図柄の可変表示の保留球数が存在しないということなので、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図２３３参照）に戻る。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きい値であれば（Ｓ７０４：Ｙｅｓ）、保留されていた普通図柄に関する可変表示の実行開始タイミングであると判断し、まず、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１減算する（Ｓ７０５）。これは、後述する処理（Ｓ７０６～Ｓ７１２）によって、保留されていた普通図柄に関する可変表示のうち１の可変表示の実行が開始されることに伴って、普通図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【４６０６】

次いで、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ７０６）。このデータシフト処理は、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１～第４エリアに格納されているデータを普図保留球実行エリア２０３ｉへ向けて順にシフトさせる処理であって、普図保留第１エリア→普図保留球実行エリア２０３ｉ、普図保留第２エリア→普図保留第１エリア、普図保留第３エリア→普図保留第２エリア、普図保留第４エリア→普図保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【４６０７】

Ｓ７０６のデータシフト処理の後は、データシフト処理により普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されたデータ（即ち、普図当たりカウンタＣ４の値）に基づいて、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を実行するために、まず、時短低確フラグ２０３ｐ又は時短高確フラグ２０３ｑがオンされているか否かを判別する（Ｓ７０７）。判別の結果、時短低確フラグ２０３ｐ及び時短高確フラグ２０３ｑがオンされていない場合は（Ｓ７０７：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「１５秒」に設定し（Ｓ７０８）、処理をＳ７１０へ移行する。一方、時短低確フラグ２０３ｐ又は時短高確フラグ２０３ｑがオンされていると判別された場合（Ｓ７０７：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「０．１秒」に設定して（Ｓ７０９）、処理をＳ７１０へ移行する。

【４６０８】

Ｓ７１０の処理では、時短高確フラグ２０３ｑがオンされているか否かを判別し（Ｓ７１０）、時短高確フラグ２０３ｑがオンされていない場合（Ｓ７１０：Ｎｏ）、即ち、普通図柄の低確率状態では、普図当たり乱数テーブル２０２ｉにおける低確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する（Ｓ７１１）。また、時短高確フラグ２０３ｑがオンされている場合（Ｓ７１０：Ｙｅｓ）、即ち、普通図柄の高確率状態では、普図当たり乱数テーブル２０２ｉにおける高確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する（Ｓ７１２）。Ｓ７１１及びＳ７１２の処理の後は、この普図変動処理（Ｓ２１

１）を終了して、タイマ割込処理（図２３３参照）に戻る。
【４６０９】
これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、遊技者が右打ちした場合に、スルーゲート６７を球が通過したとき、普通電役７２が開放し易いか否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放し易い状況（即ち、普通図柄の高確率状態）であって第２始動口７１側へ流入し易い状況か、普通電役７２が開放し易い状況よりも開放し難い状況（即ち、普通図柄の低確率状態）であって、閉鎖（突出）している普通電役７２の上面を右端から左端まで転動しきり、可変入賞装置６５側へ流入し得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。
【４６１０】
Ｓ７０２の処理において、普通図柄表示装置８３の表示態様が可変表示中であると判別されると（Ｓ７０２：Ｙｅｓ）、可変表示時間が経過したか否かを判別する（Ｓ７１３）。普通図柄表示装置８３の可変表示時間は、Ｓ７０８又はＳ７０９の処理により遊技状態に応じて決定されており、この可変表示時間が経過していなければ（Ｓ７１３：Ｎｏ）、普通図柄表示装置８３の表示を更新して（Ｓ７１４）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図２３３参照）に戻る。
【４６１１】
一方、普通図柄表示装置８３における可変表示の可変表示時間が経過していれば（Ｓ７１３：Ｙｅｓ）、普通図柄表示装置８３に対して、Ｓ７１１又はＳ７１２によって予め設定された停止図柄に対応した表示態様を設定し（Ｓ７１５）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図２３３参照）に戻る。
【４６１２】
これにより、球がスルーゲート６７を通過した場合に、この普図変動処理（Ｓ２１１）に基づいて普通図柄表示装置８３における可変表示が設定され、該普通図柄表示装置８３において可変表示が開始されてから可変表示時間が経過するまでは、「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる。そして、可変表示結果が当たりである場合には「○」の図柄を点灯する一方、ハズレである場合には「×」の図柄を点灯させる。
【４６１３】
次に、図２４８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図２３３参照）の一処理である普通電役制御処理（Ｓ２０４）について説明する。図２４７は、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を示したフローチャートである。
【４６１４】
この普通電役制御処理（Ｓ２０４）は、普通図柄の当たりが発生する場合に、遊技状態に応じて普通電役７２の開閉（突出及び没入）駆動制御を実行する。即ち、遊技状態に応じて普通電役７２の開放（没入）時間を設定すると共に、設定された時間に基づいて該普通電役７２を開放駆動し、設定した突出時間が経過した場合に、開放（没入）中の普通電役７２を閉鎖（突出）させる制御を実行する。
【４６１５】
この普通電役制御処理（Ｓ２０４）では、まず、普通電役７２が開放（没入）中か否か、即ち、普通図柄の当たり中か否かを判別する（Ｓ８０１）。判別の結果、普通電役７２が開放中でないと判別された場合（Ｓ８０１：Ｎｏ）、即ち、普通図柄の当たり中でないと判別された場合は、次に、普通図柄の可変表示が終了したか否かを判別する（Ｓ８０２）。
【４６１６】
Ｓ８０２における判別の結果、普通図柄の可変表示が終了していなければ（Ｓ８０２：Ｎｏ）、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図２３３参照）に戻る一方、普通図柄の可変表示が終了していれば（Ｓ８０２：Ｙｅｓ）、次いで、該可変表示において当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ８０３）。
【４６１７】

Ｓ８０３における判別の結果、可変表示において当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ８０３：Ｎｏ）、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図２３３参照）へ戻る。一方、可変表示において当たりに当選していると判別された場合は（Ｓ８０３：Ｙｅｓ）、当選した当たりに関する制御を実行するために、まず、時短低確フラグ２０３ｐ又は時短高確フラグ２０３ｑがオンされているか否かを判別する（Ｓ８０４）。

【４６１８】

Ｓ８０４における判別の結果、時短低確フラグ２０３ｐ及び時短高確フラグ２０３ｑがオンされていないと判別された場合は（Ｓ８０４：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通電役開放テーブル２０２ｋの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役７２の開放時間を「０．１秒」に設定し（Ｓ８０５）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数を１回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「１」をセットして（Ｓ８０６）、処理をＳ８０９へ移行する。

【４６１９】

一方、Ｓ８０４の処理において、時短低確フラグ２０３ｐ又は時短高確フラグ２０３ｑがオンされていると判別された場合は（Ｓ８０４：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判断し、普通電役開放テーブル２０２ｋの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役７２の開放（没入）時間を「５．８秒」に設定し（Ｓ８０７）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数を１回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「１」をセットして（Ｓ８０８）、処理をＳ８０９へ移行する。

【４６２０】

Ｓ８０９の処理では、普通電役７２の開放（没入）処理を行い（Ｓ８０９）、閉鎖（突出）状態であった普通電役７２を開放状態に駆動し、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図２３３参照）に戻る。

【４６２１】

これにより、遊技者が右打ちした場合において、スルーゲート６７を通過した球が普通電役７２の配設位置に到達し、該普通電役７２が開放されている時間の長い状態か短い状態かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を通過した球が第２始動口７１側へ誘導され易い状況か、該普通電役７２の閉鎖状態において該普通電役７２の上面を右端から左端まで転動しきって、その球が可変入賞装置６５側へ流下され得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【４６２２】

Ｓ８０１の処理において、普通電役７２が開放中であると判別された場合（Ｓ８０１：Ｙｅｓ）、即ち、普通図柄の当たり中であると判別された場合は、次いで、Ｓ８０５又はＳ８０７において設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過しているかを判別する（Ｓ８１０）。判別の結果、設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過していないと判別された場合は（Ｓ８１０：Ｎｏ）、普通電役７２の開放状態を維持するため、Ｓ８１１～Ｓ８１３の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図２３３参照）に戻る。

【４６２３】

一方、Ｓ８１０の処理において、設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過していると判別された場合は（Ｓ８１０：Ｙｅｓ）、まず、普通電役７２の閉鎖（突出）処理を行い（Ｓ８１１）、Ｓ８０６又はＳ８０８の処理で設定された電役カウンタの値から「１」を減算する（Ｓ８１２）。そして、減算された電役カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ８１３）。判別の結果、電役カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ８１３：Ｙｅｓ）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数が残存しているため、処理をＳ８０９へ移行し、所定のインターバル処理を行った上で再び普通電役７２の開放処理を行う。一方、電役カウンタの値が「０」より大き

い値でないと判別された場合（Ｓ８１３：Ｎｏ）、即ち、電役カウンタの値が「０」以下である場合は、該当たりに基づく普通電役７２の開放がすべて終了したということなので、普通電役７２の再開放を行わず、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図２３２参照）に戻る。

【４６２４】

次いで、図２４９を参照して、停電等の発生した場合に主制御装置１１０において実行されるＮＭＩ割込処理について説明する。図２４９は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。

【４６２５】

このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。ＮＭＩ端子に停電信号ＳＧ１が入力されたＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ９０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。

【４６２６】

なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から払出制御装置１１１内のＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。

【４６２７】

次に、図２５０から図２６１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理（図２５０参照）と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（図２５０参照）とがある。

【４６２８】

まず、図２５０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図２５０は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【４６２９】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１００１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ１１１６の電源断処理（図２５１参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ１００２）。図２５１を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信すると、Ｓ１１１６の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ１１１６の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

【４６３０】

電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ１００２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ１００３）。

【４６３１】
ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ１００６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。
【４６３２】
なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。
【４６３３】
電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ１００２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ１１１６の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。
【４６３４】
Ｓ１００４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ１００４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「０ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が「０」クリアされる。
【４６３５】
ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ１００５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ１００６）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ１００５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ１００７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。
【４６３６】
Ｓ１００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ１００８）。電源断フラグはＳ１１１６の電源断処理の実行時にオンされる（図２５１のＳ１１１５参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ１１１６の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した状態

で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭ２２３の作業エリアをクリアし（Ｓ１００９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、処理をＳ１０１２へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

【４６３７】

一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ１００４からＳ１００６の処理を経由してＳ１００８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ１００９をスキップして、処理をＳ１０１０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、処理をＳ１０１２へ移行する。

【４６３８】

なお、Ｓ１００９のクリア処理をスキップするのは、Ｓ１００４からＳ１００６の処理を経由してＳ１００８の処理へ至った場合には、Ｓ１００４の処理によって、既にＲＡＭ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、ＲＡＭ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３の制御を継続できるからである。

【４６３９】

Ｓ１０１２の処理では、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１０１２）、該設定値コマンドを受信するまでＳ１０１２の処理を繰り返し実行して待機する（Ｓ１０１２：Ｎｏ）。そして、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信した場合に（Ｓ１０１２：Ｙｅｓ）、該設定値コマンドが示す確率設定値を設定値メモリ（図示せず）に格納し（Ｓ１０１３）、メイン処理（図２５１参照）へ移行する。

【４６４０】

このように、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理において、主制御装置１１０の立ち上げ処理（図２３０参照）の終盤で生成される設定値コマンドを受信するまでメイン処理（図２５１参照）への移行を待機することで、主制御装置１１０で設定された確率設定値を音声ランプ制御装置１１３側で確実に把握し、該確率設定値に基づいてメイン処理以降の処理を実行できる。また、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信しない場合、主制御装置１１０の立ち上げ処理の終盤まで到達しておらず、主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に終了していないので、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理も正常に終了させず、メイン処理へ移行させない。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側で主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に実行されたか否かを把握することが可能となるとともに、主制御装置１１０が正常に立ち上がっていない状態における音声ランプ制御装置１１３の暴走を未然に防止できる。

【４６４１】

次に、図２５１を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図２５１は、このメイン処理を示したフローチャートである。

【４６４２】

メイン処理が実行されると、まず、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上が経過したか否かが判別され（Ｓ１１０１）、「１ミリ秒」以上経過していなければ（Ｓ１１０１：Ｎｏ）、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９の処理を行わずにＳ１１１０の処理へ移行する。Ｓ１１０１の処理で、「１ミリ秒」経過したか否かを判別するのは、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９が短い周期（「１ミリ秒」以内）で処理する必要がないものであるのに対して、Ｓ１１１０の変動演出処理やＳ１１１１のコマンド判定処理は、短い周期で実行す

る方が好ましい処理であるからである。Ｓ１１１１の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ１１１０の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【４６４３】

Ｓ１１０１の処理において、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上経過していると判断される場合は（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、Ｓ１１０２の処理へ移行する。なお、Ｓ１１０１の処理が、図２５０に示す立ち上げ処理の後初めて実行された場合は、そのままＳ１１０２の処理へ移行する。

【４６４４】

Ｓ１１０２の処理では、Ｓ１１０３～Ｓ１１１２の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ１１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ１１０７の処理で編集されるランプの点灯態様になるように各ランプの出力を設定し（Ｓ１１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ１１０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば、「３０秒」）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ１１０５の処理へ移行する。

【４６４５】

次いで、Ｓ１１０５の処理では、後述するＳ１１１１のコマンド判定処理によって設定される大当たりに関する演出を実行する当たり演出処理を行い（Ｓ１１０５）、Ｓ１１０６の処理へ移行する。なお、第１２実施形態では、第１特別図柄及び第２特別図柄による大当たりに関する可変入賞装置６５の開放中に所定の演出（例えば、可変入賞装置６５が開放されたことを示す演出や右打ち報知演出、後述する「投票演出」及び「競争演出」など）を実行するように構成されている。この当たり演出処理（Ｓ１１０５）の詳細については、図２５７を参照して後述する。

【４６４６】

次いで、Ｓ１１０６の処理では、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ１１０６）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２の有効期間において、該枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、上記有効期間に枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。

【４６４７】

枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ１１０６）が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（Ｓ１１０７）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ１１０８）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。

【４６４８】

Ｓ１１０８の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し（Ｓ１１０９）、Ｓ１１１０の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ１１０７のランプ編集処理が実行され、また、Ｓ１１０８の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間で実行される。

【４６４９】

Ｓ１１１０の処理では、第３図柄表示装置８１において変動演出を表示させるために、

主制御装置１１０より受信した特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドに基づいて第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する変動演出処理を実行し（Ｓ１１１０）、処理をＳ１１１１へ移行する。この変動演出処理（Ｓ１１１０）の詳細については、図２５６を参照して後述する。

【４６５０】

Ｓ１１１１の処理では、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行い（Ｓ１１１１）、Ｓ１１１２の処理へ移行する。このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）の詳細については、図２５２を参照して後述する。

【４６５１】

Ｓ１１１２では、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた各種カウンタを更新するカウンタ更新処理を実行する（Ｓ１１１２）。例えば、変動演出の詳細な変動パターンを決定するカウンタの更新や、「保留変化予告」を抽選する保留変化カウンタ（図示せず）及び「競争演出」中の競争展開シナリオを抽選する競争展開カウンタ（図示せず）等の更新が、このカウンタ更新処理の中で行われる。該カウンタの更新は、所定の範囲（本実施形態では、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（「９９」）に達した後「０」に戻すことによって行われる。

【４６５２】

Ｓ１１１２の処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１１１３）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１１１３：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ１１１５）、電源断処理を実行する（Ｓ１１１６）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ１１１７）、その後、処理を無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【４６５３】

一方、Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１１１３：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ１１１４）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ１１１４：Ｎｏ）、Ｓ１１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ１１１４：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【４６５４】

ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼び、パチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。

【４６５５】

次に、図２５２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）について説明する。図２５２は、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を示したフローチャートである。

【４６５６】

このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図２５１参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０又は表示制御装置１１４から受信したコマンドを判定する。

【４６５７】

コマンド判定処理（Ｓ１１１１）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶

領域に、主制御装置１１０からのコマンドを受信しているか否かを判別する（Ｓ１２０１）。判別の結果、主制御装置１１０からコマンドを受信していれば（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置１１０より第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド、特図１停止種別コマンド又は特図１確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０２）。そして、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０２：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図１コマンド処理を行い（Ｓ１２０３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図２５１参照）に戻る。

【４６５８】

ここで、図２５３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）について説明する。図２５３は、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を示したフローチャートである。

【４６５９】

この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、主制御装置１１０から送信された第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【４６６０】

特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、まず、主制御装置１１０より特図１変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２２１）。判別の結果、特図１変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２２１：Ｙｅｓ）、受信した特図１変動パターンコマンドに含まれる第１特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２２２）。

【４６６１】

ここで抽出された第１特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図２５６参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図１変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図２５２参照）に戻る。

【４６６２】

一方、特図１変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２２１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２２３）。そして、特図１停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２２３：Ｙｅｓ）、該特図１停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２２４）。

【４６６３】

ここで抽出された第１特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図２５６参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図１停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第１特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定して（Ｓ１２２５）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図２５２参照）に戻る。

【４６６４】

なお、特図１停止種別コマンドは、第１特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図１変動パターンコマンドを送信後、その特図１変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第１特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２２５の処理によって特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図２５６参照）において、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図１変動パターンコマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づ

いて抽出された第１特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図１停止種別コマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第１特別図柄の変動演出において、第１保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図１変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第１保留球数コマンドに基づく停止種別と特図１停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【４６６５】

Ｓ１２２３の処理の結果、特図１停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２２３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２２６）。特図１確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図１確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２２６：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図１確定コマンドを設定し（Ｓ１２２７）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図２５２参照）に戻る。

【４６６６】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図１確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図１確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【４６６７】

Ｓ１２２６の処理の結果、特図１確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２２６：Ｎｏ）、その他の第１特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２２８）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図２５２参照）に戻る。

【４６６８】

図２５２に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０２の処理において、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０２：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド、特図２停止種別コマンド又は特図２確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０４）。そして、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０４：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図２コマンド処理を行い（Ｓ１２０５）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図２５１参照）に戻る。

【４６６９】

ここで、図２５４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）について説明する。図２５４は、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を示したフローチャートである。

【４６７０】

この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、主制御装置１１０から送信された第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【４６７１】

特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、まず、主制御装置１１０より特図２変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５１）。判別の結果、特図２変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２５１：Ｙｅｓ）、受信した特図２変動パターンコ

マンドに含まれる第２特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２５２）。
【４６７２】
ここで抽出された第２特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図２５６参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図２変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図２５２参照）に戻る。
【４６７３】
一方、特図２変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５３）。そして、特図２停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２５３：Ｙｅｓ）、該特図２停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２５４）。
【４６７４】
ここで抽出された第２特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図２５６参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図２停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第２特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定して（Ｓ１２５５）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図２５２参照）に戻る。
【４６７５】
なお、特図２停止種別コマンドは、第２特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図２変動パターンコマンドを送信後、その特図２変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第２特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２５５の処理によって特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図２５６参照）において、先に第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図２変動パターンコマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図２停止種別コマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第２特別図柄の変動演出において、第２保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図２変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第２保留球数コマンドに基づく停止種別と特図２停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。
【４６７６】
Ｓ１２５３の処理の結果、特図２停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５６）。特図２確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は該第２特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図２確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２５６：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第２特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図２確定コマンドを設定し（Ｓ１２５７）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図２５２参照）に戻る。
【４６７７】
表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図２確定コマンドを受

信した場合、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図２確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【４６７８】

Ｓ１２５６の処理の結果、特図２確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５６：Ｎｏ）、その他の第２特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２５８）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図２５２参照）に戻る。

【４６７９】

図２５２に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０４の処理において、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０４：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２０６）。そして、第１保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０６：Ｙｅｓ）、第１保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａ（図２０８参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（Ｓ１２０７）。そして、同じく第１保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、及び、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、Ｓ１２０７で更新されたサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が示す第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１２０８）。そして、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１２０９）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図２５１参照）に戻る。

【４６８０】

ここで、第１保留球数コマンドは、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１２０７の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を修正し、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。

【４６８１】

また、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【４６８２】

Ｓ１２０６の処理の結果、第１保留球数コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２０６：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２１０）。そして、第２保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２１０：Ｙｅｓ）、第２保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂ（図２０８参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第２特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納する（Ｓ１２１１）。そして、同じく第２保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パター

ン選択カウンタＣ３、及び、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、Ｓ１２１１で更新されたサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が示す第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１２１２）。そして、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第２保留球数コマンドを設定して（Ｓ１２１３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図２５１参照）に戻る。

【４６８３】

ここで、第２保留球数コマンドは、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１２１１の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を修正し、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。

【４６８４】

また、音声ランプ制御装置１１３は、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第２特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【４６８５】

Ｓ１２１０の処理の結果、第２保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２１０：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より大当たり遊技中における各種コマンドを受信したか否かを判別する大当たり中コマンド受信処理を実行し（Ｓ１２１４）、処理をＳ１２１５に移行する。

【４６８６】

ここで、図２５５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される大当たり中コマンド受信処理（Ｓ１２１４）について説明する。図２５５は、この大当たり中コマンド受信処理（Ｓ１２１４）を示したフローチャートである。

【４６８７】

この大当たり中コマンド受信処理（Ｓ１２１４）では、大当たり遊技中に主制御装置１１０から送信された各コマンドに基づいて各種設定処理を実行する。

【４６８８】

大当たり中コマンド受信処理（Ｓ１２１４）では、まず、主制御装置１１０より確変領域通過コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２７１）。判別の結果、確変領域通過コマンドを受信していれば（Ｓ１２７１：Ｙｅｓ）、当該ラウンドの確変領域通過フラグ（確変領域通過フラグＡ２２３ｉ～確変領域通過フラグＦ２２３ｏのいずれか）をオンに設定し（Ｓ１２７２）、この大当たり中コマンド受信処理（Ｓ１２１４）を終了して、コマンド判定処理（図２５２参照）に戻る。

【４６８９】

より詳細には、今回の大当たりが大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれか、即ち、第１特別図柄の動的表示における大当たりである場合には、当該ラウンドが４Ｒであれば確変領域通過フラグＡ２２３ｉを、当該ラウンドが５Ｒであれば確変領域通過フラグＢ２２３ｊを、当該ラウンドが６Ｒであれば確変領域通過フラグＣ２２３ｋを、当該ラウンドが７Ｒであれば確変領域通過フラグＤ２２３ｍを、当該ラウンドが８Ｒであれば確変領域通過フラグＥ２２３ｎを、当該ラウンドが９Ｒであれば確変領域通過フラグＦ２２３ｏを、オンに設定する。

【４６９０】

また、今回の大当たりが大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ

」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」のいずれか、即ち、第２特別図柄の動的表示における大当たりである場合には、当該ラウンドが２Ｒであれば確変領域通過フラグＡ２２３ｉを、当該ラウンドが３Ｒであれば確変領域通過フラグＢ２２３ｊを、当該ラウンドが４Ｒであれば確変領域通過フラグＣ２２３ｋを、当該ラウンドが５Ｒであれば確変領域通過フラグＤ２２３ｍを、当該ラウンドが６Ｒであれば確変領域通過フラグＥ２２３ｎを、当該ラウンドが７Ｒであれば確変領域通過フラグＦ２２３ｏを、オンに設定する。

【４６９１】

このように設定することで、遊技者がいずれの大当たりラウンドにおいて確変領域６５ｄを通過させたかを判別することができる。その結果、該大当たり遊技において有効確変領域を通過させることができず、後述する「競争演出」において失敗となる演出を実行する場合であっても、遊技者が確変領域６５ｄを通過させたラウンドに基づいた「競争演出」を第３図柄表示装置８１で実行することができ、遊技者の遊技意欲の低下を抑制させつつ結果報知を行うことができる。

【４６９２】

Ｓ１２７１の処理において、確変領域通過コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２７１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より確変移行フラグコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２７３）。判別の結果、確変移行フラグコマンドを受信していれば（Ｓ１２７３：Ｙｅｓ）、サブ確変移行フラグ２２３ｐをオンに設定し（Ｓ１２７４）、この大当たり中コマンド受信処理（Ｓ１２１４）を終了して、コマンド判定処理（図２５２参照）に戻る。

【４６９３】

一方、Ｓ１２７３の処理において、確変移行フラグコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２７３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より有効確変領域通過ラウンドコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２７５）。判別の結果、有効確変領域通過ラウンドコマンドを受信していれば（Ｓ１２７５：Ｙｅｓ）、該有効確変領域通過ラウンドコマンドの情報を有効確変領域通過ラウンド格納エリア２２３ｑに格納し（Ｓ１２７６）、この大当たり中コマンド受信処理（Ｓ１２１４）を終了して、コマンド判定処理（図２５２参照）に戻る。

【４６９４】

このように構成することで、大当たり遊技中に確変領域６５ｄを球が通過したラウンドのうち、有効確変領域を通過したラウンド情報を判別することができる。その結果、後述する「競争演出」において、遊技者が確変領域６５ｄを通過させたラウンドのうち、有効確変領域を通過させたラウンドに基づいた「競争演出」の成功となる演出を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４６９５】

Ｓ１２７５の処理において、有効確変領域通過ラウンドコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２７５：Ｎｏ）、この大当たり中コマンド受信処理（Ｓ１２１４）を終了して、コマンド判定処理（図２５２参照）に戻る。

【４６９６】

図２５２に戻って、説明を続ける。Ｓ１２１４の大当たり中コマンド受信処理を終えると、次いで、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ１２１５）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図２５１参照）に戻る。ここで、受信したその他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行う。例えば、主制御装置１１０より受信したデモコマンドは、このＳ１２１６の処理によって、表示用デモコマンドとして設定され、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）

により表示制御装置１１４に対して送信される。
【４６９７】
次に、図２５６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）について説明する。図２５６は、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を示したフローチャートである。
【４６９８】
この変動演出処理（Ｓ１１１０）は、メイン処理（図２５１参照）の中で実行され、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍ（図２０７参照）において第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出を実行させるための各種処理を実行する。具体的には、第１特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を行うように構成される。また、第２特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を行うように構成される。
【４６９９】
変動演出処理（Ｓ１１１０）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１変動開始フラグ２２３ａがオンか否かを判別する（Ｓ１３０１）。判別の結果、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンであると判別された場合（Ｓ１３０１：Ｙｅｓ）、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドをともに受信しているので、第１特別図柄の変動演出を開始すべく、特図１変動開始フラグ２２３ａをオフし（Ｓ１３０２）、次いで、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第１エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１３０３）、さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１３０４）、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算し（Ｓ１３０５）、処理をＳ１３０６へ移行する。
【４７００】
つまり、この場合は、保留された第１特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第１保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させる。また、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させる。
【４７０１】
これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになり、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。
【４７０２】
Ｓ１３０６の処理では、Ｓ１３０５の処理で減算したサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値に基づいて表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１３０６）、処理をＳ１３０７へ移行する。
【４７０３】
ここで設定された表示用第１保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図２５１のＳ１

１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンドによって示される第１特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。

【４７０４】

次いで、Ｓ１３０７の処理では、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３０７）、処理をＳ１３０８へ移行する。

【４７０５】

ここで設定された表示用特図１変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図２５１のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図１変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第１特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第１特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【４７０６】

次いで、Ｓ１３０８の処理において、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３０８）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図２５１参照）に戻る。

【４７０７】

ここで設定された表示用特図１停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図２５１のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１３０９の処理により設定された表示用特図１変動パターンコマンドによって実行される第１特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図１停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【４７０８】

Ｓ１３０１の処理において、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンでないと判別された場合（Ｓ１３０１：Ｎｏ）、次いで、ＲＡＭ２２３に設けられた特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンか否かを判別する（Ｓ１３０９）。判別の結果、特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンであると判別された場合（Ｓ１３０９：Ｙｅｓ）、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドをともに受信しているので、第２特別図柄の変動演出を開始すべく、特図２変動開始フラグ２２３ｂをオフし（Ｓ１３１０）、次いで、第２保留情報格納エリア２２３ｆに設けられた第２保留情報格納第１エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１３１１）、さらに、第２保留情報格納エリア２２３ｆに設けられた第２保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１３１２）、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を１減算し（Ｓ１３１３）、処理をＳ１３１４へ移行する。

【４７０９】

つまり、この場合は、保留された第２特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第２保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ４に移動させる。また、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された

各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させ、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させ、第２保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させる。

【４７１０】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになり、第２保留情報格納エリア２２３ｆの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第２保留球格納エリア２０３ｅの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。

【４７１１】

Ｓ１３１４の処理では、Ｓ１３１３の処理で減算したサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値に基づいて表示用第２保留球数コマンドを設定して（Ｓ１３１４）、処理をＳ１３１５へ移行する。

【４７１２】

ここで設定された表示用第２保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図２５１のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用第２保留球数コマンドによって示される第２特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。

【４７１３】

次いで、Ｓ１３１５の処理では、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３１５）、処理をＳ１３１６へ移行する。

【４７１４】

ここで設定された表示用特図２変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図２５１のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図２変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第２特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第２特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【４７１５】

次いで、Ｓ１３１６の処理において、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３１６）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図２５１参照）に戻る。

【４７１６】

ここで設定された表示用特図２停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図２５１のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１３１７の処理により設定された表示用特図２変動パターンコマンドによって実行される第２特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図２停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【４７１７】
次に、図２５７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される当たり演出処理（Ｓ１１０５）について説明する。図２５７は、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）を示したフローチャートである。
【４７１８】
この当たり演出処理（Ｓ１１０５）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図２５１参照）の中で実行され、主制御装置１１０の大当たり遊技の実行中における処理を実行する。
【４７１９】
より詳細には、確変領域６５ｄが開放される各ラウンドで、確変領域６５ｄに球を通過させるか否かの「投票演出」を第３図柄表示装置８１において行う。また、遊技者が確変領域６５ｄに球を通過させたラウンド情報及び有効確変領域の通過有無に基づいて、「確率変動状態」へ移行するか否かの「競争演出」を第３図柄表示装置８１において行う。
【４７２０】
この当たり演出処理（Ｓ１１０５）では、まず、大当たりに当選したか否かを判別し（Ｓ１４０１）、大当たりに当選した場合（Ｓ１４０１：Ｙｅｓ）、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値を「０」クリアし（Ｓ１４０２）、各ラウンドの確変領域通過フラグ（確変領域通過フラグＡ２２３ｉ～確変領域通過フラグＦ２２３ｏ）をオフに設定する（Ｓ１４０３）。
【４７２１】
次いで、有効確変領域通過ラウンド格納エリア２２３ｑをクリアし（Ｓ１４０４）、サブ確変移行フラグ２２３ｐ及び投票完了フラグ２２３ｒをオフに設定して（Ｓ１４０５）、その他の初期化処理を実行して（Ｓ１４０６）、処理をＳ１４０７に移行する。
【４７２２】
Ｓ１４０７の処理では、大当たりオープニングに関する処理を実行し（Ｓ１４０７）、次いで、大当たりラウンド開始後に第３図柄表示装置８１において行う導入演出に関する抽選処理を実行し（Ｓ１４０８）、処理をＳ１４０９に移行する。
【４７２３】
この導入演出は、大当たり遊技中において、確変領域６５ｄが開放されるラウンドまでに実行される演出である。即ち、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりであれば、確変領域６５ｄが４Ｒ目から開放されるため、該導入演出は１Ｒ～３Ｒまでの間で実行され、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりであれば、確変領域６５ｄが２Ｒ目から開放されるため、該導入演出は１Ｒ目において実行される。そして、この導入演出では、大当たり後に「確率変動状態」へ移行させるためにいずれかの確変領域６５ｄを通過させる旨の遊技説明、及び、該導入演出の実行後に行われる「投票演出」の前置きとなる演出が実行される。Ｓ１４０８の導入演出に関する抽選処理では、この前置きとなる演出内容に関しての抽選処理を行う。
【４７２４】
この導入演出に関する抽選処理は、当選した大当たり種別や確変領域有効テーブル２０２ｈの内容、即ち、いずれの大当たりラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されるのか、に関わらず、一定数の導入演出の中から無作為に抽選処理が行われるように構成されている。
【４７２５】
仮に、この導入演出を、当選した大当たり種別や確変領域有効テーブル２０２ｈの内容に基づいて抽選するように構成した場合、現出した導入演出によって、ラウンド毎の確変領域６５ｄが有効に設定される確率を遊技者に示唆してしまうことに繋がり、遊技者は現出した導入演出の内容に従って確変領域６５ｄに球を通過させるラウンドを決定することになる。
【４７２６】
換言すれば、仮に、今回の大当たりで所定の導入演出が実行され、該導入演出の内容に

応じて確変領域６５ｄに球を通過させた場合に、確変領域有効テーブル２０２ｈにおいてすべて無効に設定されていたラウンドであったとき、該大当たり後に「確率変動状態」に移行させることができないため、遊技者は導入演出の内容に不信感（例えば、抽選処理が正常に行われていないのではないか、などの疑念）を抱き、パチンコ機１０への興味を失ってしまうおそれがある。また、導入演出と確変領域６５ｄの有効・無効との関係性を知り得る遊技者は、それを知らない遊技者と比べて顕著に優位な遊技結果を取得することが可能となり、導入演出と確変領域６５ｄの有効・無効との関係性を知り得ない遊技者には著しい不利益が生じてしまうおそれがある。

【４７２７】

そこで、第１２実施形態のパチンコ機１０では、当選した大当たり種別や確変領域有効テーブル２０２ｈの内容に関わらず、無作為に導入演出を抽選するように構成することで、現出した導入演出と「確率変動状態」への移行有無とは無関係とすることができ、遊技者の純粋な推測のみ（即ち、いずれの大当たりラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されているのかを遊技者が推測した結果のみ）によって「確率変動状態」への移行有無が導出されることになる。

【４７２８】

このように構成することで、仮に「確率変動状態」に移行させることができなかった場合であっても、遊技者はパチンコ機１０の責任にするのではなく、自分自身の推測が間違っていたためであると割り切ることができ、遊技に興覚めしてしまうことを抑制しつつ、新たな遊技性による興趣向上を図ることができる。また、新規でパチンコ機１０で遊技を行う遊技者であっても、導入演出と確変領域６５ｄの有効・無効との関係性等を把握する必要がなく、遊技者に平等な遊技を提供することができる。

【４７２９】

一方、Ｓ１４０１の処理において、大当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ１４０１：Ｎｏ）、Ｓ１４０２～Ｓ１４０８の処理をスキップして、Ｓ１４０９に移行する。

【４７３０】

Ｓ１４０９の処理では、大当たり中か否かを判別し（Ｓ１４０９）、大当たり中であれば（Ｓ１４０９：Ｙｅｓ）、大当たり遊技中に第３図柄表示装置８１において実行される演出内容に関する処理を行う大当たり中演出処理を実行し（Ｓ１４１０）、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）を終了して、メイン処理（図２５１参照）に戻る。

【４７３１】

ここで、図２５８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される大当たり中演出処理（Ｓ１４１０）について説明する。図２５８は、この大当たり中演出処理（Ｓ１４１０）を示したフローチャートである。

【４７３２】

この大当たり中演出処理（Ｓ１４１０）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される当たり演出処理（図２５７参照）の中で実行され、大当たり遊技中に第３図柄表示装置８１において実行される「投票演出」や「競争演出」等に関わる処理を実行する。

【４７３３】

この大当たり中演出処理（Ｓ１４１０）では、まず、今回の大当たりが大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれかであるか、即ち、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりか否かを判別し（Ｓ１５０１）、今回の大当たりが大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれかであれば（Ｓ１５０１：Ｙｅｓ）、次いで、当該ラウンドが１Ｒ～３Ｒ目のいずれかであるか否かを判別する（Ｓ１５０２）。

【４７３４】

Ｓ１５０２の判別の結果、当該ラウンドが１Ｒ目～３Ｒ目のいずれかであれば、当たり演出処理（図２５７参照）のＳ１４０８の処理において抽選された大当たり中導入演出の

内容に基づいて、表示用大当たり中導入演出コマンドを設定し（Ｓ１５０３）（図２６２（ｂ）～図２６４（ｂ）参照）、処理をＳ１５１２に移行する。

【４７３５】

一方、Ｓ１５０２の処理において、当該ラウンドが１Ｒ目～３Ｒ目のいずれでもないと判別された場合は（Ｓ１５０２：Ｎｏ）、次いで、当該ラウンドが４Ｒ目～９Ｒ目のいずれかであるか否かを判別し（Ｓ１５０４）、当該ラウンドが４Ｒ目～９Ｒ目のいずれかであれば（Ｓ１５０４：Ｙｅｓ）、４Ｒ～９Ｒの間で第３図柄表示装置８１において実行される「投票演出」を行う投票演出処理を実行し（Ｓ１５０５）、処理をＳ１５１２に移行する。

【４７３６】

ここで、図２５９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される投票演出処理（Ｓ１５０５）について説明する。図２５９は、この投票演出処理（Ｓ１５０５）を示したフローチャートである。

【４７３７】

この投票演出処理（Ｓ１５０５）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される大当たり中演出処理（図２５８参照）の中で実行され、大当たり中に第３図柄表示装置８１において実行される「投票演出」に関する処理を行う。

【４７３８】

この投票演出処理（Ｓ１５０５）では、まず、当該ラウンドの確変領域通過フラグ（確変領域通過フラグＡ２２３ｉ～確変領域通過フラグＦ２２３ｏ）がオンされているか否かを判別する（Ｓ１６０１）。

【４７３９】

より詳細には、今回の大当たりが大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれか、即ち、第１特別図柄の動的表示における大当たりである場合には、当該ラウンドが４Ｒであれば確変領域通過フラグＡ２２３ｉを、当該ラウンドが５Ｒであれば確変領域通過フラグＢ２２３ｊを、当該ラウンドが６Ｒであれば確変領域通過フラグＣ２２３ｋを、当該ラウンドが７Ｒであれば確変領域通過フラグＤ２２３ｍを、当該ラウンドが８Ｒであれば確変領域通過フラグＥ２２３ｎを、当該ラウンドが９Ｒであれば確変領域通過フラグＦ２２３ｏを、それぞれオンされているか否か判別する。

【４７４０】

また、今回の大当たりが大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」のいずれか、即ち、第２特別図柄の動的表示における大当たりである場合には、当該ラウンドが２Ｒであれば確変領域通過フラグＡ２２３ｉを、当該ラウンドが３Ｒであれば確変領域通過フラグＢ２２３ｊを、当該ラウンドが４Ｒであれば確変領域通過フラグＣ２２３ｋを、当該ラウンドが５Ｒであれば確変領域通過フラグＤ２２３ｍを、当該ラウンドが６Ｒであれば確変領域通過フラグＥ２２３ｎを、当該ラウンドが７Ｒであれば確変領域通過フラグＦ２２３ｏを、それぞれオンされているか否か判別する。

【４７４１】

Ｓ１６０１の判別の結果、当該ラウンドの確変領域通過フラグがオンされていなければ（Ｓ１６０１：Ｎｏ）、当該ラウンドの確変領域６５ｄが未だ通過検知されていない状態であるため、続いて、確変領域６５ｄが開放中か否かを判別し（Ｓ１６０２）、確変領域６５ｄが開放中でなければ（Ｓ１６０２：Ｎｏ）、当該ラウンドが開始してから１０秒以上が経過し、確変領域６５ｄが閉鎖された状態で可変入賞装置６５が開放されている状態であるため、大当たり中の右打ち遊技を示唆する表示用大当たり中右打ち報知コマンドを設定し（Ｓ１６０３）（図２６５（ｃ）参照）、この投票演出処理（Ｓ１５０５）を終了して大当たり中演出処理（図２５８参照）に戻る。

【４７４２】

一方、Ｓ１６０２の処理において、確変領域６５ｄが開放中であると判別された場合（Ｓ１６０２：Ｙｅｓ）、確変領域６５ｄが開放中の状態における第３図柄表示装置８１での演出処理を行う確変領域開放中演出処理を実行し（Ｓ１６０４）、この投票演出処理（Ｓ１５０５）を終了して大当たり中演出処理（図２５８参照）に戻る。

【４７４３】

ここで、図２６０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される確変領域開放中演出処理（Ｓ１６０４）について説明する。図２６０は、この確変領域開放中演出処理（Ｓ１６０４）を示したフローチャートである。

【４７４４】

この確変領域開放中演出処理（Ｓ１６０４）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される投票演出処理（図２５９参照）の中で実行され、確変領域６５ｄが開放中の状態における第３図柄表示装置８１での演出処理を行う

【４７４５】

この確変領域開放中演出処理（Ｓ１６０４）では、まず、投票完了フラグ２２３ｒがオンされているか否かを判別し（Ｓ１６５１）、投票完了フラグ２２３ｒがオンされていなければ（Ｓ１６５１：Ｎｏ）、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が一定の値（即ち、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりであれば「２」、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりであれば「３」）に達していない状態であるため、次いで、今回の大当たりが大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれかであるか否かを判別する（Ｓ１６５２）。

【４７４６】

Ｓ１６５２の判別の結果、今回の大当たりが大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれかであれば（Ｓ１６５２：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりであるため、続いて、当該ラウンドが４Ｒ目又は５Ｒ目のいずれかであるか否かを判別し（Ｓ１６５３）、当該ラウンドが４Ｒ目又は５Ｒ目のいずれかであれば（Ｓ１６５３：Ｙｅｓ）、表示用投票受付中演出コマンドを設定し（Ｓ１６５４）（図２６５（ａ）参照）、この確変領域開放中演出処理（Ｓ１６０４）を終了して投票演出処理（図２５９参照）に戻る。

【４７４７】

一方、Ｓ１６５３の処理において、当該ラウンドが４Ｒ目及び５Ｒ目のいずれでもないと判別された場合（Ｓ１６５３：Ｎｏ）、次いで、当該ラウンドが６Ｒ～９Ｒのいずれかであるか否かを判別し（Ｓ１６５５）、当該ラウンドが６Ｒ～９Ｒのいずれかであれば（Ｓ１６５５：Ｙｅｓ）、確変領域６５ｄが開放される４Ｒ～９Ｒの６のラウンドのうち、二以上のラウンドが経過した状態でありながら、確変領域６５ｄへ球を通過させたラウンド数が一定の値に到達していない状態（投票完了フラグがオンされていない状態）であるため、右打ち遊技の示唆態様を変化させ、確変領域６５ｄへの球の通過を推奨する投票警告処理を実行し（Ｓ１６５６）、この確変領域開放中演出処理（Ｓ１６０４）を終了して投票演出処理（図２５９参照）に戻る。

【４７４８】

Ｓ１６５６の投票警告処理では、今回の大当たりにおいて確変領域６５ｄへ球を通過させる残りのラウンド数と、該確変領域６５ｄが開放される残りのラウンド数とに基づいて、右打ち遊技を示唆する程度を段階的に変化させるように構成されている。

【４７４９】

具体例を３つ挙げると、１つ目は、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選し、当該のラウンドが５Ｒ目であって、４Ｒまでに確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が１回である場合、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりでは、２Ｒ～７Ｒの６のラウンドのうち、いずれか３のラウンドで確変領域６５ｄに球を通過させることで「確率変動状態」に移行し得るように構成されているため、今回の大当たりにおいて確変領域６５ｄへ球を通過させる残りのラウンド数は２となる。また、当該のラウンドが５Ｒ目であるため、確変領域６５ｄが開放される残りのラウンド数は３となる。

【４７５０】
よって、確変領域６５ｄが開放される残りの３のラウンドのうち、いずれか２のラウンドで確変領域６５ｄを通過させればよい状態であるため、右打ち遊技を示唆する程度のうち、弱めの示唆内容を表示するように構成されている（図２７７（ｂ）８１ｇ参照）。
【４７５１】
また、２つ目の具体例は、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選し、当該のラウンドが６Ｒ目であって、５Ｒまでに確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が２回である場合、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりでは、２Ｒ～７Ｒの６のラウンドのうち、いずれか３のラウンドで確変領域６５ｄに球を通過させることで「確率変動状態」に移行し得るように構成されているため、今回の大当たりにおいて確変領域６５ｄへ球を通過させる残りのラウンド数は１となる。また、当該のラウンドが６Ｒ目であるため、確変領域６５ｄが開放される残りのラウンド数は２となる。
【４７５２】
よって、確変領域６５ｄが開放される残りの２のラウンドのうち、いずれか１のラウンドで確変領域６５ｄを通過させればよい状態であるため、右打ち遊技を示唆する程度のうち、強めの示唆内容を表示するように構成されている（図２７７（ｄ）８１ｇ参照）。
【４７５３】
さらに、３つ目の具体例は、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選し、当該のラウンドが９Ｒ目であって、８Ｒまでに確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が１回である場合、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりでは、４Ｒ～９Ｒの６のラウンドのうち、いずれか２のラウンドで確変領域６５ｄに球を通過させることで「確率変動状態」に移行し得るように構成されているため、今回の大当たりにおいて確変領域６５ｄへ球を通過させる残りのラウンド数は１となる。また、当該のラウンドが９Ｒ目であるため、確変領域６５ｄが開放される残りのラウンド数は１となる。
【４７５４】
よって、確変領域６５ｄが開放されるラウンドは現在実行中の９Ｒ目のみであり、該９Ｒ目の確変領域６５ｄを通過させなければ、該確変領域６５ｄに球を通過させる２の機会のうちの１の機会を損失してしまう状態であるため、右打ち遊技を示唆する程度のうち、最も強めの示唆内容を表示するように構成されている（図２６６（ｄ）の８１ｄ及び８１ｇ参照）。
【４７５５】
このように構成することで、各ラウンドの確変領域６５ｄへの入球状況に応じて該確変領域６５ｄへの入球示唆態様を変化させ、遊技者に対して段階的に強調して報知することができる。その結果、遊技者が確変領域６５ｄへ球を通過させず、確変領域６５ｄへ球を通過させたラウンド数が遊技仕様よりも少なくなり、想定よりも少ない出玉の獲得となり得ることを抑制することができるとともに、新たに創出した遊技性を遊技者に確実に堪能させ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【４７５６】
Ｓ１６５５の処理において、当該ラウンドが６Ｒ～９Ｒのいずれでもないと判別された場合（Ｓ１６５５：Ｎｏ）、Ｓ１６５６の処理をスキップして、この確変領域開放中演出処理（Ｓ１６０４）を終了して、投票演出処理（図２５９参照）に戻る。
【４７５７】
一方、Ｓ１６５２の処理において、今回の大当たりが大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」及び「確変Ｆ」のいずれでもないと判別された場合（Ｓ１６５２：Ｎｏ）、今回の大当たりは大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」のいずれかであって、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりであるため、続いて、当該ラウンドが２Ｒ目又は３Ｒ目のいずれかであるか否かを判別し（Ｓ１６５７）、当該ラウンドが２Ｒ目又は３Ｒ目のいずれかであれば（Ｓ１６５７：Ｙｅｓ）、表示用投票受付中演

出コマンドを設定し（Ｓ１６５８）（図２７６（ａ）参照）、この確変領域開放中演出処理（Ｓ１６０４）を終了して投票演出処理（図２５９参照）に戻る。

【４７５８】

また、Ｓ１６５７の処理において、当該ラウンドが２Ｒ目及び３Ｒ目のいずれでもないと判別された場合（Ｓ１６５７：Ｎｏ）、次いで、当該ラウンドが４Ｒ～７Ｒのいずれかであるか否かを判別し（Ｓ１６５９）、当該ラウンドが４Ｒ～７Ｒのいずれかであれば（Ｓ１６５９：Ｙｅｓ）、確変領域６５ｄが開放される４Ｒ～９Ｒの６のラウンドのうち、二以上のラウンドが経過した状態でありながら、確変領域６５ｄへ球を通過させたラウンド数が一定の値に到達していない状態であるため、右打ち遊技の示唆態様を変化させ、確変領域６５ｄへの球の通過を推奨する投票警告処理を実行し（Ｓ１６６０）、この確変領域開放中演出処理（Ｓ１６０４）を終了して投票演出処理（図２５９参照）に戻る。

【４７５９】

Ｓ１６５９の処理において、当該ラウンドが４Ｒ～７Ｒのいずれでもないと判別された場合（Ｓ１６５９：Ｎｏ）、Ｓ１６６０の処理をスキップして、この確変領域開放中演出処理（Ｓ１６０４）を終了して、投票演出処理（図２５９参照）に戻る。

【４７６０】

また、Ｓ１６５１の処理において、投票完了フラグ２２３ｒがオンされていると判別された場合（Ｓ１６５１：Ｙｅｓ）、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が一定の値（即ち、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりであれば「２」、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりであれば「３」）に達しており、確変領域６５ｄに球を通過させたラウンド数が一定の値に達していて、当該ラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させる必要がないため、表示用投票完了コマンドを設定し（Ｓ１６６１）（図２７９（ａ）参照）、この確変領域開放中演出処理（Ｓ１６０４）を終了して、投票演出処理（図２５９参照）に戻る。

【４７６１】

このように構成することで、確変領域６５ｄへの入球状況に応じて該確変領域６５ｄへの入球示唆態様を変化させ、遊技者に対して段階的に強調して報知することができる。

【４７６２】

図２５９の投票演出処理（Ｓ１５０５）に戻って、説明を続ける。Ｓ１６０１の処理において、当該ラウンドの確変領域通過フラグがオンされていると判別された場合（Ｓ１６０１：Ｙｅｓ）、当該ラウンドの確変領域６５ｄが通過検知された状態であるため、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値に１加算し（Ｓ１６０５）、処理をＳ１６０６に移行する。

【４７６３】

Ｓ１６０６の処理では、今回の大当たりが大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれかであるか否かを判別し（Ｓ１６０６）、今回の大当たりが大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれかであれば（Ｓ１６０６：Ｙｅｓ）、次いで、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が「２」より小さい値であるか否かを判別する（Ｓ１６０７）。

【４７６４】

判別の結果、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が「２」より小さい値であれば（Ｓ１６０７：Ｙｅｓ）、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が一定の値（即ち、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりであれば「２」）に到達していない状態であるため、Ｓ１６０９の処理をスキップして、Ｓ１６１０に移行する。

【４７６５】

一方、Ｓ１６０７の処理において、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が「２」より小さい値でない、即ち、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が「２」以上の値であれば（Ｓ１６０７：Ｎｏ）、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が一定の値に到達しているため、処理をＳ１６０９に移行する。

【４７６６】
　また、Ｓ１６０６の処理において、今回の大当たりが大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」及び「確変Ｆ」のいずれでもないと判別された場合（Ｓ１６０６：Ｎｏ）、今回の大当たりは大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」のいずれかであって、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりであるため、続いて、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が「３」より小さい値であるか否かを判別する（Ｓ１６０８）。
【４７６７】
　判別の結果、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が「３」より小さい値であれば（Ｓ１６０８：Ｙｅｓ）、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が一定の値（即ち、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりであれば「３」）に到達していない状態であるため、Ｓ１６０９の処理をスキップして、Ｓ１６１０に移行する。
【４７６８】
　一方、Ｓ１６０８の処理において、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が「３」より小さい値でない、即ち、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が「３」以上の値であれば（Ｓ１６０８：Ｎｏ）、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が一定の値に到達しているため、処理をＳ１６０９に移行する。
【４７６９】
　Ｓ１６０９の処理では、投票完了フラグ２２３ｒをオンに設定し（Ｓ１６０９）、表示用投票実施コマンドを設定して（Ｓ１６１０）（図２６５（ｂ）参照）、この投票演出処理（Ｓ１５０５）を終了して、大当たり中演出処理（図２５８参照）に戻る。
【４７７０】
　図２５８の大当たり中演出処理（Ｓ１４１０）に戻って、説明を続ける。Ｓ１５０４の処理において、当該ラウンドが４Ｒ目～９Ｒ目のいずれでもないと判別された場合は（Ｓ１５０４：Ｎｏ）、次いで、当該ラウンドが１０Ｒ目か否かを判別し（Ｓ１５０６）、当該ラウンドが１０Ｒ目であれば（Ｓ１５０６：Ｙｅｓ）、該１０Ｒ目に第３図柄表示装置８１において実行される「競争演出」を行う競争演出処理を実行し（Ｓ１５０７）、処理をＳ１５１２に移行する。なお、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合は、該「競争演出」は１０Ｒ目から大当たりエンディングまでの間に実行されるように構成されている（図２６８（ａ）～図２７１（ａ）参照）。
【４７７１】
　ここで、図２６１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される競争演出処理（Ｓ１５０７）について説明する。図２６１は、この競争演出処理（Ｓ１５０７）を示したフローチャートである。
【４７７２】
　この競争演出処理（Ｓ１５０７）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される大当たり中演出処理（図２５８参照）の中で実行され、大当たり中に第３図柄表示装置８１において実行される「競争演出」に関する処理を行う。
【４７７３】
　この競争演出処理（Ｓ１５０７）では、まず、サブ確変移行フラグ２２３ｐがオンされているか否かを判別し（Ｓ１７０１）、サブ確変移行フラグ２２３ｐがオンされていれば（Ｓ１７０１：Ｙｅｓ）、有効確変領域を通過して該大当たり終了後に「確率変動状態」に移行する状態であるので、第３図柄表示装置８１において「競争演出」の成功となる演出を実行すべく、有効確変領域通過ラウンド格納エリア２２３ｑに格納されているラウンド情報を参照して、勝利用競争展開シナリオを抽選し（Ｓ１７０２）、処理をＳ１７０４に移行する。これにより、遊技者が有効確変領域に球を通過させたラウンド情報に基づいて、成功結果となる「競争演出」を実行することができる（図２７０（ｂ）参照）。
【４７７４】

また、Ｓ１７０１の処理において、サブ確変移行フラグ２２３ｐがオンされていないと判別された場合（Ｓ１７０１：Ｎｏ）、有効確変領域を通過しておらず、該大当たり終了後に「普図高確時間短縮状態」に移行する状態であるので、第３図柄表示装置８１において「競争演出」の失敗となる演出を実行すべく、各ラウンドの確変領域通過フラグ（確変領域通過フラグＡ２２３ｉ～確変領域通過フラグＦ２２３ｏ）を参照して、敗北用競争展開シナリオを抽選し（Ｓ１７０３）、処理をＳ１７０４に移行する。

【４７７５】

より詳細に説明すると、例えば、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選しており、確変領域通過フラグＡ２２３ｉ及び確変領域通過フラグＦ２２３ｏの２の確変領域通過フラグがオンに設定されており、その他の確変領域通過フラグ（即ち、確変領域通過フラグＢ２２３ｊ、確変領域通過フラグＣ２２３ｋ、確変領域通過フラグＤ２２３ｍ及び確変領域通過フラグＥ２２３ｎ）がオフに設定されている場合、確変領域通過フラグＡ２２３ｉ及び確変領域通過フラグＦ２２３ｏの２の確変領域通過フラグがオンに設定されていることから、遊技者は４Ｒ目及び９Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させていることになる。また、サブ確変移行フラグ２２３ｐがオンされていないことから、有効確変領域を通過させておらず、４Ｒ目及び９Ｒ目の確変領域６５ｄは有効に設定されていないことになる。

【４７７６】

ここで、仮に、敗北用競争展開シナリオを抽選する際に各確変領域通過フラグ（確変領域通過フラグＡ２２３ｉ～確変領域通過フラグＦ２２３ｏ）を参照せず、無作為に失敗演出を構成した場合、「競争演出」の内容は、遊技者が確変領域６５ｄを通過させたラウンド情報とは無関係の失敗演出（即ち、「投票演出」における１号艇～６号艇のうち、遊技者の投票したキャラクタが１着又は２着になり得ないような演出）が実行され得ることになり、「競争演出」の序盤において失敗結果となることが把握できてしまいかねず、遊技者が興醒めしてしまうおそれがある。また、遊技者の意思に応じた結果を直接的に表示することで、遊技者の意思に応じて選択した内容に対する直接的な結果が現出しないことによる遊技に対する不信感が生じてしまうことを抑制し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４７７７】

そこで、第１２実施形態のパチンコ機１０では、各確変領域通過フラグ（確変領域通過フラグＡ２２３ｉ～確変領域通過フラグＦ２２３ｏ）を参照し、４Ｒ目及び９Ｒ目の投票演出（図２６５（ｂ）及び図２６７（ａ）参照）に基づいた敗北用競争展開シナリオを抽選することで、遊技者が確変領域６５ｄを通過させた４Ｒ目及び９Ｒ目の投票演出に関わる失敗となる演出（即ち、「投票演出」における１号艇及び６号艇が惜しくも１着又は２着に入れない演出）を第３図柄表示装置８１において実行することができる（図２７１（ａ）参照）。

【４７７８】

このように構成することで、失敗となる演出結果を報知する場合であっても、遊技者が確変領域６５ｄに球を通過させたラウンド、即ち、遊技者の選択が惜しくもハズレとなる結果であったように報知することができ、遊技者の遊技意欲の低下を抑制して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４７７９】

Ｓ１７０４の処理では、Ｓ１７０２又はＳ１７０３において抽出された表示用競争展開シナリオコマンドを設定し（Ｓ１７０４）、この競争演出処理（Ｓ１５０７）を終了して、大当たり中演出処理（図２５８参照）に戻る。

【４７８０】

図２５８の大当たり中演出処理（Ｓ１４１０）に戻って、説明を続ける。Ｓ１５０６の処理において、当該ラウンドが１０Ｒ目ではないと判別された場合（Ｓ１５０６：Ｎｏ）、Ｓ１５０７の競争演出処理をスキップしてＳ１５１２に移行する。

【４７８１】

また、Ｓ１５０１に処理において、今回の大当たりが大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」及び「確変Ｆ」のいずれでもないと判別された場合（Ｓ１５０１：Ｎｏ）、今回の大当たりは大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」のいずれかであって、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりであるため、続いて、当該ラウンドが１Ｒ目であるか否かを判別する（Ｓ１５０８）。

【４７８２】

判別の結果、当該ラウンドが１Ｒ目であれば（Ｓ１５０８：Ｙｅｓ）、当たり演出処理（図２５７参照）のＳ１４０８の処理において抽選された大当たり中導入演出の内容に基づいて、表示用大当たり中導入演出コマンドを設定し（Ｓ１５０９）、処理をＳ１５１２に移行する。

【４７８３】

一方、Ｓ１５０８の処理において、当該ラウンドが１Ｒ目ではないと判別された場合は（Ｓ１５０８：Ｎｏ）、次いで、当該ラウンドが２Ｒ目～７Ｒ目のいずれかであるか否かを判別し（Ｓ１５１０）、当該ラウンドが２Ｒ目～７Ｒ目のいずれかであれば（Ｓ１５１０：Ｙｅｓ）、２Ｒ～７Ｒの間で第３図柄表示装置８１において実行される「投票演出」を行う投票演出処理を実行し（Ｓ１５０５）、処理をＳ１５１２に移行する。

【４７８４】

また、Ｓ１５１０の処理において、当該ラウンドが２Ｒ目～７Ｒ目のいずれでもないと判別された場合は（Ｓ１５１０：Ｎｏ）、次いで、当該ラウンドが８Ｒ目～１０Ｒ目のいずれかであるか否かを判別し（Ｓ１５１１）、当該ラウンドが８Ｒ目～１０Ｒ目のいずれかであれば（Ｓ１５１１：Ｙｅｓ）、８Ｒ～１０Ｒの間に第３図柄表示装置８１において実行される「競争演出」を行う競争演出処理を実行し（Ｓ１５０７）、処理をＳ１５１２に移行する。なお、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合は、該「競争演出」は８Ｒ～１０Ｒまでの間に実行されるように構成されている（図２７９（ｂ）～図２８２（ｂ）参照）。

【４７８５】

このように、第１２実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合においては、第３図柄表示装置８１において実行される「競争演出」が１０Ｒ目から大当たりエンディングまでの時間を使って実行され、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合においては、該「競争演出」が８Ｒ目から１０Ｒ目までの時間を使って実行されるように構成されている。

【４７８６】

このように構成することで、第２特別図柄の動的表示が実行され易い右打ち遊技を行う遊技状態（即ち、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」）においては、「競争演出」を１０Ｒ目までに終了させることで、ＥＤ時間を短く（即ち、「１０秒」）構成することができ、「連荘」状態中における大当たり全体の消化時間を短くし、「連荘」状態において次の大当たりへの到達時間を短くすることが可能となる。これにより、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

【４７８７】

次いで、Ｓ１５１２の処理では、その他の大当たり中に関わる処理を実行し（Ｓ１５１２）、この大当たり中演出処理（Ｓ１４１０）を終了して当たり演出処理（図２５７参照）に戻る。

【４７８８】

図２５７の当たり演出処理（Ｓ１１０５）に戻って、説明を続ける。Ｓ１４０９の処理において、大当たり中ではないと判別された場合（Ｓ１４０９：Ｎｏ）、次いで、大当た

りが終了したか否かを判別し（Ｓ１４１１）、大当たりが終了していれば（Ｓ１４１１：Ｙｅｓ）、大当たり中の遊技結果を報知する投票結果報知処理を実行し（Ｓ１４１２）、処理をＳ１４１３に移行する。

【４７８９】

この投票結果報知処理では、大当たり遊技中において有効確変領域を通過し、該大当たり後に「確率変動状態」に移行するのか、又は、有効確変領域を非通過であって、該大当たり後に「普図高確時間短縮状態」に移行するか、を報知する（図２７１（ｂ）及び図２７２（ａ）参照）。

【４７９０】

次いで、Ｓ１４１３の処理では、その他の大当たり終了時における処理を行い（Ｓ１４１３）、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）を終了して、メイン処理（図２５１参照）に戻る。

【４７９１】

このように構成することで、大当たり遊技中に確変領域６５ｄが開放される６のラウンドのうちの一定数（第１２実施形態では、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりの場合は「２回」、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりの場合は「３回」）のラウンドにおいて、確変領域６５ｄに球を通過させ、その後、第３図柄表示装置８１で行われる「競争演出」において、有効確変領域を通過させられたか否かの結果報知を行うことができる。

【４７９２】

なお、上述のように、第１２実施形態のパチンコ機１０では、大当たり遊技中に有効確変領域を球が通過したタイミングで即時に結果報知は行わず、その後、第３図柄表示装置８１で行われる「競争演出」によって結果報知を行うように構成されているが、該有効確変領域を球が通過したタイミングで即時に結果報知を行うように構成してもよい。

【４７９３】

このように構成する場合、第３図柄表示装置８１において実行されている演出内容に関わらず、有効確変領域を通過した旨を優先的に報知するように構成する。

【４７９４】

次に、図２６２～図２８３を参照して、第１２実施形態のパチンコ機１０の大当たり遊技中において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図２６２～図２８４は、大当たり遊技中における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。

【４７９５】

より詳細には、図２６２～図２７２は、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合の該大当たり遊技中における演出の推移を示しており、図２７３～図２８３は、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合の該大当たり遊技中における演出の推移を示している。

【４７９６】

第１２実施形態のパチンコ機１０では、本発明に対応する新たな遊技性を遊技者に分かり易く伝えるため、日本の公営競技の１つである競艇（ボートレース）をモチーフにした演出により実行するように構成されている。なお、第１２実施形態では、競艇のルールに遊技仕様を落とし込み、新たな遊技仕様である遊技性を遊技者に認識し易く構成しているが、これに代えて、競馬や競輪、オートレース等の公営競技のルールを遊技仕様に落とし込み、新たな遊技仕様である遊技性を遊技者に認識し易くしてもよいし、野球やサッカー等の他のスポーツのルールを遊技仕様に落とし込んで、新たな遊技仕様である遊技性を遊技者に認識し易くしてもよい。

【４７９７】

ここで、競艇における競技の詳細について説明する。競艇とは、上述した通り、日本で開催されている公営競技の１つであり、全国２４場の競争水面において１レース６艇（１号艇：白色、２号艇：黒色、３号艇：赤色、４号艇：青色、５号艇：黄色、６号艇：緑色

）の舟の着順等をレース前に舟券として購入し、その購入した舟券とレース結果とが一致する場合に、観客の人気（総購入口数における購入口数）に応じて割り出されるオッズと、観客が購入した口数とに応じた配当金が得られるモーターボート競技のことである。

【４７９８】

実際の競艇において購入可能な舟券の方式は、１着の艇を当てる単勝式（所謂、単勝。的中率：１／６。）と、１着か２着に入る１艇を順位に関わらず当てる複勝式（所謂、連複。的中率：１／３。）と、１着、２着の組み合わせを着順通りに当てる２連勝単式（所謂、２連単。的中率：１／３０。）と、１着、２着の艇を順位に関わらず当てる２連勝複式（所謂、２連複。的中率：１／１５。）と、１着、２着、３着の組み合わせを着順通りに当てる３連勝単式（所謂、３連単。的中率：１／１２０。）と、１着、２着、３着の艇を順位に関わらず当てる３連勝複式（所謂、３連複。的中率：１／２０。）と、１着から３着までの２艇を順位に関わらず当てる拡大２連勝複式（所謂、拡連複。的中率：３／１５。）と、の７種類の舟券を観客が選んで購入することができる。

【４７９９】

第１２実施形態のパチンコ機１０では、遊技者が確変領域６５ｄを通過させるラウンドを選択させる行為を、舟券を購入する行為に倣って演出として実行するように構成されている。具体的には、第１特別図柄における大当たり時には、２連勝複式の投票方法を模した演出を実行し、第２特別図柄における大当たり時には、２連勝複式より的中率が高い拡大２連勝複式の投票方法を模した演出を実行するように構成されている。

【４８００】

次いで、競艇における１のレースでは、競争水面に設けられた２のターンマーク（所謂、１マーク及び２マーク）を所定回数（具体的には、３周）旋回した上で艇をゴールに先着させる競技が行われる。また、競艇の競技では、競馬や競輪、オートレース等における静止した状態からスタートする競技と異なり、競争開始地点（競争開始時刻）以前から助走を行い、予め定められた定刻に一斉にスタートラインを横切るスタート方式（所謂、フライングスタート方式）が採用されており、定刻より先にスタートラインを横切った艇はフライング（不正出発）、定刻より１秒以降にスタートラインを横切った艇はレイト（出遅れ）として扱われ、以後、レースに参加できないルールとなっている。即ち、競艇の競技では、定刻に達したタイミングでスタートラインより手前に位置するが重要であり、レース前には、フライングやレイト等の事故防止や、各艇が進入するコース（１コース～６コース）、各艇の直線の伸びやターンにおける足回り（所謂、舟足）等を、事前に舟券を予想する観客に示唆させる機会である「スタート展示」及び「周回展示」で構成される「展示航走」が行われる。

【４８０１】

なお、本実施形態では、遊技客が確変領域６５ｄの有効性を推測する行為を、舟券の購入に見立てており、実際の遊技制御として確変領域６５ｄが有効に設定されている状態で該確変領域６５ｄに球を入賞（通過）させることができれば「確率変動状態」を付与することができるため、レース演出として、実際の競艇で起こり得るフライングやレイトによる返還払い戻しや、落水等のアクシデントは、少なくとも遊技客が確変領域６５ｄに球を通過させたラウンドに対応する艇（例えば、４ラウンドであれば１号艇等）においては表示されないように構成されている。一方で、有効に設定されている確変領域６５ｄに球を入賞（通過）させられなかった場合に、「競争演出」（即ち、１０ラウンド目の競艇レース演出）において、遊技客が確変領域６５ｄに球を通過させたラウンドに対応する艇を、上記フライングや落水等の演出が発生するように構成してもよい。このように構成することで、演出のバリエーションを豊富にしつつ、実際の競艇との親和性を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４８０２】

第１２実施形態のパチンコ機１０では、大当たり遊技において、１ラウンド目～３ラウンド目において上記「展示航走」を模した演出（導入演出）を実行して、確変領域６５ｄが有効となるラウンドを推測させるかのような演出が実行されるように構成されている。

そして、４ラウンド目から９ラウンド目において、遊技者が確変領域６５ｄが有効であると推測したラウンドにおいて球を発射させ、該確変領域６５ｄの有効／無効を問わず球を通過させた場合に、そのラウンドに対応する号艇（４ラウンド目では１号艇、５ラウンド目では２号艇、６ラウンド目では３号艇、７ラウンド目では４号艇、８ラウンド目では５号艇、９ラウンド目では６号艇）に関する舟券を購入したかのような演出（舟券購入演出）を実行し、競艇における舟券を予想させるかのような遊技性を創出している。そして、１０ラウンド目において、遊技者が購入した舟券、即ち、確変領域６５ｄが有効であると遊技者が推測したラウンドが、有効であったか無効であったかを競艇のレースを模した演出（競争演出）によって示唆するように構成されている。

【４８０３】

このように、遊技者に確変領域６５ｄが有効であるか否かを予想させ、予想したラウンドを舟券購入といった演出でみせ、その結果をレース演出（競争演出）で報知する、といった新たな遊技性と競艇の世界観とを調和させた演出を実行することで、競艇を知っている遊技者には競艇の世界観にあった遊技仕様を分かり易く行うことができ、競艇を知らない遊技者にも新たな演出方式による興趣を付与することができる。

【４８０４】

特に、現行のパチンコ機１０では、大当たりのラウンド数が最大１０ラウンドで行われるため、最大１８頭でレースが行われる競馬に比べ、選択する対象が１０未満の６艇でレースが行われる競艇と、本発明の遊技仕様との親和性が高く、遊技者に受け入れ易い演出を実行することができる。また、８車で行われるオートレースや、９車で行われる競輪では、最大ラウンド数（即ち、１０）では、遊技者に投票を予想させるラウンドや、投票内容の結果を報知するレース演出を行うラウンド数が制約されてしまう一方、６艇で行われる競艇であれば、１０のラウンドにおいて、予想させるラウンド、投票させるラウンド、レースを行うラウンドとを適式に配分することができ、大当たり遊技内で完結した演出を実行することが可能となる。

【４８０５】

図２６２（ａ）は、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選し、大当たりオープニングが実行されている状態を示しており、図２６２（ｂ）は、図２６２（ａ）の状態から、大当たりオープニングが終了して１Ｒ目が開始された状態を示した図である。

【４８０６】

また、図２６３（ａ）は、図２６２（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１Ｒ目が実行されている状態を示しており、図２６３（ｂ）は、図２６３（ａ）の状態から、１Ｒ目が終了して２Ｒ目に進行した状態を示した図である。

【４８０７】

さらに、図２６４（ａ）は、図２６３（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き２Ｒ目が実行されている状態を示しており、図２６４（ｂ）は、図２６４（ａ）の状態から、２Ｒ目が終了して３Ｒ目に進行した状態を示した図である。

【４８０８】

また、図２６５（ａ）は、図２６４（ｂ）の状態から、３Ｒ目が終了して４Ｒ目に進行した状態を示しており、図２６５（ｂ）は、図２６５（ａ）の状態から、引き続き４Ｒ目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させた状態を示しており、図２６５（ｃ）は、図２６５（ｂ）の状態から、引き続き４Ｒ目が実行されており、確変領域６５ｄが閉鎖され、可変入賞装置６５が引き続き開放中となっている状態を示しており、図２６５（ｄ）は、図２６５（ｃ）の状態から、４Ｒ目が終了して５Ｒ目に進行した状態を示した図である。

【４８０９】

さらに、図２６６（ａ）は、図２６５（ｄ）の状態から、５Ｒ目の確変領域６５ｄには球を通過させずに６Ｒ目に進行した状態を示しており、図２６６（ｂ）は、図２６６（ａ）の状態から、６Ｒ目の確変領域６５ｄには球を通過させずに７Ｒ目に進行した状態を示しており、図２６６（ｃ）は、図２６６（ｂ）の状態から、７Ｒ目の確変領域６５ｄには

球を通過させずに８Ｒ目に進行した状態を示しており、図２６６（ｄ）は、図２６６（ｃ）の状態から、８Ｒ目の確変領域６５ｄには球を通過させずに９Ｒ目に進行した状態を示した図である。

【４８１０】

また、図２６７（ａ）は、図２６６（ｄ）の状態から、引き続き９Ｒ目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させた状態を示しており、図２６７（ｂ）は、図２６７（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き９Ｒ目が実行されている状態を示した図である。

【４８１１】

さらに、図２６８（ａ）は、図２６７（ｂ）の状態から、９Ｒ目が終了して１０Ｒ目に進行した状態を示しており、図２６８（ｂ）は、図２６８（ａ）の状態から、引き続き１０Ｒ目が実行されている状態を示した図である。

【４８１２】

また、図２６９（ａ）は、図２６８（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１０Ｒ目が実行されている状態を示しており、図２６９（ｂ）は、図２６９（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１０Ｒ目が実行されている状態を示した図である。

【４８１３】

さらに、図２７０（ａ）は、図２６９（ｂ）の状態から１０Ｒ目が終了して大当たりエンディングに進行した状態を示しており、図２７０（ｂ）は、図２７０（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されており、「競争演出」の成功となる結果が表示されている状態を示した図である。

【４８１４】

また、図２７１（ａ）は、図２７０（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されており、「競争演出」の失敗となる結果が表示されている状態を示しており、図２７１（ｂ）は、図２７０（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されている状態を示した図である。

【４８１５】

さらに、図２７２（ａ）は、図２７１（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されている状態を示した図である。

【４８１６】

また、図２７３（ａ）は、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選し、大当たりオープニングが実行されている状態を示した図であり、図２７３（ｂ）は、図２７３（ａ）の状態から、大当たりオープニングが終了して１Ｒ目が開始された状態を示した図である。

【４８１７】

さらに、図２７４（ａ）は、図２７３（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１Ｒ目が実行されている状態を示した図であり、図２７４（ｂ）は、図２７４（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１Ｒ目が実行されている状態を示した図である。

【４８１８】

また、図２７５（ａ）は、図２７４（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１Ｒ目が実行されている状態を示した図であり、図２７５（ｂ）は、図２７５（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１Ｒ目が実行されている状態を示した図である。

【４８１９】

さらに、図２７６（ａ）は、図２７５（ｂ）の状態から、１Ｒ目が終了して２Ｒ目に進行した状態を示した図であり、図２７６（ｂ）は、図２７６（ａ）の状態から、引き続き２Ｒ目が実行されており、確変領域６５ｄが閉鎖されたものの、可変入賞装置６５は引き

続き開放中となっている状態を示した図であり、図２７６（ｃ）は、図２７６（ｂ）の状態から、２Ｒ目が終了して３Ｒ目に進行した状態を示した図であり、図２７６（ｄ）は、図２７６（ｃ）の状態から、３Ｒ目の確変領域６５ｄには球を通過させずに４Ｒ目に進行した状態を示した図である。

【４８２０】

また、図２７７（ａ）は、図２７６（ｄ）の状態から、引き続き４Ｒ目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させた状態を示した図であり、図２７７（ｂ）は、図２７７（ａ）の状態から、４Ｒ目が終了して５Ｒ目に進行した状態を示した図であり、図２７７（ｃ）は、図２７７（ｂ）の状態から、引き続き５Ｒ目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させた状態を示した図であり、図２７７（ｄ）は、図２７７（ｃ）の状態から、５Ｒ目が終了して６Ｒ目に進行した状態を示した図である。

【４８２１】

さらに、図２７８（ａ）は、図２７７（ｄ）の状態から、引き続き６Ｒ目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させた状態を示した図であり、図２７８（ｂ）は、図２７８（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き６Ｒ目が実行されている状態を示した図である。

【４８２２】

また、図２７９（ａ）は、図２７８（ｂ）の状態から、６Ｒ目が終了して７Ｒ目に進行した状態を示した図であり、図２７９（ｂ）は、図２７９（ａ）の状態から、７Ｒ目が終了して８Ｒ目に進行した状態を示した図である。

【４８２３】

さらに、図２８０（ａ）は、図２７９（ｂ）の状態から、引き続き８Ｒ目が実行されている状態を示した図であり、図２８０（ｂ）は、図２８０（ａ）の状態から、８Ｒ目が終了して９Ｒ目に進行した状態を示した図である。

【４８２４】

また、図２８１（ａ）は、図２８０（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き９Ｒ目が実行されている状態を示した図であり、図２８１（ｂ）は、図２８１（ａ）の状態から、９Ｒ目が終了して１０Ｒ目に進行した状態を示した図である。

【４８２５】

さらに、図２８２（ａ）は、図２８１（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１０Ｒ目が実行されており、「競争演出」の当たりとなる結果が表示されている状態を示した図であり、図２８２（ｂ）は、図２８１（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１０Ｒ目が実行されており、「競争演出」のハズレとなる結果が表示されている状態を示した図である。

【４８２６】

また、図２８３（ａ）は、図２８２（ａ）の状態から１０Ｒ目が終了して大当たりエンディングに進行した状態を示した図であり、図２８３（ｂ）は、図２８２（ｂ）の状態から１０Ｒ目が終了して大当たりエンディングに進行した状態を示した図である。

【４８２７】

ここから、図２６２から図２７２を参照して、「通常遊技状態」での大当たり、即ち、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に実行される「競争演出」について説明する。図２６２（ａ）は、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選し、大当たりオープニングが実行されている状態を示している。図２６２（ａ）では、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した直後の状態であるため、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの上部分に、大当たりに当選したことを報知する文字メッセージ８１ａが表示されている。また、大当たり中は右打ち遊技することで可変入賞装置６５へ球を入賞させ、多量の賞球の払い出しが行われるため、主表示領域Ｄｍの右上部分に主表示用右打ち指示８９が表示されており、主表示領域Ｄｍの中央部分にも右打ち遊技を

示唆する文字メッセージ８１ｂが表示されている。
【４８２８】
次いで、図２６２（ｂ）は、図２６２（ａ）の状態から、大当たりオープニングが終了して１Ｒ目が開始された状態を示している。図２６２（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、１Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、大当たり遊技中の遊技説明に関する文字メッセージ８１ｄが表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合の１０Ｒ目に行われる「競争演出」に関する導入演出（スタート展示演出）８１ｅが表示されている。ここでは、６艇がピットアウトして第２ターンマークを目指すかのような演出が実行されている。なお、上述したように、この導入演出８１ｅは、当選した大当たり種別や確変領域有効テーブル２０２ｈの内容、即ち、いずれの大当たりラウンドの確変領域６５ｄが有効になるのか、に関わらず、一定数の導入演出の中から無作為に抽選されて実行されるように構成されている（図２５７のＳ１４０８参照）。
【４８２９】
次いで、図２６３（ａ）は、図２６２（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１Ｒ目が実行されている状態を示している。図２６３（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、１Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、図２６２（ｂ）において表示されていた大当たり遊技中の遊技説明の続きの文字メッセージ８１ｄが表示されている。この文字メッセージ８１ｄには「投票は２回」と表示されており、今回の大当たり遊技において、確変領域６５ｄに球を通過させるラウンド数の上限が２回（即ち、２連勝複式）であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、図２６２（ｂ）において表示されていた導入演出に続く導入演出８１ｅとして、「スタート展示」における各艇のスタート状況を示したスタート展示写真が表示されている。ここでは、進入は枠番通りであり、１号艇、２号艇、３号艇、４号艇および６号艇のスタートは正常である一方、５号艇がフライングである旨が表示されている。
【４８３０】
次いで、図２６３（ｂ）は、図２６３（ａ）の状態から、１Ｒ目が終了して２Ｒ目に進行した状態を示している。図２６３（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、２Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、図２６３（ａ）において表示されていた導入演出に続く導入演出８１ｅが表示されている。ここでは、スタートタイミング等を表示して、スタート展示写真をより分かり易くした模式的な表示が実行され、各艇のスタートタイミング（図では「ＳＴ」の部分）の詳細な時間が表示されている。
【４８３１】
次いで、図２６４（ａ）は、図２６３（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き２Ｒ目が実行されている状態を示している。図２６４（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、２Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、図２６３（ｂ）において表示されていた大当たり遊技中の遊技説明の続きの文字メッセージ８１ｄが表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、図２６３（ｂ）において表示されていた導入演出に続く導入演出８１ｅが表示されている。この文字メッセージ８１ｄ及び導入演出８１ｅにより、表示されている６のキャラクタのうち、いずれのキャラクタが１０Ｒ目に行われる「競争演出」において１着又は２着になるのか、即ち、２連勝複式方式での勝ち舟券を予想することを示唆している。なお、ここでは、各艇の事前情報（即ち、レーサーの名前及び写真、体重、調整重量、展示タイム、チルト（ボートにモータを取り付ける角度）、プロペラ交換有無、部品（ギアボックスやピストンリング等）交換有無）を示した出走表が表示されている。実際の競艇では、体重および調整体重の多寡により、レーサーの体調やボートの速さへの影響を推し量り、展示タイムによりボートの伸び足を推し量り、チルトに

よりボートの旋回力やレーサの意気込みを推し量り、プロペラ交換や部品交換の有無によりボートとモータとのマッチングや調整具合を推し量ることができる。

【４８３２】

次いで、図２６４（ｂ）は、図２６４（ａ）の状態から、２Ｒ目が終了して３Ｒ目に進行した状態を示している。図２６４（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、３Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、図２６４（ａ）において表示されていた大当たり遊技中の遊技説明の続きの文字メッセージ８１ｄが、「まもなく投票開始」と表示されており、まもなく確変領域６５ｄへ球を通過させるか否かの遊技が開始することを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、図２６４（ａ）において表示されていた導入演出に続く導入演出８１ｅが表示されており、１０Ｒ目に行われる「競争演出」が実施される状況の説明が行われている。ここでは、競争水面の情報や天候等を示す水面気象情報が表示されており、天候と、モータの回転数に影響を与える気温及び水温と、ボートの伸び足及び／又は回り足に影響を与える風速及び風向と、競争水面の荒れ模様を示唆する波高が表示されている。

【４８３３】

本実施形態では、上述したように、リアリティに溢れる導入演出が表示されるように構成されているが、前述したように、この導入演出の内容（展示航走の内容や、スタートタイミング、部品交換、風、水面状況等）は、実際の確変領域６５ｄの有効ラウンドとは無関係に選択されているので、導入演出の内容が実際の確変領域６５ｄの有効ラウンドを結果的に示唆していることも有り得るし、全く示唆していないことも有り得る。これらもまた、実際の競艇と同様で、推測するという遊技の興趣を向上させることに繋がっている。

【４８３４】

次いで、図２６５（ａ）は、図２６４（ｂ）の状態から、３Ｒ目が終了して４Ｒ目に進行した状態を示している。なお、図２６５（ａ）は、４Ｒ目の確変領域６５ｄが開放されている状態における第３図柄表示装置８１での演出内容となっている。図２６５（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、４Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、投票中演出８１ｆにおいて、図２６４（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうちの１人目のキャラクタ（１号艇）が表示されている。

【４８３５】

さらに、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄが表示されており、該文字メッセージ８１ｄの前半部分「１号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」において、図２６４（ａ）に表示されていた６のキャラクタのうち、１人目のキャラクタが「競争演出」で１着又は２着になると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ８１ｄの後半部分「（０回／２回）」において、今回の大当たり遊技で確変領域６５ｄに球を通過させるラウンド数の上限が「２回」であり、そのうち「０回」が実行されている（即ち、当該の大当たり遊技において一度も確変領域６５ｄに球を通過させていない）ことを示唆している。

【４８３６】

なお、該文字メッセージ８１ｄにおける遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選択することを示唆しているが、該文字メッセージ８１ｄが表示されている間も可変入賞装置６５は開放中となっているため、主表示領域Ｄｍの右上部分には、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示８９が表示された状態となっている。

【４８３７】

次いで、図２６５（ｂ）は、図２６５（ａ）の状態から、引き続き４Ｒ目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させた状態を示している。図２６５（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、４Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、

主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「１号艇への投票完了」と表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、マークシートを模した表示に対して１人目のキャラクタ（１号艇）が１着又は２着になると予想したことを示唆する投票中演出８１ｆが表示されており、遊技者が４Ｒ目に右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させたこと示している。

【４８３８】

次いで、図２６５（ｃ）は、図２６５（ｂ）の状態から、引き続き４Ｒ目が実行されており、確変領域６５ｄは閉鎖されたものの、可変入賞装置６５は引き続き開放中となっている状態を示している。図２６５（ｃ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、４Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「アタッカー開放中　右打ち継続だ」と表示されており、確変領域６５ｄが閉鎖された状態ではあるが、可変入賞装置６５は引き続き開放中となっており、１のラウンドにおける最大入賞個数（即ち、「１０個」）に達していないために右打ち遊技を継続することを示唆している。

【４８３９】

なお、図２６５（ｃ）では確変領域６５ｄへ球を通過させた状態となっているが、仮に、４Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させないまま確変領域６５ｄが閉鎖された場合にも、図２６５（ｃ）と同様の演出が行われるように構成されている。

【４８４０】

次いで、図２６５（ｄ）は、図２６５（ｃ）の状態から、４Ｒ目が終了して５Ｒ目に進行した状態を示している。なお、図２６５（ｄ）は、５Ｒ目の確変領域６５ｄが開放されている状態における第３図柄表示装置８１での演出内容となっている。図２６５（ｄ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、５Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、投票中演出８１ｆにおいて、図２６４（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうちの２人目のキャラクタ（２号艇）が表示されている。

【４８４１】

さらに、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄが表示されており、該文字メッセージ８１ｄの前半部分「２号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」において、図２６４（ａ）に表示されていた６のキャラクタのうち、２人目のキャラクタが「競争演出」で１着又は２着になると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ８１ｄの後半部分「（１回／２回）」において、今回の大当たり遊技で確変領域６５ｄに球を通過させるラウンド数の上限が「２回」であり、そのうち「１回」が実行されていることを示唆している。

【４８４２】

なお、該文字メッセージ８１ｄにおける遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選択することを示唆しているが、該文字メッセージ８１ｄが表示されている間も可変入賞装置６５は開放中となっているため、主表示領域Ｄｍの右上部分には、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示８９が表示された状態となっている。

【４８４３】

次いで、図２６６（ａ）は、図２６５（ｄ）の状態から、５Ｒ目の確変領域６５ｄには球を通過させずに６Ｒ目に進行した状態を示している。なお、図２６６（ａ）は、６Ｒ目の確変領域６５ｄが開放されている状態における第３図柄表示装置８１での演出内容となっている。図２６６（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、６Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、投票中演出８１ｆにおいて、図２６４（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうちの３人目のキャラクタ（３号艇）が表示されている。

【４８４４】

さらに、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄが表示されて

おり、該文字メッセージ８１ｄの前半部分「３号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」において、図２６４（ａ）に表示されていた６のキャラクタのうち、３人目のキャラクタ（３号艇）が「競争演出」で１着又は２着になると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ８１ｄの後半部分「（１回／２回）」において、今回の大当たり遊技で確変領域６５ｄに球を通過させるラウンド数の上限が「２回」であり、そのうち「１回」が実行されていることを示唆している。

【４８４５】

なお、該文字メッセージ８１ｄにおける遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選択することを示唆しているが、該文字メッセージ８１ｄが表示されている間も可変入賞装置６５は開放中となっているため、主表示領域Ｄｍの右上部分には、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示８９が表示された状態となっている。

【４８４６】

次いで、図２６６（ｂ）は、図２６６（ａ）の状態から、６Ｒ目の確変領域６５ｄには球を通過させずに７Ｒ目に進行した状態を示している。なお、図２６６（ｂ）は、７Ｒ目の確変領域６５ｄが開放されている状態における第３図柄表示装置８１での演出内容となっている。図２６６（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、７Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、投票中演出８１ｆにおいて、図２６４（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうちの４人目のキャラクタ（４号艇）が表示されている。

【４８４７】

さらに、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄが表示されており、該文字メッセージ８１ｄの前半部分「４号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」において、図２６４（ａ）に表示されていた６のキャラクタのうち、４人目のキャラクタ（４号艇）が「競争演出」で１着又は２着になると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ８１ｄの後半部分「（１回／２回）」において、今回の大当たり遊技で確変領域６５ｄに球を通過させるラウンド数の上限が「２回」であり、そのうち「１回」が実行されていることを示唆している。

【４８４８】

また、主表示領域Ｄｍの右部分には、文字メッセージ８１ｇに「あと１回投票可能」の文字が表示されており、図２６６（ｂ）では、確変領域６５ｄが開放されるのが残り３のラウンドとなっており、このうちいずれか１のラウンドで確変領域６５ｄを通過させる必要があるため、右打ち遊技を示唆するメッセージが追加で表示されている。

【４８４９】

なお、文字メッセージ８１ｄにおける遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選択することを示唆しているが、該文字メッセージ８１ｄが表示されている間も可変入賞装置６５は開放中となっているため、主表示領域Ｄｍの右上部分には、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示８９が表示された状態となっている。

【４８５０】

次いで、図２６６（ｃ）は、図２６６（ｂ）の状態から、７Ｒ目の確変領域６５ｄには球を通過させずに８Ｒ目に進行した状態を示している。なお、図２６６（ｃ）は、８Ｒ目の確変領域６５ｄが開放されている状態における第３図柄表示装置８１での演出内容となっている。図２６６（ｃ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、８Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、投票中演出８１ｆにおいて、図２６４（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうちの５人目のキャラクタ（５号艇）が表示されている。

【４８５１】

さらに、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄが表示されており、該文字メッセージ８１ｄの前半部分「５号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」

において、図２６４（ａ）に表示されていた６のキャラクタのうち、５人目のキャラクタ（５号艇）が「競争演出」で１着又は２着になると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ８１ｄの後半部分「（１回／２回）」において、今回の大当たり遊技で確変領域６５ｄに球を通過させるラウンド数の上限が「２回」であり、そのうち「１回」が実行されていることを示唆している。

【４８５２】

また、主表示領域Ｄｍの右部分には、文字メッセージ８１ｇに「投票締切１Ｒ前」の文字が表示されており、図２６６（ｃ）では、確変領域６５ｄが開放されるのが残り２のラウンドとなっており、このうちいずれか１のラウンドで確変領域６５ｄを通過させる必要があるため、右打ち遊技を示唆するメッセージが追加で表示されている。

【４８５３】

なお、文字メッセージ８１ｄにおける遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選択することを示唆しているが、該文字メッセージ８１ｄが表示されている間も可変入賞装置６５は開放中となっているため、主表示領域Ｄｍの右上部分には、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示８９が表示された状態となっている。

【４８５４】

次いで、図２６６（ｄ）は、図２６６（ｃ）の状態から、８Ｒ目の確変領域６５ｄには球を通過させずに９Ｒ目に進行した状態を示している。なお、図２６６（ｄ）は、９Ｒ目の確変領域６５ｄが開放されている状態における第３図柄表示装置８１での演出内容となっている。図２６６（ｄ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、９Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、投票中演出８１ｆにおいて、図２６４（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうちの６人目のキャラクタ（６号艇）が表示されている。

【４８５５】

さらに、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「アタッカーを狙え」と表示されている。また、主表示領域Ｄｍの右部分には、文字メッセージ８１ｇに「まもなく投票締切」の文字が表示されており、図２６６（ｄ）では、今回の大当り遊技において確変領域６５ｄが開放されるのが当該の９Ｒ目のみとなっており、当該ラウンドで確変領域６５ｄを通過させる必要があるため、右打ち遊技を示唆するメッセージが追加で表示されている。

【４８５６】

次いで、図２６７（ａ）は、図２６６（ｄ）の状態から、引き続き９Ｒ目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させた状態を示している。図２６７（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、９Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「６号艇への投票完了」と表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、６人目のキャラクタ（６号艇）が１着又は２着になると予想したことを示唆するマークシートを模した投票中演出８１ｆが表示されており、遊技者が９Ｒ目に右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させたこと示している。

【４８５７】

次いで、図２６７（ｂ）は、図２６６（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き９Ｒ目が実行されている状態を示している。図２６７（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、９Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「投票完了」と表示されており、今回の大当たり遊技において、確変領域６５ｄへ球を通過させるラウンド数が一定の値（即ち、「２回」）に達したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には投票中演出８１ｆが表示されており、図２６４（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうち、１人目（１号艇）及び６人目（６号艇）に投票した

（即ち、４Ｒ目及び９Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させた）こと示している。
【４８５８】
次いで、図２６８（ａ）は、図２６７（ｂ）の状態から、９Ｒ目が終了して１０Ｒ目に進行した状態を示している。図２６８（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、１０Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「レース開始」と表示されており、各艇がスタートダッシュからスタートラインを越えて「競争演出」が開始されたことを示唆している。さらに、該文字メッセージ８１ｄの下部には、投票結果の文字メッセージ８１ｈに「１◇６投票中」と表示されており、図２６４（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうち、１人目（１号艇）及び６人目（６号艇）に投票した（即ち、４Ｒ目及び９Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させた）こと示している。
【４８５９】
また、主表示領域Ｄｍの中央部分には競争演出８１ｉが、主表示領域Ｄｍの下部分には文字メッセージ８１ｊが、それぞれ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。
【４８６０】
次いで、図２６８（ｂ）は、図２６８（ａ）の状態から、引き続き１０Ｒ目が実行されている状態を示している。図２６８（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、１０Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「レース中」と表示されており、「競争演出」が引き続き実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、１周目第１ターンマークを各艇が旋回する場面の競争演出８１ｉが、主表示領域Ｄｍの下部分には文字メッセージ８１ｊが、それぞれ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。ここでは、１号艇が所謂先マイして所謂イン逃げをしたところを、２号艇、３号艇及び４号艇が差しにまわり、５号艇がアウトから全速で所謂ツケマイを仕掛け、さらに、６号艇が５本の引き波を越えた上での差しにまわる場面が表示されている。
【４８６１】
次いで、図２６９（ａ）は、図２６８（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１０Ｒ目が実行されている状態を示している。図２６９（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、１０Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「レース中」と表示されており、引き続き「競争演出」が実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、バックストレートを疾走する各艇を示した競争演出８１ｉが、主表示領域Ｄｍの下部分には文字メッセージ８１ｊが、それぞれ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。
【４８６２】
次いで、図２６９（ｂ）は、図２６９（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１０Ｒ目が実行されている状態を示している。図２６９（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、１０Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「レース中」と表示されており、引き続き「競争演出」が実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、１周目第２ターンマークを各艇が旋回する場面の競争演出８１ｉが、主表示領域Ｄｍの下部分には文字メッセージ８１ｊが、それぞれ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。ここでは、１号艇が先マイして外に膨らんだところを、３号艇が差しにまわり、さらにその内を６号艇が差している場面が表示されている。
【４８６３】
次いで、図２７０（ａ）は、図２６９（ｂ）の状態から１０Ｒ目が終了して大当たりエンディングに進行した状態を示している。図２７０（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部

分において、大当たりエンディングが実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「レース中」と表示されており、引き続き「競争演出」が実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、ホームストレートを疾走する各艇を示した競争演出８１ｉが、主表示領域Ｄｍの下部分には文字メッセージ８１ｊが、それぞれ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。ここでは、内から順に６号艇、３号艇、１号艇が並走している場面が表示されている。

【４８６４】

次いで、図２７０（ｂ）は、図２７０（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されており、「競争演出」の当たりとなる結果が表示されている状態を示している。図２７０（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、大当たりエンディングが実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「レース中」と表示されており、引き続き「競争演出」が実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には競争演出８１ｉが、主表示領域Ｄｍの下部分には文字メッセージ８１ｊが、それぞれ表示されており、「競争演出」において、図２６４（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうち、６人目のキャラクタ（６号艇）が１着、１人目のキャラクタ（１号艇）が２着、３人目のキャラクタ（３号艇）が３着となった状態を示唆している。

【４８６５】

よって、主表示領域Ｄｍの右部分には、該「競争演出」の内容より、当たりとなる結果であったことを報知する文字メッセージ８１ｋが表示されており、遊技者が確変領域６５ｄに球を通過させた４Ｒ目（１号艇に対応）又は９Ｒ目（６号艇に対応）の確変領域６５ｄのいずれかが有効に設定されていたことを示唆している。

【４８６６】

ここで、第１２実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示で大当たりした場合に実行される「競争演出」において、有効確変領域への通過に基づいて成功結果となる演出を実行する場合、遊技者が「投票演出」で選択した２のキャラクタのうち、いずれか一方のキャラクタが１着となり、他方のキャラクタが２着となる演出を実行するように構成されている（所謂、連勝複式（２連複））。

【４８６７】

しかしながら、遊技者によっては、１着、２着の順番が異なっていたことによって（図２７０（ｂ）参照）、失敗結果になってしまったように認識してしまうおそれがある。このため、第１２実施形態のパチンコ機１０では、如何様な「競争演出」の内容が実行された場合であっても、「的中！」等の文字メッセージ８１ｋを表示して成功結果となったことを示し（図２７０（ｂ）及び図２７１（ｂ）参照）、遊技者が選択したラウンドにおいて有効確変領域を通過したことによって、「確率変動状態」の発生を獲得したことを報知するように構成されている。

【４８６８】

このように構成することで、遊技者の、遊技仕様や投票方式に対する理解、競艇に対する知識が不十分な場合であっても、「競争演出」において成功結果を明確に表示することで、有効確変領域を通過して「確率変動状態」に移行することを遊技者に認識させることができる。

【４８６９】

次いで、図２７１（ａ）は、図２７０（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されており、「競争演出」のハズレとなる結果が表示されている状態を示している。図２７１（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、大当たりエンディングが実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「レース中」と表示されており、引き続き「競争演出」が実行中であることを示唆している。

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には競争演出８１ｉが、主表示領域Ｄｍの下部分には文字メッセージ８１ｊが、それぞれ表示されており、「競争演出」において、図２６４（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうち、３人目のキャラクタ（３号艇）が１着、１人目のキャラクタ（１号艇）が２着、６人目のキャラクタ（６号艇）が３着となった状態を示唆している。

【４８７０】

よって、主表示領域Ｄｍの右部分には、該「競争演出」の内容より、はずれとなる結果であったことを報知する文字メッセージ８１ｋが表示されており、遊技者が確変領域６５ｄに球を通過させた４Ｒ目（１号艇に対応）及び９Ｒ目（６号艇に対応）の確変領域６５ｄがいずれも有効に設定されていなかった一方、他のラウンド（５Ｒ（２号艇に対応），６Ｒ（３号艇に対応），７Ｒ（４号艇に対応），８Ｒ（５号艇に対応））のいずれか２のラウンドで確変領域６５ｄが有効に設定され、該有効確変領域を通過させられなかったことを示唆している。

【４８７１】

次いで、図２７１（ｂ）は、図２７０（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されている状態を示している。図２７１（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、大当たりエンディングが実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「見事　的中！」と表示されており、「競争演出」が当たりとなる結果であったことを示唆している。

【４８７２】

さらに、主表示領域Ｄｍの右部分には「確率変動状態　突入」の文字メッセージ８１ｍが表示されており、遊技者が有効確変領域に球を通過させたことにより、該大当たり終了後に「確率変動状態」に移行することを示している。

【４８７３】

次いで、図２７２（ａ）は、図２７１（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されている状態を示している。図２７２（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、大当たりエンディングが実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに　「残念　ハズレ！」と表示されており、「競争演出」がハズレとなる結果であったことを示唆している。

【４８７４】

さらに、主表示領域Ｄｍの右部分には「時短　１５０回」の文字メッセージ８１ｍが表示されており、遊技者が有効確変領域に球を通過させられなかったことにより、該大当たり終了後に「普図高確時間短縮状態」に移行することを示している。

【４８７５】

第１２実施形態では、遊技客が確変領域６５ｄを通過させたラウンドに対応する艇と無関係に「競争演出」を実行しているが、遊技客が確変領域６５ｄを通過させたラウンドに対応する艇が、「競争演出」において最後まで競る演出となるように構成してもよい。このように構成することで、「競争演出」を最後まで遊技者に堪能させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４８７６】

次に、図２７３から図２８３を参照して、「確率変動状態」での大当たり、即ち、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に実行される「競争演出」について説明する。図２７３（ａ）は、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選し、大当たりオープニングが実行されている状態を示している。図２７３（ａ）では、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した直後の状態であるため、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの上部分に、大当たりに当選したことを報知する文字メッセージ８１ａが表示されている。また、大当たり中は右打ち遊技することで可変入賞装置６５へ球を入賞させ、多量の賞球の払い出しが行われるため、主表示領域Ｄｍの右上部分に主表

示用右打ち指示８９が表示されており、主表示領域Ｄｍの中央部分にも右打ち遊技を示唆する文字メッセージ８１ｂが表示されている。

【４８７７】

次いで、図２７３（ｂ）は、図２７３（ａ）の状態から、大当たりオープニングが終了して１Ｒ目が開始された状態を示している。図２７３（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、１Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、大当たり遊技中の遊技説明に関する文字メッセージ８１ｄが表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合の８Ｒ目～１０Ｒ目の期間に行われる「競争演出」に関する導入演出（スタート展示演出）８１ｅが表示されている。ここでは、６艇がピットアウトして第２ターンマークを目指すかのような演出が実行されている。なお、上述したように、この導入演出８１ｅは、当選した大当たり種別や確変領域有効テーブル２０２ｈの内容、即ち、いずれの大当たりラウンドの確変領域６５ｄが有効になるのか、に関わらず、一定数の導入演出の中から無作為に抽選されて実行されるように構成されている（図２５７のＳ１４０８参照）。

【４８７８】

次いで、図２７４（ａ）は、図２７３（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１Ｒ目が実行されている状態を示している。図２７４（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、１Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、図２７３（ｂ）において表示されていた大当たり遊技中の遊技説明の続きの文字メッセージ８１ｄが表示されている。この文字メッセージ８１ｄには「投票は３回」と表示されており、今回の大当たり遊技において、確変領域６５ｄに球を通過させるラウンド数の上限が３回であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、図２７３（ｂ）において表示されていた導入演出に続く導入演出８１ｅとして、「スタート展示」における各艇のスタート状況を示したスタート展示写真が表示されている。ここでは、進入は枠番通りであり、１号艇、２号艇、３号艇、４号艇および６号艇のスタートは正常である一方、５号艇がフライングである旨が表示されている。

【４８７９】

次いで、図２７４（ｂ）は、図２７４（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１Ｒ目が実行されている状態を示している。図２７４（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、１Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、図２７４（ａ）において表示されていた導入演出に続く導入演出８１ｅが表示されている。ここでは、スタートタイミング等を表示して、スタート展示写真をより分かり易くした模式的な表示が実行され、各艇のスタートタイミング（図では「ＳＴ」の部分）の詳細な時間が表示されている。

【４８８０】

次いで、図２７５（ａ）は、図２７４（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１Ｒ目が実行されている状態を示している。図２７５（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、１Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、図２７４（ｂ）において表示されていた大当たり遊技中の遊技説明の続きの文字メッセージ８１ｄが表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、図２７４（ｂ）において表示されていた導入演出に続く導入演出８１ｅが表示されている。この文字メッセージ８１ｄ及び導入演出８１ｅにより、表示されている６のキャラクタのうち、いずれの２のキャラクタが８Ｒ目～１０Ｒ目の期間に行われる「競争演出」において、１着～３着の間に入るのか、即ち、拡大２連勝複式での勝ち舟券を予想することを示唆している。なお、ここでは、第１特別図柄の場合と同様、各艇の事前情報を示した出走表が表示されている。

【４８８１】

次いで、図２７５（ｂ）は、図２７５（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し

、引き続き１Ｒ目が実行されている状態を示している。図２７５（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、１Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、図２７５（ａ）において表示されていた大当たり遊技中の遊技説明の続きの文字メッセージ８１ｄに「まもなく投票開始」と表示されており、まもなく確変領域６５ｄへ球を通過させるか否かの遊技が開始することを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、図２７５（ａ）において表示されていた導入演出に続く導入演出８１ｅが表示されており、８Ｒ目～１０Ｒ目の期間に行われる「競争演出」が実施される状況の説明が行われている。ここでは、第１特別図柄の場合と同様、競争水面の情報や天候等を示す水面気象情報が表示されており、天候、気温、水温、風速、風向、及び、波高が表示されている。

【４８８２】

次いで、図２７６（ａ）は、図２７５（ｂ）の状態から、１Ｒ目が終了して２Ｒ目に進行した状態を示している。なお、図２７６（ａ）は、２Ｒ目の確変領域６５ｄが開放されている状態における第３図柄表示装置８１での演出内容となっている。図２７６（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、２Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、投票中演出８１ｆにおいて、図２７５（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうちの１人目のキャラクタ（１号艇）が表示されている。

【４８８３】

さらに、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄが表示されており、該文字メッセージ８１ｄの前半部分「１号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」において、図２７５（ａ）に表示されていた６のキャラクタのうち、１人目のキャラクタ（１号艇）が「競争演出」で１着～３着の間に入ると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ８１ｄの後半部分「（０回／３回）」において、今回の大当たり遊技で確変領域６５ｄに球を通過させるラウンド数の上限が「３回」であり、そのうち「０回」が実行されている（即ち、当該の大当たり遊技において一度も確変領域６５ｄに球を通過させていない）ことを示唆している。

【４８８４】

なお、該文字メッセージ８１ｄにおける遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選択することを示唆しているが、該文字メッセージ８１ｄが表示されている間も可変入賞装置６５は開放中となっているため、主表示領域Ｄｍの右上部分には、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示８９が表示された状態となっている。

【４８８５】

次いで、図２７６（ｂ）は、図２７６（ａ）の状態から、引き続き２Ｒ目が実行されており、確変領域６５ｄが閉鎖されたものの、可変入賞装置６５は引き続き開放中となっている状態を示している。図２７６（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、２Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「アタッカー開放中　右打ち継続だ」と表示されており、確変領域６５ｄが閉鎖された状態ではあるが、可変入賞装置６５は引き続き開放中となっており、１のラウンドにおける最大入賞個数（即ち、「１０個」）に達していないために右打ち遊技を継続することを示唆している。

【４８８６】

次いで、図２７６（ｃ）は、図２７６（ｂ）の状態から、２Ｒ目が終了して３Ｒ目に進行した状態を示している。なお、図２７６（ｃ）は、３Ｒ目の確変領域６５ｄが開放されている状態における第３図柄表示装置８１での演出内容となっている。図２７６（ｃ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、３Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、投票中演出８１ｆにおいて、図２７５（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうちの２人目のキャラクタ（２号艇）が表示されている。

【４８８７】
さらに、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄが表示されており、該文字メッセージ８１ｄの前半部分「２号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」において、図２７５（ａ）に表示されていた６のキャラクタのうち、２人目のキャラクタ（２号艇）が「競争演出」で１着～３着の間に入ると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ８１ｄの後半部分「（０回／３回）」において、今回の大当たり遊技で確変領域６５ｄに球を通過させるラウンド数の上限が「３回」であり、そのうち「０回」が実行されている（即ち、当該の大当たり遊技において一度も確変領域６５ｄに球を通過させていない）ことを示唆している。

【４８８８】
なお、該文字メッセージ８１ｄにおける遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選択することを示唆しているが、該文字メッセージ８１ｄが表示されている間も可変入賞装置６５は開放中となっているため、主表示領域Ｄｍの右上部分には、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示８９が表示された状態となっている。

【４８８９】
次いで、図２７６（ｄ）は、図２７６（ｃ）の状態から、３Ｒ目の確変領域６５ｄには球を通過させずに４Ｒ目に進行した状態を示している。なお、図２７６（ｄ）は、４Ｒ目の確変領域６５ｄが開放されている状態における第３図柄表示装置８１での演出内容となっている。図２７６（ｄ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、４Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、投票中演出８１ｆにおいて、図２７５（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうちの３人目のキャラクタ（３号艇）が表示されている。

【４８９０】
さらに、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄが表示されており、該文字メッセージ８１ｄの前半部分「３号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」において、図２７５（ａ）に表示されていた６のキャラクタのうち、３人目のキャラクタ（３号艇）が「競争演出」で１着～３着の間に入ると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ８１ｄの後半部分「（０回／３回）」において、今回の大当たり遊技で確変領域６５ｄに球を通過させるラウンド数の上限が「３回」であり、そのうち「０回」が実行されている（即ち、当該の大当たり遊技において一度も確変領域６５ｄに球を通過させていない）ことを示唆している。

【４８９１】
さらに、主表示領域Ｄｍの右部分には、文字メッセージ８１ｇに「あと３回投票可能」の文字が表示されており、図２７６（ｄ）では、確変領域６５ｄが開放されるのが残り４のラウンドとなっており、このうちいずれか３のラウンドで確変領域６５ｄを通過させる必要があるため、右打ち遊技を示唆するメッセージが追加で表示されている。

【４８９２】
なお、該文字メッセージ８１ｄにおける遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選択することを示唆しているが、該文字メッセージ８１ｄが表示されている間も可変入賞装置６５は開放中となっているため、主表示領域Ｄｍの右上部分には、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示８９が表示された状態となっている。

【４８９３】
次いで、図２７７（ａ）は、図２７６（ｄ）の状態から、引き続き４Ｒ目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させた状態を示している。図２７７（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、４Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「３号艇への投票完了」と表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、マークシートを模した表

示に対して３人目のキャラクタ（３号艇）が１着～３着の間に入ると予想したことを示唆する投票中演出８１ｆが表示されており、遊技者が４Ｒ目に右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させたこと示している。

【４８９４】

次いで、図２７７（ｂ）は、図２７７（ａ）の状態から、４Ｒ目が終了して５Ｒ目に進行した状態を示している。なお、図２７７（ｂ）は、５Ｒ目の確変領域６５ｄが開放されている状態における第３図柄表示装置８１での演出内容となっている。図２７７（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、５Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、投票中演出８１ｆにおいて、図２７５（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうちの４人目のキャラクタ（４号艇）が表示されている。

【４８９５】

さらに、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄが表示されており、該文字メッセージ８１ｄの前半部分「４号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」において、図２７５（ａ）に表示されていた６のキャラクタのうち、４人目のキャラクタ（４号艇）が「競争演出」で１着～３着の間に入ると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ８１ｄの後半部分「（１回／３回）」において、今回の大当たり遊技で確変領域６５ｄに球を通過させるラウンド数の上限が「３回」であり、そのうち「１回」が実行されていることを示唆している。

【４８９６】

さらに、主表示領域Ｄｍの右部分には、文字メッセージ８１ｇに「あと２回投票可能」の文字が表示されており、図２７７（ｂ）では、確変領域６５ｄが開放されるのが残り３のラウンドとなっており、このうちいずれか２のラウンドで確変領域６５ｄを通過させる必要があるため、右打ち遊技を示唆するメッセージが追加で表示されている。

【４８９７】

なお、該文字メッセージ８１ｄにおける遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選択することを示唆しているが、該文字メッセージ８１ｄが表示されている間も可変入賞装置６５は開放中となっているため、主表示領域Ｄｍの右上部分には、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示８９が表示された状態となっている。

【４８９８】

次いで、図２７７（ｃ）は、図２７７（ｂ）の状態から、引き続き５Ｒ目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させた状態を示している。図２７７（ｃ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、５Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「４号艇への投票完了」と表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、マークシートを模した表示に対して４人目のキャラクタ（４号艇）が１着～３着の間に入ると予想したことを示唆する投票中演出８１ｆが表示されており、遊技者が５Ｒ目に右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させたこと示している。

【４８９９】

次いで、図２７７（ｄ）は、図２７７（ｃ）の状態から、５Ｒ目が終了して６Ｒ目に進行した状態を示している。なお、図２７７（ｄ）は、６Ｒ目の確変領域６５ｄが開放されている状態における第３図柄表示装置８１での演出内容となっている。図２７７（ｄ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、６Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、投票中演出８１ｆにおいて、図２７５（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうちの５人目のキャラクタ（５号艇）が表示されている。

【４９００】

さらに、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄが表示されて

おり、該文字メッセージ８１ｄの前半部分「５号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」において、図２７５（ａ）に表示されていた６のキャラクタのうち、５人目のキャラクタ（５号艇）が「競争演出」で１着～３着の間に入ると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ８１ｄの後半部分「（２回／３回）」において、今回の大当たり遊技で確変領域６５ｄに球を通過させるラウンド数の上限が「３回」であり、そのうち「２回」が実行されていることを示唆している。

【４９０１】

さらに、主表示領域Ｄｍの右部分には、文字メッセージ８１ｇに「投票締切１Ｒ前」の文字が表示されており、図２７７（ｄ）では、確変領域６５ｄが開放されるのが残り２のラウンドとなっており、このうちいずれか１のラウンドで確変領域６５ｄを通過させる必要があるため、右打ち遊技を示唆するメッセージが追加で表示されている。

【４９０２】

なお、該文字メッセージ８１ｄにおける遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選択することを示唆しているが、該文字メッセージ８１ｄが表示されている間も可変入賞装置６５は開放中となっているため、主表示領域Ｄｍの右上部分には、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示８９が表示された状態となっている。

【４９０３】

次いで、図２７８（ａ）は、図２７７（ｄ）の状態から、引き続き６Ｒ目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させた状態を示している。図２７８（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、６Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「５号艇への投票完了」と表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、マークシートを模した表示に対して５人目のキャラクタ（５号艇）が１着～３着の間に入ると予想したことを示唆する投票中演出８１ｆが表示されており、遊技者が６Ｒ目に右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させたこと示している。

【４９０４】

次いで、図２７８（ｂ）は、図２７８（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き６Ｒ目が実行されている状態を示している。図２７８（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、６Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「投票完了」と表示されており、今回の大当たり遊技において、確変領域６５ｄへ球を通過させるラウンド数が一定の値（即ち、「３回」）に達したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には投票中演出８１ｆが表示されており、遊技者が図２７５（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうち、３人目（３号艇）、４人目（４号艇）及び５人目（５号艇）に投票した（即ち、４Ｒ目、５Ｒ目及び６Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させた）こと示している。

【４９０５】

次いで、図２７９（ａ）は、図２７８（ｂ）の状態から、６Ｒ目が終了して７Ｒ目に進行した状態を示している。なお、図２７９（ａ）は、７Ｒ目の確変領域６５ｄが開放されている状態、及び、７Ｒ目の確変領域６５ｄが閉鎖され、可変入賞装置６５が開放されている状態（即ち、７Ｒ目のすべての期間）における第３図柄表示装置８１での演出内容となっている。図２７９（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、７Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「投票完了」と表示されており、今回の大当たり遊技において、確変領域６５ｄへ球を通過させるラウンド数が一定の値（即ち、「３回」）に達したことを示している。なお、７Ｒの段階において、未だ確変領域６５ｄへの球の通過回数が３回に到達していない場合には、図２７５（ａ）に表示されていた６のキャラクタのうち、６人目のキャラクタ（６号艇）が「競争演出」で１着～３着の間に入

ると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させることを示唆するように構成されている。

【４９０６】

このように、第１２実施形態のパチンコ機１０では、当該の大当たり遊技において、確変領域６５ｄへ球を通過させるラウンド数が一定の値に達している場合には、確変領域６５ｄが開放されている状態であっても、該確変領域６５ｄへ球を通過させることを示唆する演出及び文字メッセージは表示しないように構成されている。

【４９０７】

次いで、図２７９（ｂ）は、図２７９（ａ）の状態から、７Ｒ目が終了して８Ｒ目に進行した状態を示している。図２７９（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、８Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「レース開始」と表示されており、「競争演出」が開始されたことを示唆している。さらに、該文字メッセージ８１ｄの下部には、投票結果の文字メッセージ８１ｈに「３　４　５　投票中」と表示されており、遊技者が図２７５（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうち、３人目（３号艇）、４人目（４号艇）及び５人目（５号艇）に投票した（即ち、４Ｒ目、５Ｒ目及び６Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させた）こと示している。

【４９０８】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には競争演出８１ｉが、主表示領域Ｄｍの下部分には文字メッセージ８１ｊが、それぞれ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。

【４９０９】

次いで、図２８０（ａ）は、図２７９（ｂ）の状態から、引き続き８Ｒ目が実行されている状態を示している。図２８０（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、８Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「レース中」と表示されており、「競争演出」が引き続き実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、１周目第１ターンマークを各艇が旋回する場面の競争演出８１ｉが、主表示領域Ｄｍの下部分には文字メッセージ８１ｊが、それぞれ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。ここでは、３号艇が所謂先マイして所謂マクリをしたところを、１号艇、２号艇及び５号艇が差しにまわり、４号艇がアウトから全速で所謂ツケマイを仕掛け、さらに、６号艇が５本の引き波を越えた上での差しにまわる場面が表示されている。

【４９１０】

次いで、図２８０（ｂ）は、図２８０（ａ）の状態から、８Ｒ目が終了して９Ｒ目に進行した状態を示している。図２８０（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、９Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「レース中」と表示されており、「競争演出」が引き続き実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、バックストレートを疾走する各艇を示した競争演出８１ｉが、主表示領域Ｄｍの下部分には文字メッセージ８１ｊが、それぞれ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。

【４９１１】

次いで、図２８１（ａ）は、図２８０（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き９Ｒ目が実行されている状態を示している。図２８１（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、９Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「レース中」と表示されており、「競争演出」が引き続き実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、１周目第２ターンマークを各艇が旋回する場面の競争演出８１ｉが、主表示領域Ｄｍの下部分には文字メッセージ８１ｊが、それぞ

れ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。ここでは、１号艇が先マイして旋回した後に、３号艇が追走し、さらにその内を４号艇が差している場面が表示されている。

【４９１２】

次いで、図２８１（ｂ）は、図２８１（ａ）の状態から、９Ｒ目が終了して１０Ｒ目に進行した状態を示している。図２８１（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、１０Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「レース中」と表示されており、「競争演出」が引き続き実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、ホームストレートを疾走する各艇を示した競争演出８１ｉが、主表示領域Ｄｍの下部分には文字メッセージ８１ｊが、それぞれ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。ここでは、内から順に４号艇、３号艇、１号艇が並走している場面が表示されている。

【４９１３】

次いで、図２８２（ａ）は、図２８１（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１０Ｒ目が実行されており、「競争演出」の当たりとなる結果が表示されている状態を示している。図２８２（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、１０Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「レース中」と表示されており、引き続き「競争演出」が実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には競争演出８１ｉが、主表示領域Ｄｍの下部分には文字メッセージ８１ｊが、それぞれ表示されており、「競争演出」において、図２７５（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうち、１人目のキャラクタ（１号艇）が１着、３人目のキャラクタ（３号艇）が２着、４人目のキャラクタ（４号艇）が３着となった状態を示唆している。

【４９１４】

よって、主表示領域Ｄｍの右部分には、該「競争演出」の内容より、当たりとなる結果であったことを報知する文字メッセージ８１ｋが表示されており、遊技者が確変領域６５ｄに球を通過させた４Ｒ目、５Ｒ目又は６Ｒ目の確変領域６５ｄのいずれかが有効に設定されていたことを示唆している。

【４９１５】

ここで、第１２実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示で大当たりした場合に実行される「競争演出」において、有効確変領域への通過に基づいて成功結果となる演出を実行する場合、遊技者が「投票演出」で選択した３のキャラクタのうち、いずれか２のキャラクタが順位にかかわらず１着から３着までに入る演出を実行するように構成されている。図２７８（ｂ）のケースでは、「３号艇及び４号艇」、「３号艇及び５号艇」、「４号艇及び５号艇」のいずれかの組み合わせが、１着及び２着か、１着及び３着か、又は、２着及び３着となれば成功結果となる（即ち、拡連複方式（拡大二連勝複式））。

【４９１６】

しかしながら、遊技者によっては、遊技仕様や投票方式が理解できず、失敗結果になってしまったように認識してしまうおそれがある。このため、第１２実施形態のパチンコ機１０では、如何様な「競争演出」の内容が実行された場合であっても、「的中！」等の文字メッセージ８１ｋを表示して成功結果となったことを示し（図２８２（ａ）及び図２８３（ａ）参照）、遊技者が選択したラウンドにおいて有効確変領域を通過したことによって、「確率変動状態」の発生を獲得したことを報知するように構成されている。

【４９１７】

このように構成することで、遊技者の、遊技仕様や投票方式に対する理解、競艇に対する知識が不十分な場合であっても、「競争演出」において成功結果を明確に表示することで、有効確変領域を通過して「確率変動状態」に移行することを遊技者に認識させることができる。

【４９１８】
次いで、図２８２（ｂ）は、図２８１（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１０Ｒ目が実行されており、「競争演出」のハズレとなる結果が表示されている状態を示している。図２８２（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、１０Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「レース中」と表示されており、引き続き「競争演出」が実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には競争演出８１ｉが、主表示領域Ｄｍの下部分には文字メッセージ８１ｊが、それぞれ表示されており、「競争演出」において、図２７５（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうち、１人目のキャラクタ（１号艇）が１着、３人目のキャラクタ（３号艇）が２着、６人目のキャラクタ（６号艇）が３着となった状態を示唆している。
【４９１９】
よって、主表示領域Ｄｍの右部分には、該「競争演出」の内容より、はずれとなる結果であったことを報知する文字メッセージ８１ｋが表示されており、遊技者が確変領域６５ｄに球を通過させた４Ｒ目（３号艇）、５Ｒ目（４号艇）及び６Ｒ目（５号艇）の確変領域６５ｄがいずれも有効に設定されていなかった一方、他のラウンド（２Ｒ（１号艇に対応）、３Ｒ（２号艇に対応）、７Ｒ（６号艇に対応））のいずれか３のラウンドで確変領域６５ｄが有効に設定され、該有効確変領域を通過させられなかったことを示唆している。
【４９２０】
次いで、図２８３（ａ）は、図２８２（ａ）の状態から１０Ｒ目が終了して大当たりエンディングに進行した状態を示している。図２８３（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、大当たりエンディングが実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「見事　的中！」と表示されており、「競争演出」が当たりとなる結果であったことを示唆している。
【４９２１】
さらに、主表示領域Ｄｍの右部分には「確率変動状態　突入」の文字メッセージ８１ｍが表示されており、遊技者が有効確変領域に球を通過させたことにより、該大当たり終了後に「確率変動状態」に移行することを示している。
【４９２２】
次いで、図２８３（ｂ）は、図２８２（ｂ）の状態から１０Ｒ目が終了して大当たりエンディングに進行した状態を示している。図２８３（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、大当たりエンディングが実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに　「残念　ハズレ！」と表示されており、「競争演出」がハズレとなる結果であったことを示唆している。
【４９２３】
さらに、主表示領域Ｄｍの右部分には「時短　１５０回」の文字メッセージ８１ｍが表示されており、遊技者が有効確変領域に球を通過させられなかったことにより、該大当たり終了後に「普図高確時間短縮状態」に移行することを示している。
【４９２４】
なお、第１２実施形態のパチンコ機１０では、１の大当たり遊技において確変領域６５ｄが開放されるラウンド数が６回であることから、該大当たり遊技中に第３図柄表示装置８１で実行する「競争演出」において、６人のキャラクタの中から任意のキャラクタを選定して競争結果を推測するように構成しているが、その他の数（例えば、９人や１６人など）で競争演出を実行するように構成してもよい。また、６人のキャラクタの中から２人又は３人を選定するように構成しているが、１人のみを選定するように構成してもよいし、その他の人数を選定するように構成してもよい。
【４９２５】

さらに、該「競争演出」において、舟をモチーフに構成しているが、その他のモチーフ（例えば、馬や自転車など）で「競争演出」を実行するように構成してもよいし、別の世界観の演出（例えば、トランプや宝くじなど）で実行するように構成してもよい。

【４９２６】

以上、説明したように、第１２実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別によって、確変領域６５ｄの開放時における、確変領域スイッチ６５ｇによる入球検知を有効とするラウンドが異なるように構成する。また、確変領域スイッチ６５ｇによって球が検出されたラウンド数が所定の値以上となった場合、各大当たり種別による大当たりラウンド毎の確変領域６５ｄの有効又は無効の設定にかかわらず、以降のラウンドにおける確変領域６５ｄは無効となるように構成する。このように構成することで、１の大当たりにおいて、確変領域６５ｄが開放される６のラウンドのうち、所定数のラウンドを選択して確変領域６５ｄに球を通過させ、その結果、有効確変領域を通過させて「確率変動状態」に移行するのか、又は、有効確変領域を非通過となり、「普図高確時間短縮状態」に移行するのか、という遊技性にすることができる。

【４９２７】

また、大当たり中において、確変領域６５ｄが開放される前に第３図柄表示装置８１で実行される導入演出では、いずれの大当たりラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されるのか、に関わらず、一定数の導入演出の中から無作為に抽選処理が行われるように構成する。このように構成することで、第３図柄表示装置８１で実行された導入演出と、確変領域６５ｄが有効に設定された大当たりラウンドと、を無関係とすることができる。

【４９２８】

その結果、従来のパチンコ機のように、主制御装置１１０において「確率変動状態」に移行するか否かを抽選し、該抽選結果を図柄表示装置などによって報知する構成と異なり、いずれの大当たりラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されているかを遊技者が推測し、いずれかの大当たりラウンドの確変領域６５ｄに球を通過させかを遊技者自身の選択によって決定し、その結果によって「確率変動状態」に移行するか否かが判定されるようにすることができ、新たな遊技性を創出して興趣向上を図ることができる。

【４９２９】

また、第１２実施形態のパチンコ機１０では、大当たり中のラウンドにおいて確変領域６５ｄが開放される場合、大入賞口開閉板６５ａの開放と同時に確変領域６５ｄが開放され、１の大当たりラウンドにおける確変領域６５ｄの開放時間は最大で「１０秒」、大入賞口開閉板６５ａの開放時間は最大で「３０秒」となるように構成する。このように構成することで、当該ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されていないと遊技者が推測した場合、該当ラウンドでは、遊技者は大入賞口開閉板６５ａの開放から１０秒間の間、球の発射を中断し、１０秒経過後の確変領域６５ｄの閉鎖後から右打ち遊技を再開することで、該当ラウンドの賞球を獲得することができる。

【４９３０】

その結果、時間あたりに遊技者が獲得する球数が過度になり難いようにすることができ、遊技者の射幸心を煽り過ぎず、遊技者が遊技を適切に行うことができるパチンコ機１０を提供することができる。

【４９３１】

さらに、第１２実施形態のパチンコ機１０では、実行中の大当たりにおいて、確変領域６５ｄへ球を通過させる残りのラウンド数と、該確変領域６５ｄが開放される残りのラウンド数とに基づいて、第３図柄表示装置８１での右打ち遊技を示唆する程度を段階的に変化させるように構成する。このように構成することで、確変領域６５ｄへ球を通過させることを、遊技者に対して段階的に強調して報知することができる。その結果、遊技者が確変領域６５ｄへ球を通過させず、確変領域６５ｄへ球を通過させたラウンド数が遊技仕様よりも少なくなり、想定よりも少ない出玉の獲得となり得ることを抑制することができる。

【４９３２】

また、第１２実施形態のパチンコ機１０では、大当たりに当選し、遊技者がいずれかのラウンドの確変領域６５ｄに球を通過させた結果を第３図柄表示装置８１における「競争演出」において報知する場合であって、成功となる結果を報知する場合、如何様な「競争演出」の内容が実行された場合であっても、有効確変領域を通過して「確率変動状態」に移行することを報知するように構成する。このように構成することで、遊技者の、遊技仕様に対する理解が不十分な場合であっても、「競争演出」が成功結果となり、有効確変領域を通過して「確率変動状態」に移行することを認識させることができる。

【４９３３】

さらに、第１２実施形態のパチンコ機１０では、大当たり中は常時、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃ及び第３図柄表示装置８１における主表示用右打ち指示８９の表示を行うよう構成する。このように構成することで、大当たり中の「投票演出」など、右打ち遊技の中断を示唆するような遊技仕様に則った演出が実行されている場合であっても、遊技者は特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃ及び第３図柄表示装置８１における主表示用右打ち指示８９の表示を確認することができる。その結果、遊技者は、大当たり中において、右打ち遊技を実行することでいずれかの賞球が獲得可能な状態であることを認識することができる。

【４９３４】

また、第１２実施形態のパチンコ機１０では、大当たり中に有効確変領域への球の通過が検出された場合に、該当のラウンド情報を有効確変領域通過ラウンド格納エリア２２３ｑに格納し、有効確変領域の通過可否を第３図柄表示装置８１において報知する「競争演出」を実行する際に、該有効確変領域通過ラウンド格納エリア２２３ｑの情報を参照して勝利用競争展開シナリオを抽選し、成功結果となる「競争演出」を実行するように構成されている。このように構成することで、確変領域６５ｄが有効に設定されるラウンドが複数存在する場合であっても、遊技者が有効な確変領域６５ｄに球を通過させたラウンドに基づいて、成功結果となる「競争演出」を実行することができる。

【４９３５】

＜第１３実施形態＞

次いで、図２８４から図２９８を参照して、本発明を適用した第１３実施形態のパチンコ機１０について説明する。第１２実施形態のパチンコ機１０では、可変入賞装置６５の内部に１の確変領域６５ｄが配設されており、当選した大当たり種別によって、該確変領域６５ｄが開放されるラウンド、及び、有効に設定されるラウンドが異なるように構成されている。

【４９３６】

これに対し、第１３実施形態のパチンコ機１０では、可変入賞装置６５の内部に第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６までの６の確変領域が配設されており、当選した大当たり種別によって、各ラウンド毎に開放される確変領域及び有効に設定される確変領域が異なるように構成されている。

【４９３７】

以下、第１３実施形態のパチンコ機１０について、第１２実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第１３実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１２実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１２実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【４９３８】

まず、図２８４を参照して、第１３実施形態における遊技盤１３の具体的構成について説明する。図２８４は、第１３実施形態におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。第１３実施形態の遊技盤１３の構成と第１２実施形態の遊技盤１３の構成との異なる点は、主に、可変入賞装置６５の内部に複数の確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）が配設されている点である。

【４９３９】

第１３実施形態における可変入賞装置６５の内部には、該可変入賞装置６５に入賞した

球を検知する大入賞口スイッチ６５ｃと、該大入賞口スイッチ６５ｃの下流側に設けられた６の確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６（図２８５参照））と、第６確変領域６５ｄ６の下流側（正面視右側）に設けられた排出通路６５ｈ（図２８５参照）とが設けられている。

【４９４０】

ここで、図２８５を参照して、可変入賞装置６５の詳細について説明する。図２８５は、第１３実施形態における可変入賞装置の正面視を模式的に表した正面拡大図である。大入賞口スイッチ６５ｃの下流側には第１確変領域６５ｄ１が配設されており、該第１確変領域６５ｄ１は、第１確変領域開閉板６５ｅ１と、該第１確変領域開閉板６５ｅ１を開閉駆動可能な第１確変領域ソレノイド６５ｆ１（図２９０参照）と、該第１確変領域開閉板６５ｅ１の下流側に流下した球を検知可能な第１確変領域スイッチ６５ｇ１と、で構成されている。なお、第１確変領域ソレノイド６５ｆ１が開放されている状態でのみ、第１確変領域スイッチ６５ｇ１での球の検出が可能に構成されている。

【４９４１】

次いで、第１確変領域６５ｄ１の下流側（正面視右側）には第２確変領域６５ｄ２が配設されており、該第２確変領域６５ｄ２は、第２確変領域開閉板６５ｅ２と、該第２確変領域開閉板６５ｅ２を開閉駆動可能な第２確変領域ソレノイド６５ｆ２（図２９０参照）と、該第２確変領域開閉板６５ｅ２の下流側に流下した球を検知可能な第２確変領域スイッチ６５ｇ２と、で構成されている。なお、第２確変領域ソレノイド６５ｆ２が開放されている状態でのみ、第２確変領域スイッチ６５ｇ２での球の検出が可能に構成されている。

【４９４２】

次いで、第２確変領域６５ｄ２の下流側（正面視右側）には第３確変領域６５ｄ３が配設されており、該第３確変領域６５ｄ３は、第３確変領域開閉板６５ｅ３と、該第３確変領域開閉板６５ｅ３を開閉駆動可能な第３確変領域ソレノイド６５ｆ３（図２９０参照）と、該第３確変領域開閉板６５ｅ３の下流側に流下した球を検知可能な第３確変領域スイッチ６５ｇ３と、で構成されている。なお、第３確変領域ソレノイド６５ｆ３が開放されている状態でのみ、第３確変領域スイッチ６５ｇ３での球の検出が可能に構成されている。

【４９４３】

次いで、第３確変領域６５ｄ３の下流側（正面視右側）には第４確変領域６５ｄ４が配設されており、該第４確変領域６５ｄ４は、第４確変領域開閉板６５ｅ４と、該第４確変領域開閉板６５ｅ４を開閉駆動可能な第４確変領域ソレノイド６５ｆ４（図２９０参照）と、該第４確変領域開閉板６５ｅ４の下流側に流下した球を検知可能な第４確変領域スイッチ６５ｇ４と、で構成されている。なお、第４確変領域ソレノイド６５ｆ４が開放されている状態でのみ、第４確変領域スイッチ６５ｇ４での球の検出が可能に構成されている。

【４９４４】

次いで、第４確変領域６５ｄ４の下流側（正面視右側）には第５確変領域６５ｄ５が配設されており、該第５確変領域６５ｄ５は、第５確変領域開閉板６５ｅ５と、該第５確変領域開閉板６５ｅ５を開閉駆動可能な第５確変領域ソレノイド６５ｆ５（図２９０参照）と、該第５確変領域開閉板６５ｅ５の下流側に流下した球を検知可能な第５確変領域スイッチ６５ｇ５と、で構成されている。なお、第５確変領域ソレノイド６５ｆ５が開放されている状態でのみ、第５確変領域スイッチ６５ｇ５での球の検出が可能に構成されている。

【４９４５】

次いで、第５確変領域６５ｄ５の下流側（正面視右側）には第６確変領域６５ｄ６が配設されており、該第６確変領域６５ｄ６は、第６確変領域開閉板６５ｅ６と、該第６確変領域開閉板６５ｅ６を開閉駆動可能な第６確変領域ソレノイド６５ｆ６（図２９０参照）と、該第６確変領域開閉板６５ｅ６の下流側に流下した球を検知可能な第６確変領域スイ

ッチ６５ｇ６と、で構成されている。なお、第６確変領域ソレノイド６５ｆ６が開放されている状態でのみ、第６確変領域スイッチ６５ｇ６での球の検出が可能に構成されている。

【４９４６】

なお、第１確変領域ソレノイド６５ｆ１～第６確変領域ソレノイド６５ｆ６は、大当たり種別によって開放駆動されるラウンドが異なるように構成されている（図２９１参照）。

【４９４７】

また、第１３実施形態のパチンコ機１０では、当選した大当たり種別に応じて、大当たりラウンド毎の各確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）が有効又は無効に設定されるパターンが異なるように構成されている（図２９２及び図２９３参照）。よって、例えば、第１確変領域スイッチ６５ｇ１によって球が検出された場合であって、当該ラウンドの第１確変領域６５ｄ１が有効に設定されている場合にのみ、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。各確変領域ソレノイド６５ｆ１～６５ｆ６の駆動態様及び確変領域有効テーブル２０２ｈの詳細については、図２９２～図２９６において後述する。

【４９４８】

ここで、図２８６～図２８９を参照して、第１３実施形態において、可変入賞装置６５内に入賞した球の流入パターンについて説明する。図２８６（ａ）は、第１確変領域開閉板６５ｅ１が開放状態（没入状態）であって、かつ、第２確変領域開閉板６５ｅ２～第６確変領域開閉板６５ｅ６の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置６５の模式的断面図であり、図２８６（ｂ）は、第２確変領域開閉板６５ｅ２が開放状態（没入状態）であって、かつ、第１確変領域開閉板６５ｅ１及び第３確変領域開閉板６５ｅ３～第６確変領域開閉板６５ｅ６の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置６５の模式的断面図である。

【４９４９】

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

【４９５０】

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

【４９５１】

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

【４９５２】
図２８６（ａ）で示すように、大当たりに当選して特別遊技状態が発生した場合に、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放されて可変入賞装置６５内に球が流入可能となる。そして、第１確変領域開閉板６５ｅ１が開放状態（没入状態）であって、かつ、第２確変領域開閉板６５ｅ２～第６確変領域開閉板６５ｅ６の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球は、まず、大入賞口スイッチ６５ｃによって検知される。その後、第１確変領域開閉板６５ｅ１が第１確変領域ソレノイド６５ｆ１（図２９０参照）によって開放（没入）されていることから、該球が第１確変領域６５ｄ１内へ流入し、第１確変領域スイッチ６５ｇ１によって検知される。なお、第１確変領域スイッチ６５ｇ１によって検知された球は、排出経路（図示せず）によって可変入賞装置６５外（遊技盤１３背面側）へ排出される。
【４９５３】
次いで、図２８６（ｂ）で示すように、第２確変領域開閉板６５ｅ２が開放状態（没入状態）であって、かつ、第１確変領域開閉板６５ｅ１及び第３確変領域開閉板６５ｅ３～第６確変領域開閉板６５ｅ６の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球は、まず、大入賞口スイッチ６５ｃによって検知される。その後、閉鎖状態（突出状態）の第１確変領域開閉板６５ｅ１の上面を転動し、該第１確変領域開閉板６５ｅ１の下流側（正面視右側）に設けられた第２確変領域開閉板６５ｅ２が第２確変領域ソレノイド６５ｆ２（図２９０参照）によって開放（没入）されていることから、該球が第２確変領域６５ｄ２内へ流入し、第２確変領域スイッチ６５ｇ２によって検知される。なお、第２確変領域スイッチ６５ｇ２によって検知された球は、排出経路（図示せず）によって可変入賞装置６５外（遊技盤１３背面側）へ排出される。
【４９５４】
次いで、図２８７（ａ）で示すように、第３確変領域開閉板６５ｅ３が開放状態（没入状態）であって、かつ、第１確変領域開閉板６５ｅ１、第２確変領域開閉板６５ｅ２及び第４確変領域開閉板６５ｅ４～第６確変領域開閉板６５ｅ６の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球は、まず、大入賞口スイッチ６５ｃによって検知される。その後、閉鎖状態（突出状態）の第１確変領域開閉板６５ｅ１及び第２確変領域開閉板６５ｅ２の上面を転動し、該第２確変領域開閉板６５ｅ２の下流側（正面視右側）に設けられた第３確変領域開閉板６５ｅ３が第３確変領域ソレノイド６５ｆ３（図２９０参照）によって開放（没入）されていることから、該球が第３確変領域６５ｄ３内へ流入し、第３確変領域スイッチ６５ｇ３によって検知される。なお、第３確変領域スイッチ６５ｇ３によって検知された球は、排出経路（図示せず）によって可変入賞装置６５外（遊技盤１３背面側）へ排出される。
【４９５５】
次いで、図２８７（ｂ）で示すように、第４確変領域開閉板６５ｅ４が開放状態（没入状態）であって、かつ、第１確変領域開閉板６５ｅ１～第３確変領域開閉板６５ｅ３、第５確変領域開閉板６５ｅ５及び第６確変領域開閉板６５ｅ６の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球は、まず、大入賞口スイッチ６５ｃによって検知される。その後、閉鎖状態（突出状態）の第１確変領域開閉板６５ｅ１～第３確変領域開閉板６５ｅ３の上面を転動し、該第３確変領域開閉板６５ｅ３の下流側（正面視右側）に設けられた第４確変領域開閉板６５ｅ４が第４確変領域ソレノイド６５ｆ４（図２９０参照）によって開放（没入）されていることから、該球が第４確変領域６５ｄ４内へ流入し、第４確変領域スイッチ６５ｇ４によって検知される。なお、第４確変領域スイッチ６５ｇ４によって検知された球は、排出経路（図示せず）によって可変入賞装置６５外（遊技盤１３背面側）へ排出される。
【４９５６】
次いで、図２８８（ａ）で示すように、第５確変領域開閉板６５ｅ５が開放状態（没入状態）であって、かつ、第１確変領域開閉板６５ｅ１～第４確変領域開閉板６５ｅ４及び

第６確変領域開閉板６５ｅ６の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球は、まず、大入賞口スイッチ６５ｃによって検知される。その後、閉鎖状態（突出状態）の第１確変領域開閉板６５ｅ１～第４確変領域開閉板６５ｅ４の上面を転動し、該第４確変領域開閉板６５ｅ４の下流側（正面視右側）に設けられた第５確変領域開閉板６５ｅ５が第５確変領域ソレノイド６５ｆ５（図２９０参照）によって開放（没入）されていることから、該球が第５確変領域６５ｄ５内へ流入し、第５確変領域スイッチ６５ｇ５によって検知される。なお、第５確変領域スイッチ６５ｇ５によって検知された球は、排出経路（図示せず）によって可変入賞装置６５外（遊技盤１３背面側）へ排出される。

【４９５７】

次いで、図２８８（ｂ）で示すように、第６確変領域開閉板６５ｅ６が開放状態（没入状態）であって、かつ、第１確変領域開閉板６５ｅ１～第５確変領域開閉板６５ｅ５の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球は、まず、大入賞口スイッチ６５ｃによって検知される。その後、閉鎖状態（突出状態）の第１確変領域開閉板６５ｅ１～第５確変領域開閉板６５ｅ５の上面を転動し、該第５確変領域開閉板６５ｅ５の下流側（正面視右側）に設けられた第６確変領域開閉板６５ｅ６が第６確変領域ソレノイド６５ｆ６（図２９０参照）によって開放（没入）されていることから、該球が第６確変領域６５ｄ６内へ流入し、第６確変領域スイッチ６５ｇ６によって検知される。なお、第６確変領域スイッチ６５ｇ６によって検知された球は、排出経路（図示せず）によって可変入賞装置６５外（遊技盤１３背面側）へ排出される。

【４９５８】

次いで、図２８９（ａ）で示すように、第１確変領域開閉板６５ｅ１～第６確変領域開閉板６５ｅ６の６の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球は、まず、大入賞口スイッチ６５ｃによって検知される。その後、閉鎖状態（突出状態）の第１確変領域開閉板６５ｅ１～第６確変領域開閉板６５ｅ６の上面を転動し、第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６のいずれの確変領域内にも流入せず、第６確変領域開閉板６５ｅ６の下流側（正面視右側）に設けられた排出通路６５ｈから可変入賞装置６５外（遊技盤１３背面側）へ排出される。

【４９５９】

なお、詳細は後述するが、第１３実施形態のパチンコ機１０では、いずれか１の確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６のいずれか）が開放されている場合は、他の確変領域は閉鎖されているように構成されているため（図２９１参照）、可変入賞装置６５内に流入した球は、図２８６～図２８９に示したいずれかの流入パターンとなるように構成されている。

【４９６０】

次に、図２９０を参照して、第１３実施形態のパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図２９０は、第１３実施形態のパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。第１３実施形態のブロック図と、第１２実施形態のブロック図との異なる点は、ＲＡＭ２０３内の確変領域有効フラグ２０３ｍが削除され、第１確変領域有効フラグ２０３ｕ、第２確変領域有効フラグ２０３ｖ、第３確変領域有効フラグ２０３ｗ、第４確変領域有効フラグ２０３ｘ、第５確変領域有効フラグ２０３ｙ及び第６確変領域有効フラグ２０３ｚが追加されている点と、可変入賞装置６５内の確変領域ソレノイド６５ｆ及び確変領域スイッチ６５ｇがそれぞれ削除されて、第１確変領域ソレノイド６５ｆ１～第６確変領域ソレノイド６５ｆ６及び第１確変領域スイッチ６５ｇ１～第６確変領域スイッチ６５ｇ６がそれぞれ追加されている点である。

【４９６１】

第１確変領域有効フラグ２０３ｕは、オン状態で第１確変領域６５ｄ１が有効に設定されていることを示すためのフラグである。第１３実施形態のパチンコ機１０では、第１確変領域有効フラグ２０３ｕがオンに設定されている状況において、第１確変領域スイッチ

６５ｇ１によって球が検知された場合に、確変移行フラグ２０３ｋがオンに設定され、大当たり終了後に「確率変動状態」が発生するように構成されている。

【４９６２】

この第１確変領域有効フラグ２０３ｕは、パチンコ機１０の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、特別図柄の大当たりに当選した場合に、該大当たりの大当たり種別に基づいて確変領域有効テーブル２０２ｈ（図２９２及び図２９３参照）が設定され（図２４１のＳ６５２参照）、大当たり中の各ラウンド開始毎に、該大当たりで設定された確変領域有効テーブル２０２ｈに基づいて、第１確変領域有効フラグ２０３ｕがオンに設定される（図２９７のＳ６１５１参照）。その後、大入賞口開放中処理（図２９８参照）において、第１確変領域６５ｄ１が閉鎖される場合に、この第１確変領域有効フラグ２０３ｕがオフに設定される（図２９８のＳ６２５１及びＳ６２５２参照）。

【４９６３】

第２確変領域有効フラグ２０３ｖは、オン状態で第２確変領域６５ｄ２が有効に設定されていることを示すためのフラグである。第１３実施形態のパチンコ機１０では、第２確変領域有効フラグ２０３ｖがオンに設定されている状況において、第２確変領域スイッチ６５ｇ２によって球が検知された場合に、確変移行フラグ２０３ｋがオンに設定され、大当たり終了後に「確率変動状態」が発生するように構成されている。

【４９６４】

この第２確変領域有効フラグ２０３ｖは、パチンコ機１０の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、特別図柄の大当たりに当選した場合に、該大当たりの大当たり種別に基づいて確変領域有効テーブル２０２ｈ（図２９２及び図２９３参照）が設定され（図２４１のＳ６５２参照）、大当たり中の各ラウンド開始毎に、該大当たりで設定された確変領域有効テーブル２０２ｈに基づいて、第２確変領域有効フラグ２０３ｖがオンに設定される（図２９７のＳ６１５１参照）。その後、大入賞口開放中処理（図２９８参照）において、第２確変領域６５ｄ２が閉鎖される場合に、この第２確変領域有効フラグ２０３ｖがオフに設定される（図２９８のＳ６２５１及びＳ６２５２参照）。

【４９６５】

第３確変領域有効フラグ２０３ｗは、オン状態で第３確変領域６５ｄ３が有効に設定されていることを示すためのフラグである。第１３実施形態のパチンコ機１０では、第３確変領域有効フラグ２０３ｗがオンに設定されている状況において、第３確変領域スイッチ６５ｇ３によって球が検知された場合に、確変移行フラグ２０３ｋがオンに設定され、大当たり終了後に「確率変動状態」が発生するように構成されている。

【４９６６】

この第３確変領域有効フラグ２０３ｗは、パチンコ機１０の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、特別図柄の大当たりに当選した場合に、該大当たりの大当たり種別に基づいて確変領域有効テーブル２０２ｈ（図２９２及び図２９３参照）が設定され（図２４１のＳ６５２参照）、大当たり中の各ラウンド開始毎に、該大当たりで設定された確変領域有効テーブル２０２ｈに基づいて、第３確変領域有効フラグ２０３ｗがオンに設定される（図２９７のＳ６１５１参照）。その後、大入賞口開放中処理（図２９８参照）において、第３確変領域６５ｄ３が閉鎖される場合に、この第３確変領域有効フラグ２０３ｗがオフに設定される（図２９８のＳ６２５１及びＳ６２５２参照）。

【４９６７】

第４確変領域有効フラグ２０３ｘは、オン状態で第４確変領域６５ｄ４が有効に設定されていることを示すためのフラグである。第１３実施形態のパチンコ機１０では、第４確変領域有効フラグ２０３ｘがオンに設定されている状況において、第４確変領域スイッチ６５ｇ４によって球が検知された場合に、確変移行フラグ２０３ｋがオンに設定され、大当たり終了後に「確率変動状態」が発生するように構成されている。

【４９６８】

この第４確変領域有効フラグ２０３ｘは、パチンコ機１０の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、特別図柄の大当たりに当選した場合に、該大当たりの大当た

り種別に基づいて確変領域有効テーブル２０２ｈ（図２９２及び図２９３参照）が設定され（図２４１のＳ６５２参照）、大当たり中の各ラウンド開始毎に、該大当たりで設定された確変領域有効テーブル２０２ｈに基づいて、第４確変領域有効フラグ２０３ｘがオンに設定される（図２９７のＳ６１５１参照）。その後、大入賞口開放中処理（図２９８参照）において、第４確変領域６５ｄ４が閉鎖される場合に、この第４確変領域有効フラグ２０３ｘがオフに設定される（図２９８のＳ６２５１及びＳ６２５２参照）。

【４９６９】

第５確変領域有効フラグ２０３ｙは、オン状態で第５確変領域６５ｄ５が有効に設定されていることを示すためのフラグである。第１３実施形態のパチンコ機１０では、第５確変領域有効フラグ２０３ｙがオンに設定されている状況において、第５確変領域スイッチ６５ｇ５によって球が検知された場合に、確変移行フラグ２０３ｋがオンに設定され、大当たり終了後に「確率変動状態」が発生するように構成されている。

【４９７０】

この第５確変領域有効フラグ２０３ｙは、パチンコ機１０の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、特別図柄の大当たりに当選した場合に、該大当たりの大当たり種別に基づいて確変領域有効テーブル２０２ｈ（図２９２及び図２９３参照）が設定され（図２４１のＳ６５２参照）、大当たり中の各ラウンド開始毎に、該大当たりで設定された確変領域有効テーブル２０２ｈに基づいて、第５確変領域有効フラグ２０３ｙがオンに設定される（図２９７のＳ６１５１参照）。その後、大入賞口開放中処理（図２９８参照）において、第５確変領域６５ｄ５が閉鎖される場合に、この第５確変領域有効フラグ２０３ｙがオフに設定される（図２９８のＳ６２５１及びＳ６２５２参照）。

【４９７１】

第６確変領域有効フラグ２０３ｚは、オン状態で第６確変領域６５ｄ６が有効に設定されていることを示すためのフラグである。第１３実施形態のパチンコ機１０では、第６確変領域有効フラグ２０３ｚがオンに設定されている状況において、第６確変領域スイッチ６５ｇ６によって球が検知された場合に、確変移行フラグ２０３ｋがオンに設定され、大当たり終了後に「確率変動状態」が発生するように構成されている。

【４９７２】

この第６確変領域有効フラグ２０３ｚは、パチンコ機１０の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、特別図柄の大当たりに当選した場合に、該大当たりの大当たり種別に基づいて確変領域有効テーブル２０２ｈ（図２９２及び図２９３参照）が設定され（図２４１のＳ６５２参照）、大当たり中の各ラウンド開始毎に、該大当たりで設定された確変領域有効テーブル２０２ｈに基づいて、第６確変領域有効フラグ２０３ｚがオンに設定される（図２９７のＳ６１５１参照）。その後、大入賞口開放中処理（図２９８参照）において、第６確変領域６５ｄ６が閉鎖される場合に、この第６確変領域有効フラグ２０３ｚがオフに設定される（図２９８のＳ６２５１及びＳ６２５２参照）。

【４９７３】

次に、図２９１を参照して、第１３実施形態における各確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）の開閉パターンについて説明する。図２９１は、第１３実施形態の確変領域開放テーブル２０２ｇの一例を模式的に示した図である。第１３実施形態の確変領域開放テーブル２０２ｇと、第１２実施形態の確変領域開放テーブル２０２ｇとの異なる点は、主に、各大当たりラウンドにおいて開放される確変領域が異なる点である。

【４９７４】

図２９１示す確変領域開放テーブル２０２ｇでは、大当たり種別毎に、各大当たりラウンドにおいて開放される確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）を示しており、各ラウンド毎に第１確変領域６５ｄ１が開放される場合には「第１」と、第２確変領域６５ｄ２が開放される場合には「第２」と、第３確変領域６５ｄ３が開放される場合には「第３」と、第４確変領域６５ｄ４が開放される場合には「第４」と、第５確変領域６５ｄ５が開放される場合には「第５」と、第６確変領域６５ｄ６が開放される場合

には「第６」と、それぞれ表現している。また、いずれの確変領域も開放されない場合には「－」と表現している。

【４９７５】

なお、第１３実施形態では、いずれか１の確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６のいずれか）が開放されている場合は、他の確変領域は閉鎖されているように構成されている。例えば、第１確変領域６５ｄ１が開放されている場合は、他の確変領域（第２確変領域６５ｄ２～第６確変領域６５ｄ６）は閉鎖されているように構成されている。

【４９７６】

図２９１で示すように、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合、即ち、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合の１Ｒから３Ｒまでの各ラウンドでは、すべての確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）が閉鎖状態となっており、該当のラウンドで右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させたとしても、第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６のすべての確変領域を球が通過不可能又は通過し難い状態となる（図２８９参照）。

【４９７７】

次いで、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合の４Ｒ目では、大入賞口開閉板６５ａが開放されてからの１０秒間において、第１確変領域６５ｄ１が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させることで、第１確変領域６５ｄ１を球が通過可能な状態となる（図２８６（ａ）参照）。

【４９７８】

次いで、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合の５Ｒ目では、大入賞口開閉板６５ａが開放されてからの１０秒間において、第２確変領域６５ｄ２が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させることで、第２確変領域６５ｄ２を球が通過可能な状態となる（図２８６（ｂ）参照）。

【４９７９】

次いで、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合の６Ｒ目では、大入賞口開閉板６５ａが開放されてからの１０秒間において、第３確変領域６５ｄ３が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させることで、第３確変領域６５ｄ３を球が通過可能な状態となる（図２８７（ａ）参照）。

【４９８０】

次いで、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合の７Ｒ目では、大入賞口開閉板６５ａが開放されてからの１０秒間において、第４確変領域６５ｄ４が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させることで、第４確変領域６５ｄ４を球が通過可能な状態となる（図２８７（ｂ）参照）。

【４９８１】

次いで、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合の８Ｒ目では、大入賞口開閉板６５ａが開放されてからの１０秒間において、第５確変領域６５ｄ５が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させることで、第５確変領域６５ｄ５を球が通過可能な状態となる（図２８８（ａ）参照）。

【４９８２】

次いで、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合の９Ｒ目では、大入賞口開閉板６５ａが開放されてからの１０秒間において、第６確変領域６５ｄ６が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続

して可変入賞装置６５へ入賞させることで、第６確変領域６５ｄ６を球が通過可能な状態となる（図２８８（ｂ）参照）。

【４９８３】

次いで、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合の１０Ｒ目では、すべての確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）が閉鎖状態となっており、該当のラウンドで右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させたとしても、第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６のすべての確変領域を球が通過不可能又は通過し難い状態となる（図２８９参照）。

【４９８４】

このように構成することで、大当たりラウンド毎に開放される確変領域が異なることになり、各大当たりラウンドと、該当大当たりラウンドで開放される確変領域とを関連付けることができ、遊技者に分かり易い構成とすることができる。

【４９８５】

なお、詳細は後述するが、第１３実施形態のパチンコ機１０では、各大当たり種別によって、大当たりラウンド毎の各確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）は有効又は無効に設定されており（図２９２及び図２９３参照）、各確変領域を球が通過した場合であっても、当該ラウンドの該球が通過した確変領域が有効に設定されていなければ、大当たりの終了後に「確率変動状態」に移行し得ないように構成されている。

【４９８６】

また、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合、第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６のいずれかの確変領域を球が通過したラウンド数が「２回」に達すると、以降の大当たりラウンドの確変領域はすべて無効となるように構成されている。

【４９８７】

従って、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放される４Ｒから９Ｒの６のラウンドのうち、２のラウンドを選択して確変領域に球を通過させ、該選択した２のラウンドのうち、いずれかのラウンドの確変領域が有効に設定されていれば、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【４９８８】

このように構成することで、第１３実施形態のパチンコ機１０では、大当たりに当選した場合に、いずれのラウンドの確変領域が有効に設定されているかを遊技者に推測させ、推測したラウンドにおいて確変領域を通過させることで、「確率変動状態」に移行させられるか否かという新たな遊技性を創出し、興趣向上を図ることができる。

【４９８９】

なお、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」への当選時に、各確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）が開放される４Ｒから９Ｒの６のラウンドにおいていずれかの確変領域に球を通過させる場合、当該ラウンドの大入賞口開閉板６５ａの開放と同時に右打ち遊技を実施可能となるが、これに対し、各確変領域に球を通過させない場合、当該ラウンドの大入賞口開閉板６５ａの開放後、１０秒間はいずれかの確変領域が開放状態となっているため、この期間は球の打ち出しを中断することになる。そして、大入賞口開閉板６５ａの開放から１０秒が経過した後に、開放状態となっていた確変領域が閉鎖状態となるため、該確変領域の閉鎖から大入賞口開閉板６５ａが閉鎖されるまでの２０秒間において、右打ち遊技を再開して該当ラウンドの賞球を獲得することができる。

【４９９０】

また、第１３実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合、確変領域が開放される４Ｒから９Ｒの各ラウンドにおいて、確変領域に球を通過させる場合に右打ち遊技を

継続させるよう、第３図柄表示装置８１において示唆表示を行うように構成されている（図２６５（ａ）参照）。さらに、該示唆表示を行っている期間を含め、大当たり中は常時、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃの点灯及び第３図柄表示装置８１における主表示用右打ち指示８９の表示を行うよう構成されている。

【４９９１】

このように構成することで、第１３実施形態のパチンコ機１０では、各確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）が開放されていても、該確変領域へ球を通過させない期間において打ち出しを中断することになり、時間あたりに遊技者が獲得する球数が過度になり難いようにすることができる。その結果、遊技者の射幸心を煽り過ぎず、遊技者が遊技を適切に行うことができるパチンコ機１０を提供することができる。

【４９９２】

次いで、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合、即ち、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合の１Ｒ目では、すべての確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）が閉鎖状態となっており、該当のラウンドで右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させたとしても、第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６のすべての確変領域を球が通過不可能又は通過し難い状態となる（図２８９参照）。

【４９９３】

次いで、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合の２Ｒ目では、大入賞口開閉板６５ａが開放されてからの１０秒間において、第１確変領域６５ｄ１が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させることで、第１確変領域６５ｄ１へ球が通過可能な状態となる（図２８６（ａ）参照）。

【４９９４】

次いで、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合の３Ｒ目では、大入賞口開閉板６５ａが開放されてからの１０秒間において、第２確変領域６５ｄ２が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させることで、第２確変領域６５ｄ２へ球が通過可能な状態となる（図２８６（ｂ）参照）。

【４９９５】

次いで、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合の４Ｒ目では、大入賞口開閉板６５ａが開放されてからの１０秒間において、第３確変領域６５ｄ３が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させることで、第３確変領域６５ｄ３へ球が通過可能な状態となる（図２８７（ａ）参照）。

【４９９６】

次いで、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合の５Ｒ目では、大入賞口開閉板６５ａが開放されてからの１０秒間において、第４確変領域６５ｄ４が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させることで、第４確変領域６５ｄ４へ球が通過可能な状態となる（図２８７（ｂ）参照）。

【４９９７】

次いで、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変

Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合の６Ｒ目では、大入賞口開閉板６５ａが開放されてからの１０秒間において、第５確変領域６５ｄ５が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させることで、第５確変領域６５ｄ５へ球が通過可能な状態となる（図２８８（ａ）参照）。

【４９９８】

次いで、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合の７Ｒ目では、大入賞口開閉板６５ａが開放されてからの１０秒間において、第６確変領域６５ｄ６が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させることで、第６確変領域６５ｄ６へ球が通過可能な状態となる（図２８８（ｂ）参照）。

【４９９９】

次いで、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合の８Ｒ～１０Ｒでは、すべての確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）が閉鎖状態となっており、該当のラウンドで右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させたとしても、第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６のすべての確変領域を球が通過不可能又は通過し難い状態となる（図２８９参照）。

【５０００】

なお、詳細は後述するが、第１３実施形態のパチンコ機１０では、各大当たり種別によって、大当たりラウンド毎の各確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）は有効又は無効に設定されており（図２９２及び図２９３参照）、各確変領域を球が通過した場合であっても、当該ラウンドの該球が通過した確変領域が有効に設定されていなければ、大当たりの終了後に「確率変動状態」に移行し得ないように構成されている。

【５００１】

また、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合、各確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）を球が通過したラウンド数が「３回」に達すると、以降の大当たりラウンドの確変領域はすべて無効となるように構成されている。

【５００２】

従って、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放される２Ｒから７Ｒの６のラウンドのうち、３のラウンドを選択して確変領域に球を通過させ、該選択した３のラウンドのうち、いずれかのラウンドの確変領域が有効に設定されていれば、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【５００３】

なお、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」への当選時に、各確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）が開放される２Ｒから７Ｒの６のラウンドにおいていずれかの確変領域に球を通過させる場合、当該ラウンドの大入賞口開閉板６５ａの開放と同時に右打ち遊技を実施可能となるが、これに対し、開放されている確変領域に球を通過させない場合、当該ラウンドの大入賞口開閉板６５ａの開放後、１０秒間は確変領域が開放状態となっているため、この期間は球の打ち出しを中断することになる。そして、大入賞口開閉板６５ａの開放から１０秒が経過した後に確変領域が閉鎖状態となり、右打ち遊技を実施して該当ラウンドの賞球を獲得することができる。

【５００４】

また、第１３実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合、確変領域が開放される２Ｒから７Ｒの各ラウンドにおいて、確変領域に球を通過させる場合に右打ち遊技を継続させるよう、第３図柄表示装置８１において示唆表示を行うように構成されている（図２７６（ａ）参照）。また、該示唆表示を行っている期間を含め、大当たり中は常時、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃの点灯及び第３図柄表示装置８１における主表示用右打ち指示８９の表示を行うよう構成されている。

【５００５】

このように構成することで、第１３実施形態のパチンコ機１０では、各確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）が開放されていても、該確変領域へ球を通過させない期間において打ち出しを中断することになり、時間あたりに遊技者が獲得する球数が過度になり難いようにすることができる。その結果、遊技者の射幸心を煽り過ぎず、遊技者が遊技を適切に行うことができるパチンコ機１０を提供することができる。

【５００６】

次に、図２９２及び図２９３を参照して、大当たり種別毎の各確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）の有効パターンについて説明する。図２９２は、特図１確変領域有効テーブル２０２ｈ１の一例を模式的に示した図であり、図２９３は特図２確変領域有効テーブル２０２ｈ２の一例を模式的に示した図である。図２９２及び図２９３で示す確変領域有効テーブル２０２ｈでは、各特別図柄における大当たり種別毎において、各ラウンド毎に有効に設定される確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）を示しており、第１確変領域６５ｄ１が有効に設定される場合には「第１」と表記し、第２確変領域６５ｄ２が有効に設定される場合には「第２」と表記し、第３確変領域６５ｄ３が有効に設定される場合には「第３」と表記し、第４確変領域６５ｄ４が有効に設定される場合には「第４」と表記し、第５確変領域６５ｄ５が有効に設定される場合には「第５」と表記し、第６確変領域６５ｄ６が有効に設定される場合には「第６」と表記している。

【５００７】

なお、各ラウンドにおいて、いずれの確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）も有効に設定されない場合、即ち、第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６の６の確変領域がいずれも無効に設定される場合には「－」と表記している。また、第１３実施形態では、第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６の６の確変領域のうち、いずれか１の確変領域が有効に設定されている場合は、他の確変領域が無効に設定されているように構成されている。例えば、第１確変領域６５ｄ１が有効に設定されている場合は、第２確変領域６５ｄ２～第６確変領域６５ｄ６の５の確変領域は無効に設定されるように構成されている。

【５００８】

図２９２に示すように、第１特別図柄の大当たり種別「確変Ａ」では、４Ｒ目のみにおいて第１確変領域６５ｄ１が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～３Ｒ及び５Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【５００９】

なお、第１特別図柄の大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」以上の場合、確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないように構成されている。即ち、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合、いずれかの確変領域を球が通過したラウンド数が「２回」に達すると、以降の大当たりラウンドの各確変領域はすべて無効となるように構成されている。

【５０１０】

しかしながら、上述したように、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは４Ｒ以降となっているため（図２９１参照）、第１確変領域６５ｄ１が有効となる４Ｒ目の開始時において、確変領域を球が通過したラウンド数が「２回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変Ａ」においては、４Ｒ目に開放される第１確変領域６５ｄ１が、遊技結果によって無効に設定されることがないように構成されている。

【５０１１】

よって、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合、４Ｒ目において第１確変領域６５ｄ１に球を通過させることによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【５０１２】

次いで、第１特別図柄の大当たり種別「確変Ｂ」では、５Ｒ目のみにおいて第２確変領域６５ｄ２が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～４Ｒ及び６Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【５０１３】

また、上述したように、大当たり種別「確変Ｂ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは４Ｒ以降となっているため（図２９１参照）、第２確変領域６５ｄ２が有効となる５Ｒ目の開始時において、確変領域を球が通過したラウンド数が「２回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変Ｂ」においては、５Ｒ目に開放される第２確変領域６５ｄ２が、遊技結果によって無効に設定されることがないように構成されている。

【５０１４】

よって、大当たり種別「確変Ｂ」に当選した場合、５Ｒ目において第２確変領域６５ｄ２に球を通過させることによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【５０１５】

次いで、第１特別図柄の大当たり種別「確変Ｃ」では、６Ｒ目のみにおいて第３確変領域６５ｄ３が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～５Ｒ及び７Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【５０１６】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｃ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは４Ｒ以降となっているため（図２９１参照）、仮に４Ｒ目及び５Ｒ目において、それぞれ第１確変領域６５ｄ１及び第２確変領域６５ｄ２が開放されている状態で各確変領域に球を通過させた場合、４Ｒ目に開放される第１確変領域６５ｄ１及び５Ｒ目に開放される第２確変領域６５ｄ２はいずれも無効に設定されているため、この２のラウンドでは有効確変領域を通過させることができない。

【５０１７】

さらに、４Ｒ目及び５Ｒ目の２のラウンドでそれぞれの確変領域を通過させた場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」となり、以降のラウンドでは確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないことになる。

【５０１８】

よって、大当たり種別「確変Ｃ」に当選した場合、本来であれば、第３確変領域６５ｄ３が有効に設定される６Ｒ目において該第３確変領域６５ｄ３に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させられることになるが、４Ｒ目及び５Ｒ目の２のラウンドでそれぞれの確変領域を通過させた場合は、６Ｒ目の開始時において確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」となっているため、６Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、６Ｒ目の第３確変領域６５ｄ３が無効のままとなり、この状態で６Ｒ目に第３確変領域６５ｄ３を通過させたとしても有効確変領域を非通過のため、「確率変動状態」に移行させることができない。

【５０１９】

換言すると、大当たり種別「確変Ｃ」に当選した場合は、４Ｒ目及び５Ｒ目の２のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「１回」以下の状態であれば、６Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「１」以下となるため、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされ、第３確変領域６５ｄ３が有効に設定され、該６Ｒ目において第３確変領域６５ｄ３に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【５０２０】

次いで、第１特別図柄の大当たり種別「確変Ｄ」では、７Ｒ目のみにおいて第４確変領域６５ｄ４が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～６Ｒ及び８Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【５０２１】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｄ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは４Ｒ以降となっているため（図２９１参照）、仮に４Ｒ～６Ｒのうちの２のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、４Ｒ～６Ｒで開放される確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第３確変領域６５ｄ３）はいずれも無効に設定されているため、選択した２のラウンドでは有効確変領域を通過させることができない。

【５０２２】

さらに、４Ｒ～６Ｒのうちの２のラウンドで確変領域を通過させた場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」となり、以降のラウンドでは確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないことになる。

【５０２３】

よって、大当たり種別「確変Ｄ」に当選した場合、本来であれば、第４確変領域６５ｄ４が有効に設定される７Ｒ目において該第４確変領域６５ｄ４に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させられることになるが、４Ｒ～６Ｒのうちの２のラウンドで確変領域を通過させた場合は、７Ｒ目の開始時において確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」となっているため、７Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、７Ｒ目に開放される第４確変領域６５ｄ４が無効のままとなり、この状態で７Ｒ目に第４確変領域６５ｄ４を通過させたとしても有効確変領域を非通過のため、「確率変動状態」に移行させることができない。

【５０２４】

換言すると、大当たり種別「確変Ｄ」に当選した場合は、４Ｒ～６Ｒの３のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「１回」以下の状態であれば、７Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「１」以下となるため、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされ、第４確変領域６５ｄ４が有効に設定され、該７Ｒ目において第４確変領域６５ｄ４に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【５０２５】

次いで、第１特別図柄の大当たり種別「確変Ｅ」では、８Ｒ目のみにおいて第５確変領域６５ｄ５が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～７Ｒ、９Ｒ及び１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【５０２６】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｅ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは４Ｒ以降となっているため（図２９１参照）、仮に４Ｒ～７Ｒのうちの２のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、４Ｒ～７Ｒで開放される確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第４確変領域６５ｄ４）はいずれも無効に設定されているため、選択した２のラウンドでは有効確変領域を通過させることができない。

【５０２７】

さらに、４Ｒ～７Ｒのうちの２のラウンドで確変領域を通過させた場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」となり、以降のラウンドでは確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないことになる。

【５０２８】
よって、大当たり種別「確変Ｅ」に当選した場合、本来であれば、第５確変領域６５ｄ５が有効に設定される８Ｒ目において該第５確変領域６５ｄ５に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させられることになるが、４Ｒ～７Ｒのうちの２のラウンドで確変領域を通過させた場合は、８Ｒ目の開始時において確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」となっているため、８Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、８Ｒ目に開放される第５確変領域６５ｄ５が無効のままとなり、この状態で８Ｒ目に第５確変領域６５ｄ５を通過させたとしても有効確変領域を非通過のため、「確率変動状態」に移行させることができない。
【５０２９】
換言すると、大当たり種別「確変Ｅ」に当選した場合は、４Ｒ～７Ｒの４のラウンドにおいて、各確変領域を通過させたラウンド数が「１回」以下の状態であれば、８Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「１」以下となるため、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされ、第５確変領域６５ｄ５が有効に設定され、該８Ｒ目において第５確変領域６５ｄ５に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。
【５０３０】
次いで、第１特別図柄の大当たり種別「確変Ｆ」では、９Ｒ目のみにおいて第６確変領域６５ｄ６が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～８Ｒ及び１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。
【５０３１】
ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｆ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは４Ｒ以降となっているため（図２９１参照）、仮に４Ｒ～８Ｒのうちの２のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、４Ｒ～８Ｒで開放される確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第５確変領域６５ｄ５）はいずれも無効に設定されているため、選択した２のラウンドでは有効確変領域を通過させることができない。
【５０３２】
さらに、４Ｒ～８Ｒのうちの２のラウンドで確変領域を通過させた場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」となり、以降のラウンドでは確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないことになる。
【５０３３】
よって、大当たり種別「確変Ｆ」に当選した場合、本来であれば、第６確変領域６５ｄ６が有効に設定される９Ｒ目において該第６確変領域６５ｄ６に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させられることになるが、４Ｒ～８Ｒのうちの２のラウンドで確変領域を通過させた場合は、９Ｒ目の開始時において確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」となっているため、９Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、９Ｒ目に開放される第６確変領域６５ｄ６が無効のままとなり、この状態で９Ｒ目に第６確変領域６５ｄ６を通過させたとしても有効確変領域を非通過のため、「確率変動状態」に移行させることができない。
【５０３４】
換言すると、大当たり種別「確変Ｆ」に当選した場合は、４Ｒ～８Ｒの５のラウンドにおいて確変領域を通過させたラウンド数が「１回」以下の状態であれば、９Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「１」以下となるため、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされ、第６確変領域６５ｄ６が有効に設定され、該９Ｒ目において第６確変領域６５ｄ６に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。
【５０３５】
次いで、図２９３に示すように、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｇ」では、２Ｒ目において第１確変領域６５ｄ１が、３Ｒ目において第２確変領域６５ｄ２が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ及び４Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）で

はすべての確変領域が無効に設定されている。
【５０３６】
なお、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」以上の場合、確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないように構成されている。即ち、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合、いずれかの確変領域を球が通過したラウンド数が「３回」に達すると、以降の大当たりラウンドの確変領域はすべて無効となるように構成されている。
【５０３７】
しかしながら、上述したように、大当たり種別「確変Ｇ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図２９１参照）、第１確変領域６５ｄ１が有効となる２Ｒ目、及び、第２確変領域６５ｄ２が有効となる３Ｒ目の開始時において、確変領域を球が通過したラウンド数が「３回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変Ｇ」においては、２Ｒ目に開放される第１確変領域６５ｄ１及び３Ｒ目に開放される第２確変領域６５ｄ２が、遊技結果によって無効に設定されることがないように構成されている。
【５０３８】
従って、大当たり種別「確変Ｇ」に当選した場合、２Ｒ目に開放される第１確変領域６５ｄ１及び３Ｒ目に開放される第２確変領域６５ｄ２が、遊技結果によって無効に設定されることがないため、該２Ｒ目に開放される第１確変領域６５ｄ１又は３Ｒ目に開放される第２確変領域６５ｄ２のいずれかの確変領域に球を通過させることで、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。
【５０３９】
次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｈ」では、２Ｒ目において第１確変領域６５ｄ１が、４Ｒ目において第３確変領域６５ｄ３が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ、３Ｒ及び５Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。
【５０４０】
また、上述したように、大当たり種別「確変Ｈ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図２９１参照）、第１確変領域６５ｄ１が有効となる２Ｒ目、及び、第３確変領域６５ｄ３が有効となる４Ｒ目の開始時において、確変領域を球が通過したラウンド数が「３回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変Ｈ」においては、２Ｒ目に開放される第１確変領域６５ｄ１及び４Ｒ目に開放される第３確変領域６５ｄ３が、遊技結果によって無効に設定されることがないように構成されている。
【５０４１】
よって、大当たり種別「確変Ｈ」に当選した場合、２Ｒ目に第１確変領域６５ｄ１に球を通過させるか、又は、４Ｒ目に第３確変領域６５ｄ３に球を通過させることによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。
【５０４２】
次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｉ」では、２Ｒ目において第１確変領域６５ｄ１が、５Ｒ目において第４確変領域６５ｄ４が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ、３Ｒ、４Ｒ及び６Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。
【５０４３】
ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｉ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図２９１参照）、仮に２Ｒ～４Ｒの３の

ラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、５Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、５Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、５Ｒ目に開放される第４確変領域６５ｄ４が無効のままとなる。

【５０４４】

しかしながら、この場合、第１確変領域６５ｄ１が有効に設定されている２Ｒ目において該第１確変領域６５ｄ１を通過させているため、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【５０４５】

また、仮に第１確変領域６５ｄ１が有効に設定される２Ｒ目において該第１確変領域６５ｄ１に球を通過させず、３Ｒ目及び４Ｒ目の２のラウンドにおいてぞれぞれの確変領域に球を通過させた場合、５Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「２」となり、「３」には達していないため、５Ｒ目の確変領域は特図２確変領域有効テーブル２０２ｈ２に設定されているとおり、有効に設定される。従って、この場合も、５Ｒ目の第４確変領域６５ｄ４に球を通過させることで、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【５０４６】

よって、大当たり種別「確変Ｉ」においては、確変領域６５ｄが有効に設定される２Ｒ目が遊技結果によって無効に設定されることがなく、また、該２Ｒ目に確変領域６５ｄに球を通過させていなければ、確変領域６５ｄが有効に設定される５Ｒ目が遊技結果によって無効に設定されることがないように構成されている。

【５０４７】

従って、大当たり種別「確変Ｉ」に当選した場合、第１確変領域６５ｄ１が有効に設定される２Ｒ目に球を通過させるか、又は、２Ｒ目の第１確変領域６５ｄ１に球を通過させず、５Ｒ目の第４確変領域６５ｄ４に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【５０４８】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｊ」では、２Ｒ目において第１確変領域６５ｄ１が、６Ｒ目において第５確変領域６５ｄ５が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ、３Ｒ～５Ｒ及び７Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【５０４９】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｊ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図２９１参照）、仮に第１確変領域６５ｄ１が有効に設定される２Ｒ目において該第１確変領域６５ｄ１に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される３Ｒ～５Ｒの３のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、６Ｒ目の開始時において確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、６Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、６Ｒ目に開放される第５確変領域６５ｄ５が無効のままとなる。

【５０５０】

よって、この場合、第１確変領域６５ｄ１が有効に設定されている２Ｒ目において該第１確変領域６５ｄ１を通過させておらず、かつ、６Ｒ目に開放される第５確変領域６５ｄ５が無効のままとなっているため、６Ｒに第５確変領域６５ｄ５に球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【５０５１】

従って、大当たり種別「確変Ｊ」に当選した場合、第１確変領域６５ｄ１が有効に設定される２Ｒ目の第１確変領域６５ｄ１に球を通過させるか、又は、２Ｒ目には第１確変領域６５ｄ１に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される３Ｒ～５Ｒの３のラウンドにおいて、各確変領域を通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、第５確変

領域６５ｄ５が有効に設定される６Ｒ目の第５確変領域６５ｄ５に球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。
【５０５２】
次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｋ」では、２Ｒ目において第１確変領域６５ｄ１が、７Ｒ目において第６確変領域６５ｄ６が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ、３Ｒ～６Ｒ及び８Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。
【５０５３】
ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｋ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図２９１参照）、仮に第１確変領域６５ｄ１が有効に設定される２Ｒ目において該第１確変領域６５ｄ１に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される３Ｒ～６Ｒのうちのいずれか３のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、７Ｒ目の開始時において確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、７Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、７Ｒ目に開放される第６確変領域６５ｄ６が無効のままとなる。
【５０５４】
よって、この場合、第１確変領域６５ｄ１が有効に設定されている２Ｒ目において該第１確変領域６５ｄ１を通過させておらず、かつ、７Ｒ目に開放される第６確変領域６５ｄ６が無効のままとなっているため、７Ｒ目に第６確変領域６５ｄ６に球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。
【５０５５】
従って、大当たり種別「確変Ｋ」に当選した場合、第１確変領域６５ｄ１が有効に設定されている２Ｒ目の第１確変領域６５ｄ１に球を通過させるか、又は、２Ｒ目には第１確変領域６５ｄ１に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される３Ｒ～６Ｒの４のラウンドにおいて、各確変領域を通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、第６確変領域６５ｄ６が有効に設定される７Ｒ目の第６確変領域６５ｄ６に球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。
【５０５６】
次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｌ」では、３Ｒ目において第２確変領域６５ｄ２が、４Ｒ目において第３確変領域６５ｄ３が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ、２Ｒ及び５Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。
【５０５７】
また、上述したように、大当たり種別「確変Ｌ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図２９１参照）、第２確変領域６５ｄ２が有効となる３Ｒ目及び第３確変領域６５ｄ３が有効となる４Ｒ目の開始時において、確変領域を球が通過したラウンド数が「３回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変Ｌ」においては、３Ｒ目に開放される第２確変領域６５ｄ２及び４Ｒ目に開放される第３確変領域６５ｄ３が、遊技結果によって無効に設定されることがないように構成されている。
【５０５８】
よって、大当たり種別「確変Ｌ」に当選した場合、３Ｒ目において第２確変領域６５ｄ２に球を通過させるか、又は、４Ｒ目において第３確変領域６５ｄ３に球を通過させるか、のいずれかによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。
【５０５９】
次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｍ」では、３Ｒ目において第２確変領域６５ｄ２が、５Ｒ目において第４確変領域６５ｄ４が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ、２Ｒ、４Ｒ及び６Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての

確変領域が無効に設定されている。
【５０６０】
ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｍ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図２９１参照）、仮に２Ｒ～４Ｒの３のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、５Ｒ目の開始時において確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、５Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、５Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなる。
【５０６１】
しかしながら、この場合、第２確変領域６５ｄ２が有効に設定されている３Ｒ目において該第２確変領域６５ｄ２を通過させているため、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。
【５０６２】
また、仮に第２確変領域６５ｄ２が有効に設定される３Ｒ目において該第２確変領域６５ｄ２に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される２Ｒ目及び４Ｒ目の２のラウンドにおいて確変領域に球を通過させた場合、５Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「２」となり、「３」には達していないため、５Ｒ目に開放される第４確変領域６５ｄ４は特図２確変領域有効テーブル２０２ｈ２に設定されているとおり、有効に設定される。
【５０６３】
従って、大当たり種別「確変Ｍ」に当選した場合、３Ｒ目において第２確変領域６５ｄ２に球を通過させるか、又は、３Ｒ目に第２確変領域６５ｄ２に球を通過させず、５Ｒ目において第４確変領域６５ｄ４に球を通過させるか、のいずれかによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。
【５０６４】
次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｎ」では、３Ｒ目において第２確変領域６５ｄ２が、６Ｒ目において第５確変領域６５ｄ５が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ、２Ｒ、４Ｒ、５Ｒ及び７Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。
【５０６５】
ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｎ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図２９１参照）、仮に第２確変領域６５ｄ２が有効に設定される３Ｒ目において該第２確変領域６５ｄ２に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される２Ｒ、４Ｒ及び５Ｒの３のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、６Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、６Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、６Ｒ目に開放される第５確変領域６５ｄ５が無効のままとなる。
【５０６６】
よって、この場合、第２確変領域６５ｄ２が有効に設定されている３Ｒ目において該第２確変領域６５ｄ２を通過させておらず、かつ、６Ｒ目に開放される第５確変領域６５ｄ５が無効のままとなっているため、６Ｒ目に第５確変領域６５ｄ５に球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。
【５０６７】
従って、大当たり種別「確変Ｎ」に当選した場合、３Ｒ目において第２確変領域６５ｄ２に球を通過させるか、又は、３Ｒ目には第２確変領域６５ｄ２に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される２Ｒ、４Ｒ及び５Ｒの３のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、６Ｒ目において第５確変領域６５ｄ５に球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。
【５０６８】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｏ」では、３Ｒ目において第２確変領域６５ｄ２が、７Ｒ目において第６確変領域６５ｄ６が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ、２Ｒ、４Ｒ～６Ｒ及び８Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【５０６９】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｏ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図２９１参照）、仮に第２確変領域６５ｄ２が有効に設定される３Ｒ目において該第２確変領域６５ｄ２に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される２Ｒ及び４Ｒ～６Ｒのうちの３のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、７Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、７Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、７Ｒ目に開放される第６確変領域６５ｄ６が無効のままとなる。

【５０７０】

よって、この場合、第２確変領域６５ｄ２が有効に設定される３Ｒ目において該第２確変領域６５ｄ２を通過させておらず、かつ、７Ｒ目に開放される第６確変領域６５ｄ６が無効のままとなっているため、７Ｒ目に第６確変領域６５ｄ６に球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【５０７１】

従って、大当たり種別「確変Ｏ」に当選した場合、３Ｒ目において第２確変領域６５ｄ２に球を通過させるか、又は、３Ｒ目には第２確変領域６５ｄ２に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される２Ｒ、４Ｒ～６Ｒの４のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、７Ｒ目において第６確変領域６５ｄ６に球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【５０７２】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｐ」では、４Ｒ目において第３確変領域６５ｄ３が、５Ｒ目において第４確変領域６５ｄ４が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～３Ｒ及び６Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【５０７３】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｐ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図２９１参照）、仮に２Ｒ～４Ｒの３のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、５Ｒ目の開始時において確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、５Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、５Ｒ目に開放される第４確変領域６５ｄ４が無効のままとなる。

【５０７４】

しかしながら、この場合、第３確変領域６５ｄ３が有効に設定されている４Ｒ目において該第３確変領域６５ｄ３を通過させているため、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【５０７５】

また、仮にすべての確変領域が無効に設定される２Ｒ目及び３Ｒ目の２のラウンドにおいて確変領域に球を通過させ、第３確変領域６５ｄ３が有効に設定される４Ｒ目において該第３確変領域６５ｄ３に球を通過させなかった場合、５Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「２」となり、「３」には達していないため、５Ｒ目に開放される第４確変領域６５ｄ４は、特図２確変領域有効テーブル２０２ｈ２に設定されているとおり、有効に設定される。

【５０７６】

従って、この場合も、５Ｒ目に開放される第４確変領域６５ｄ４に球を通過させること

で、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。
【５０７７】
よって、大当たり種別「確変Ｐ」に当選した場合、４Ｒ目において第３確変領域６５ｄ３に球を通過させるか、該４Ｒ目には第３確変領域６５ｄ３に球を通過させず、５Ｒ目において第４確変領域６５ｄ４に球を通過させることによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。
【５０７８】
次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｑ」では、４Ｒ目において第３確変領域６５ｄ３が、６Ｒ目において第５確変領域６５ｄ５が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～３Ｒ、５Ｒ及び７Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。
【５０７９】
ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｑ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図２９１参照）、仮に第３確変領域６５ｄ３が有効に設定される４Ｒ目において該第３確変領域６５ｄ３に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される２Ｒ、３Ｒ及び５Ｒの３のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、６Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、６Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、６Ｒ目に開放される第５確変領域６５ｄ５が無効のままとなる。
【５０８０】
よって、この場合、第３確変領域６５ｄ３が有効に設定されている４Ｒ目において該第３確変領域６５ｄ３を通過させておらず、かつ、６Ｒ目に開放される第５確変領域６５ｄ５が無効のままとなっているため、６Ｒ目に第３確変領域６５ｄ３に球を通過させたとしても有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。
【５０８１】
従って、大当たり種別「確変Ｑ」に当選した場合、４Ｒ目において第３確変領域６５ｄ３に球を通過させるか、又は、４Ｒ目には第３確変領域６５ｄ３に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される２Ｒ、３Ｒ及び５Ｒの３のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、６Ｒ目において第５確変領域６５ｄ５に球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。
【５０８２】
次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｒ」では、４Ｒ目において第３確変領域６５ｄ３が、７Ｒ目において第６確変領域６５ｄ６が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～３Ｒ、５Ｒ、６Ｒ及び８Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。
【５０８３】
ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｒ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図２９１参照）、仮に第３確変領域６５ｄ３が有効に設定される４Ｒ目において該第３確変領域６５ｄ３に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される２Ｒ、３Ｒ、５Ｒ及び６Ｒのうちの３のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、７Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、７Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、７Ｒ目に開放される第６確変領域６５ｄ６が無効のままとなる。
【５０８４】
よって、この場合、第３確変領域６５ｄ３が有効に設定される４Ｒ目において該第３確変領域６５ｄ３を通過させておらず、かつ、７Ｒ目に開放される第６確変領域６５ｄ６が無効のままとなっているため、７Ｒ目に第６確変領域６５ｄ６に球を通過させたとしても有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることが

できない。
【５０８５】
従って、大当たり種別「確変Ｒ」に当選した場合、４Ｒ目において第３確変領域６５ｄ３に球を通過させるか、又は、４Ｒ目には第３確変領域６５ｄ３に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される２Ｒ、３Ｒ、５Ｒ及び６Ｒの４のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、７Ｒ目において第６確変領域６５ｄ６に球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。
【５０８６】
次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｓ」では、５Ｒ目において第４確変領域６５ｄ４が、６Ｒ目において第５確変領域６５ｄ５が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～４Ｒ及び７Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。
【５０８７】
ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｓ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図２９１参照）、仮にすべての確変領域が無効に設定される２Ｒ～４Ｒの３のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、５Ｒ目及び６Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、５Ｒ目及び６Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、５Ｒ目に開放される第４確変領域６５ｄ４及び６Ｒ目に開放される第５確変領域６５ｄ５が無効のままとなる。
【５０８８】
よって、この場合、５Ｒ目に開放される第４確変領域６５ｄ４及び６Ｒ目に開放される第５確変領域６５ｄ５が無効のままとなっているため、５Ｒ目に第４確変領域６５ｄ４に、６Ｒ目に第５確変領域６５ｄ５に、それぞれ球を通過させたとしても、いずれも有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。
【５０８９】
従って、大当たり種別「確変Ｓ」に当選した場合、すべての確変領域が無効に設定される２Ｒ～４Ｒの３のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、５Ｒ目において第４確変領域６５ｄ４に球を通過させるか、６Ｒ目において第５確変領域６５ｄ５に球を通過させることによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。
【５０９０】
次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｔ」では、５Ｒ目において第４確変領域６５ｄ４が、７Ｒ目において第６確変領域６５ｄ６が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～４Ｒ、６Ｒ及び８Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。
【５０９１】
ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｔ」に当選した場合、いずれかの確変領域６５ｄが開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図２９１参照）、仮にすべての確変領域が無効に設定される２Ｒ～４Ｒの３のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、５Ｒ目及び７Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、５Ｒ目及び７Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、５Ｒ目に開放される第４確変領域６５ｄ４及び７Ｒ目に開放される第６確変領域６５ｄ６が無効のままとなる。
【５０９２】
よって、この場合、５Ｒ目に第４確変領域６５ｄ４に、７Ｒ目に第６確変領域６５ｄ６に、それぞれ球を通過させたとしても、いずれも有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【５０９３】
　また、仮にすべての確変領域が無効に設定される２Ｒ～４Ｒのうちの２のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させ、第４確変領域６５ｄ４が有効に設定される５Ｒ目において該第４確変領域６５ｄ４に球を通過させず、さらに、すべての確変領域が無効に設定される６Ｒ目において第５確変領域６５ｄ５に球を通過させた場合、７Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、７Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、７Ｒ目に開放される第６確変領域６５ｄ６が無効のままとなる。
【５０９４】
　よって、この場合、第４確変領域６５ｄ４が有効に設定される５Ｒ目において該第４確変領域６５ｄ４を通過させておらず、かつ、７Ｒ目に開放される第６確変領域６５ｄ６が無効のままとなっているため、７Ｒ目に第６確変領域６５ｄ６に球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。
【５０９５】
　従って、大当たり種別「確変Ｔ」に当選した場合、すべての確変領域が無効に設定される２Ｒ～４Ｒの３のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、５Ｒ目において第４確変領域６５ｄ４に球を通過させるか、５Ｒ目に第４確変領域６５ｄ４に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される２Ｒ～４Ｒ及び６Ｒの４のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、７Ｒ目において第６確変領域６５ｄ６に球を通過させるか、のいずれかよって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。
【５０９６】
　次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｕ」では、６Ｒ目において第５確変領域６５ｄ５が、７Ｒ目において第６確変領域６５ｄ６が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～５Ｒ及び８Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。
【５０９７】
　ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｕ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図２９１参照）、仮にすべての確変領域が無効に設定される２Ｒ～５Ｒのうちの３のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、６Ｒ目及び７Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、６Ｒ目及び７Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、６Ｒ目に開放される第５確変領域６５ｄ５及び７Ｒ目に開放される第６確変領域６５ｄ６がいずれも無効のままとなる。
【５０９８】
　よって、この場合、６Ｒ目に第５確変領域６５ｄ５に、７Ｒ目に第６確変領域６５ｄ６に、それぞれ球を通過させたとしても、いずれも有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。
【５０９９】
　従って、大当たり種別「確変Ｕ」に当選した場合、すべての確変領域が無効に設定される２Ｒ～５Ｒの４のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、６Ｒ目において第５確変領域６５ｄ５に球を通過させるか、７Ｒ目において第６確変領域６５ｄ６に球を通過させることによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。
【５１００】
　なお、上記図２９２及び図２９３の説明において、大当たり種別毎に有効確変領域を通過し得るパターンについて説明したが、上述したように、遊技者が実際に大当たり遊技を行う場合は、いずれの大当たり種別に当選しているのかを識別することが困難に構成されているため、遊技者はいずれの大当たりラウンドの確変領域が有効に設定されているのか

を推測しながら、いずれかの確変領域に球を通過させ、その遊技結果を第３図柄表示装置８１において確認するように構成されている。

【５１０１】

ここで、図２９４～図２９６を参照して、第１３実施形態において、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」及び「確変Ｃ」に当選時の可変入賞装置６５の開閉態様、第１確変領域有効フラグ２０３ｕ～第６確変領域有効フラグ２０３ｚの設定態様、第１確変領域スイッチ６５ｇ１～第６確変領域スイッチ６５ｇ６における球の検出態様、及び、第１確変領域スイッチ６５ｇ１～第６確変領域スイッチ６５ｇ６への球の検出に基づく確変移行フラグ２０３ｋ（図２９０参照）の設定態様等を説明する。

【５１０２】

図２９４は、第１３実施形態において大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド６５ｂ及び第１確変領域ソレノイド６５ｆ１～第６確変領域ソレノイド６５ｆ６の作動タイミング、大入賞口スイッチ６５ｃ及び第１確変領域スイッチ６５ｇ１～第６確変領域スイッチ６５ｇ６における球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値の加算タイミング、大入賞口開閉板６５ａが閉鎖されている期間（以下、「インターバル」と称する）、第１確変領域有効フラグ２０３ｕ～第６確変領域有効フラグ２０３ｚ及び確変移行フラグ２０３ｋの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。

【５１０３】

また、図２９５は、第１３実施形態において大当たり種別「確変Ｂ」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド６５ｂ及び第１確変領域ソレノイド６５ｆ１～第６確変領域ソレノイド６５ｆ６の作動タイミング、大入賞口スイッチ６５ｃ及び第１確変領域スイッチ６５ｇ１～第６確変領域スイッチ６５ｇ６における球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値の加算タイミング、大入賞口開閉板６５ａが閉鎖されている期間（以下、「インターバル」と称する）、第１確変領域有効フラグ２０３ｕ～第６確変領域有効フラグ２０３ｚ及び確変移行フラグ２０３ｋの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。

【５１０４】

さらに、図２９６は、第１３実施形態において大当たり種別「確変Ｃ」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド６５ｂ及び第１確変領域ソレノイド６５ｆ１～第６確変領域ソレノイド６５ｆ６の作動タイミング、大入賞口スイッチ６５ｃ及び第１確変領域スイッチ６５ｇ１～第６確変領域スイッチ６５ｇ６における球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値の加算タイミング、大入賞口開閉板６５ａが閉鎖されている期間（以下、「インターバル」と称する）、第１確変領域有効フラグ２０３ｕ～第６確変領域有効フラグ２０３ｚ及び確変移行フラグ２０３ｋの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。

【５１０５】

図２９４で示すように、第１３実施形態の大当たり種別「確変Ａ」では、計１０ラウンドの大当たり遊技が実行され、各ラウンドの開始時に大入賞口ソレノイド６５ｂがオンされて、大入賞口開閉板６５ａが開放される。そして、各ラウンドにおいて、所定条件（第１３実施形態では、開放から最大で「３０秒」経過、又は、大入賞口スイッチ６５ｃによって球を１０個検出、のいずれか一方の事象）が成立した場合に、大入賞口ソレノイド６５ｂがオフされて大入賞口開閉板６５ａが閉鎖され、１のラウンドが終了する。そして、１の大当たり遊技において１０ラウンドにおける開閉動作が繰り返され、１の大当たり遊技が終了する。また、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏは、大当たりに当選したタイミングで「０」クリアされる。

【５１０６】

さらに、大当たり種別「確変Ａ」では、４Ｒ～９Ｒの各ラウンドの一定期間（第１３実施形態では、各ラウンドの大入賞口開閉板６５ａの開放から１０秒）において、ラウンド毎に設定された確変領域ソレノイド（第１確変領域ソレノイド６５ｆ１～第６確変領域ソ

レノイド６５ｆ６）がオンされる。
【５１０７】
具体的には、４Ｒ目に第１確変領域ソレノイド６５ｆ１がオンされて、該第１確変領域ソレノイド６５ｆ１の下流側に設けられた第１確変領域スイッチ６５ｇ１によって球が検出可能な状態となる。そして、４Ｒ目において可変入賞装置６５内に流入した球が、第１確変領域スイッチ６５ｇ１によって検出された場合に、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値に１加算される（各ラウンドの１回目の検出時のみ加算）。
【５１０８】
同様に、５Ｒ目～９Ｒ目に第２確変領域ソレノイド６５ｆ２～第６確変領域ソレノイド６５ｆ６がそれぞれオンされて、各確変領域ソレノイドの下流側に設けられた確変領域スイッチ（第２確変領域スイッチ６５ｇ２～第６確変領域スイッチ６５ｇ６）によって球が検出可能な状態となる。そして、５Ｒ目～９Ｒ目において可変入賞装置６５内に流入した球が、第２確変領域スイッチ６５ｇ２～第６確変領域スイッチ６５ｇ６によって検出された場合に、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値に１加算される（各ラウンドの１回目の検出時のみ加算）。
【５１０９】
また、第１３実施形態のパチンコ機１０では、各確変領域ソレノイド（第１確変領域ソレノイド６５ｆ１～第６確変領域ソレノイド６５ｆ６）がオンされる期間が、各ラウンドにおける大入賞口開閉板６５ａの開放から１０秒間となっているため、仮に遊技者が当該ラウンドの確変領域へ球を入賞させたくない場合であっても、当該ラウンドの確変領域が開放されている１０秒間は球の発射を中断しておき、該確変領域が閉鎖されてから右打ち遊技を再開することで、当該ラウンドの賞球を獲得することができる。
【５１１０】
さらに、第１３実施形態のパチンコ機１０では、各ラウンドの開始時に当該ラウンドの確変領域有効フラグ（第１確変領域有効フラグ２０３ｕ～第６確変領域有効フラグ２０３ｚ）をオンするか否かの処理が行われる（図２９２及び図２９３参照）。図２９４の例では、大当たり種別「確変Ａ」に当選しているため、４Ｒ目に第１確変領域有効フラグ２０３ｕがオンされ得る対象となる。
【５１１１】
この場合、４Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「０」となっており、「２」に達していないため、第１確変領域有効フラグ２０３ｕがオンされる。そして、４Ｒ目において可変入賞装置６５内に流入した球が、第１確変領域ソレノイド６５ｆ１がオンされている間に第１確変領域スイッチ６５ｇ１によって検出された場合、即ち、第１確変領域有効フラグ２０３ｕがオンされている状態で第１確変領域スイッチ６５ｇ１によって球が検出された場合に、確変移行フラグ２０３ｋ（図２９０参照）がオンされる。第１３実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「確変Ａ」の大当たり終了時に確変移行フラグ２０３ｋがオンに設定されていることにより、特別図柄の高確率状態が発生するように構成されている。
【５１１２】
次いで、図２９５で示すように、大当たり種別「確変Ｂ」では、計１０ラウンドの大当たり遊技が実行され、各ラウンドの開始時に大入賞口ソレノイド６５ｂがオンされて、大入賞口開閉板６５ａが開放される。そして、各ラウンドにおいて、所定条件（第１３実施形態では、開放から最大で「３０秒」経過、又は、大入賞口スイッチ６５ｃによって球を１０個検出、のいずれか一方の事象）が成立した場合に、大入賞口ソレノイド６５ｂがオフされて大入賞口開閉板６５ａが閉鎖され、１のラウンドが終了する。そして、１の大当たり遊技において１０ラウンドにおける開閉動作が繰り返され、１の大当たり遊技が終了する。また、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏは、大当たりに当選したタイミングで「０」クリアされる。
【５１１３】
さらに、大当たり種別「確変Ｂ」では、４Ｒ～９Ｒの各ラウンドの一定期間（第１３実

施形態では、各ラウンドの大入賞口開閉板６５ａの開放から１０秒）において、ラウンド毎に設定された確変領域ソレノイド（第１確変領域ソレノイド６５ｆ１～第６確変領域ソレノイド６５ｆ６）がオンされる。

【５１１４】

具体的には、４Ｒ目に第１確変領域ソレノイド６５ｆ１がオンされて、該第１確変領域ソレノイド６５ｆ１の下流側に設けられた第１確変領域スイッチ６５ｇ１によって球が検出可能な状態となる。そして、４Ｒ目において可変入賞装置６５内に流入した球が、第１確変領域スイッチ６５ｇ１によって検出された場合に、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値に１加算される（各ラウンドの１回目の検出時のみ加算）。

【５１１５】

同様に、５Ｒ目～９Ｒ目に第２確変領域ソレノイド６５ｆ２～第６確変領域ソレノイド６５ｆ６がそれぞれオンされて、各確変領域ソレノイドの下流側に設けられた確変領域スイッチ（第２確変領域スイッチ６５ｇ２～第６確変領域スイッチ６５ｇ６）によって球が検出可能な状態となる。そして、５Ｒ目～９Ｒ目において可変入賞装置６５内に流入した球が、第２確変領域スイッチ６５ｇ２～第６確変領域スイッチ６５ｇ６によって検出された場合に、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値に１加算される（各ラウンドの１回目の検出時のみ加算）。

【５１１６】

また、第１３実施形態のパチンコ機１０では、各確変領域ソレノイド（第１確変領域ソレノイド６５ｆ１～第６確変領域ソレノイド６５ｆ６）がオンされる期間が、各ラウンドにおける大入賞口開閉板６５ａの開放から１０秒間となっているため、仮に遊技者が当該ラウンドの確変領域へ球を入賞させたくない場合であっても、当該ラウンドの確変領域が開放されている１０秒間は球の発射を中断しておき、該確変領域が閉鎖されてから右打ち遊技を再開することで、当該ラウンドの賞球を獲得することができる。

【５１１７】

さらに、第１３実施形態のパチンコ機１０では、各ラウンドの開始時に当該ラウンドの確変領域有効フラグ（第１確変領域有効フラグ２０３ｕ～第６確変領域有効フラグ２０３ｚ）をオンするか否かの処理が行われる（図２９２及び図２９３参照）。図２９５の例では、大当たり種別「確変Ｂ」に当選しているため、５Ｒ目に第２確変領域有効フラグ２０３ｖがオンされ得る対象となる。

【５１１８】

よって、４Ｒ目においては、すべての確変領域有効フラグがオフされたままとなっている。この状態で可変入賞装置６５内に流入した球が、第１確変領域ソレノイド６５ｆ１がオンされている間に第１確変領域スイッチ６５ｇ１によって検出された場合、即ち、第１確変領域有効フラグ２０３ｕがオフされている状態で第１確変領域スイッチ６５ｇ１によって球が検出された場合は、確変移行フラグ２０３ｋ（図２９０参照）はオンされず、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値に１加算され、「１」となる。

【５１１９】

そして、５Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「１」となっており、「２」に達していないため、第２確変領域有効フラグ２０３ｖがオンされる。そして、５Ｒ目において可変入賞装置６５内に流入した球が、第２確変領域ソレノイド６５ｆ２がオンされている間に第２確変領域スイッチ６５ｇ２によって検出された場合、即ち、第２確変領域有効フラグ２０３ｖがオンされている状態で第２確変領域スイッチ６５ｇ２によって球が検出された場合に、確変移行フラグ２０３ｋ（図２９０参照）がオンされる。第１３実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「確変Ｂ」の大当たり終了時に確変移行フラグ２０３ｋがオンに設定されていることにより、特別図柄の高確率状態が発生するように構成されている。

【５１２０】

次いで、図２９６で示すように、大当たり種別「確変Ｃ」では、計１０ラウンドの大当たり遊技が実行され、各ラウンドの開始時に大入賞口ソレノイド６５ｂがオンされて、大

入賞口開閉板６５ａが開放される。そして、各ラウンドにおいて、所定条件（第１３実施形態では、開放から最大で「３０秒」経過、又は、大入賞口スイッチ６５ｃによって球を１０個検出、のいずれか一方の事象）が成立した場合に、大入賞口ソレノイド６５ｂがオフされて大入賞口開閉板６５ａが閉鎖され、１のラウンドが終了する。そして、１の大当たり遊技において１０ラウンドにおける開閉動作が繰り返され、１の大当たり遊技が終了する。また、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏは、大当たりに当選したタイミングで「０」クリアされる。

【５１２１】

さらに、大当たり種別「確変Ｃ」では、４Ｒ～９Ｒの各ラウンドの一定期間（第１３実施形態では、各ラウンドの大入賞口開閉板６５ａの開放から１０秒）において、ラウンド毎に設定された確変領域ソレノイド（第１確変領域ソレノイド６５ｆ１～第６確変領域ソレノイド６５ｆ６）がオンされる。

【５１２２】

具体的には、４Ｒ目に第１確変領域ソレノイド６５ｆ１がオンされて、該第１確変領域ソレノイド６５ｆ１の下流側に設けられた第１確変領域スイッチ６５ｇ１によって球が検出可能な状態となる。そして、４Ｒ目において可変入賞装置６５内に流入した球が、第１確変領域スイッチ６５ｇ１によって検出された場合に、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値に１加算される（各ラウンドの１回目の検出時のみ加算）。

【５１２３】

同様に、５Ｒ目～９Ｒ目に第２確変領域ソレノイド６５ｆ２～第６確変領域ソレノイド６５ｆ６がそれぞれオンされて、各確変領域ソレノイドの下流側に設けられた確変領域スイッチ（第２確変領域スイッチ６５ｇ２～第６確変領域スイッチ６５ｇ６）によって球が検出可能な状態となる。そして、５Ｒ目～９Ｒ目において可変入賞装置６５内に流入した球が、第２確変領域スイッチ６５ｇ２～第６確変領域スイッチ６５ｇ６によって検出された場合に、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値に１加算される（各ラウンドの１回目の検出時のみ加算）。

【５１２４】

また、第１３実施形態のパチンコ機１０では、各確変領域ソレノイド（第１確変領域ソレノイド６５ｆ１～第６確変領域ソレノイド６５ｆ６）がオンされる期間が、各ラウンドにおける大入賞口開閉板６５ａの開放から１０秒間となっているため、仮に遊技者が当該ラウンドの確変領域へ球を入賞させたくない場合であっても、当該ラウンドの確変領域が開放されている１０秒間は球の発射を中断しておき、該確変領域が閉鎖されてから右打ち遊技を再開することで、当該ラウンドの賞球を獲得することができる。

【５１２５】

さらに、第１３実施形態のパチンコ機１０では、各ラウンドの開始時に当該ラウンドの確変領域有効フラグ（第１確変領域有効フラグ２０３ｕ～第６確変領域有効フラグ２０３ｚ）をオンするか否かの処理が行われる（図２９２及び図２９３参照）。図２９６の例では、大当たり種別「確変Ｃ」に当選しているため、６Ｒ目に第３確変領域有効フラグ２０３ｗがオンされ得る対象となる。

【５１２６】

よって、４Ｒ目においては、すべての確変領域有効フラグがオフされたままとなっている。この状態で可変入賞装置６５内に流入した球が、第１確変領域ソレノイド６５ｆ１がオンされている間に第１確変領域スイッチ６５ｇ１によって検出された場合、即ち、第１確変領域有効フラグ２０３ｕがオフされている状態で第１確変領域スイッチ６５ｇ１によって球が検出された場合は、確変移行フラグ２０３ｋ（図２９０参照）はオンされず、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値に１加算され、「１」となる。

【５１２７】

さらに、５Ｒ目においてもすべての確変領域有効フラグがオフされたままとなっている。この状態で可変入賞装置６５内に流入した球が、第２確変領域ソレノイド６５ｆ２がオンされている間に第２確変領域スイッチ６５ｇ２によって検出された場合、即ち、第２確

変領域有効フラグ２０３ｖがオフされている状態で第２確変領域スイッチ６５ｇ２によって球が検出された場合は、確変移行フラグ２０３ｋ（図２９０参照）はオンされず、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値に１加算され、「２」となる。

【５１２８】

そして、６Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「２」に達しているため、確変領域有効フラグ２０３ｍはオンされずオフの状態のままとなる。また、６Ｒ目において可変入賞装置６５内に流入した球が、第３確変領域ソレノイド６５ｆ３がオンされている間に第３確変領域スイッチ６５ｇ３によって検出された場合、即ち、第３確変領域有効フラグ２０３ｗがオフされている状態で第３確変領域スイッチ６５ｇ３によって球が検出された場合は、確変移行フラグ２０３ｋ（図２９０参照）はオンされない。

【５１２９】

その後も確変移行フラグ２０３ｋはオフの状態のまま大当たりが終了するため、「確率変動状態」には移行せず、「普図高確時間短縮状態」に移行する。

【５１３０】

次に、図２９７及び図２９８を参照して、第１３実施形態において主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。第１３実施形態における各制御処理と、第１２実施形態における各制御処理との異なる点は、主に、各大当たりラウンド毎に開放される確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）及び有効に設定される確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）が異なる点である。

【５１３１】

まず、図２９７を参照して、第１３実施形態において主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）の一処理である確変領域制御処理（Ｓ６０５４）について説明する。図２９７は、第１３実施形態の確変領域制御処理（Ｓ６０５４）を示したフローチャートである。第１３実施形態の確変領域制御処理（Ｓ６０５４）と、第１２実施形態の確変領域制御処理（Ｓ６０５４）との異なる点は、主に、各大当たりラウンド毎に有効に設定される確変領域が異なる点である。

【５１３２】

第１３実施形態の確変領域制御処理（Ｓ６０５４）では、Ｓ６１０３の処理において、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」より小さい値の場合（Ｓ６１０３：Ｙｅｓ）、又は、Ｓ６１０４の処理において、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」より小さい値の場合（Ｓ６１０４：Ｙｅｓ）、当該ラウンドの確変領域有効フラグ（第１確変領域有効フラグ２０３ｕ～第６確変領域有効フラグ２０３ｚのいずれか）をオンに設定し（Ｓ６１５１）、この確変領域制御処理（Ｓ６０５４）を終了し、大当たり開閉制御処理（図２４１参照）に戻る。

【５１３３】

より詳細には、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合、当該ラウンドが４ラウンド目であれば第１確変領域有効フラグ２０３ｕを、当該ラウンドが５ラウンド目であれば第２確変領域有効フラグ２０３ｖを、当該ラウンドが６ラウンド目であれば第３確変領域有効フラグ２０３ｗを、当該ラウンドが７ラウンド目であれば第４確変領域有効フラグ２０３ｘを、当該ラウンドが８ラウンド目であれば第５確変領域有効フラグ２０３ｙを、当該ラウンドが９ラウンド目であれば第６確変領域有効フラグ２０３ｚを、それぞれオンに設定する。

【５１３４】

また、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合、当該ラウンドが２ラウンド目であれば第１確変領域有効フラグ２０３ｕを、当該ラウンドが３ラウンド目であれば第２確変領域有効フラグ２０３ｖを、当該ラウンドが４ラウンド目であれば第３確変領域有効フラグ２０３ｗを、当該ラウンドが５ラウンド目であれば第４確変領域有効フラグ２０３ｘを、当該ラウンドが６ラウンド目であれば第５確変領域有効フラグ２０３ｙを、当該ラウンドが７ラウンド目であれば第６確変領域有効フラグ２０３ｚを、それぞれオ

ンに設定する。
【５１３５】
次に、図２９８を参照して、第１３実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）の一処理である大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）について説明する。図２９８は、第１３実施形態の大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を示したフローチャートである。第１３実施形態の大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）と、第１２実施形態の大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）との異なる点は、主に、各大当たりラウンド毎に有効に設定されている確変領域が異なる点である。
【５１３６】
第１３実施形態の大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）では、Ｓ６２１０の処理を終えると、次いで、当該ラウンドの確変領域有効フラグ（第１確変領域有効フラグ２０３ｕ～第６確変領域有効フラグ２０３ｚのいずれか）をオフに設定し（Ｓ６２５１）、処理をＳ６２１２に移行する。
【５１３７】
また、Ｓ６２１９の処理を終えると、次いで、当該ラウンドの確変領域有効フラグ（第１確変領域有効フラグ２０３ｕ～第６確変領域有効フラグ２０３ｚのいずれか）をオフに設定し（Ｓ６２５２）、処理をＳ６２２１に移行する。
【５１３８】
より詳細には、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合、当該ラウンドが４ラウンド目であれば第１確変領域有効フラグ２０３ｕを、当該ラウンドが５ラウンド目であれば第２確変領域有効フラグ２０３ｖを、当該ラウンドが６ラウンド目であれば第３確変領域有効フラグ２０３ｗを、当該ラウンドが７ラウンド目であれば第４確変領域有効フラグ２０３ｘを、当該ラウンドが８ラウンド目であれば第５確変領域有効フラグ２０３ｙを、当該ラウンドが９ラウンド目であれば第６確変領域有効フラグ２０３ｚを、それぞれオフに設定する。
【５１３９】
また、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合、当該ラウンドが２ラウンド目であれば第１確変領域有効フラグ２０３ｕを、当該ラウンドが３ラウンド目であれば第２確変領域有効フラグ２０３ｖを、当該ラウンドが４ラウンド目であれば第３確変領域有効フラグ２０３ｗを、当該ラウンドが５ラウンド目であれば第４確変領域有効フラグ２０３ｘを、当該ラウンドが６ラウンド目であれば第５確変領域有効フラグ２０３ｙを、当該ラウンドが７ラウンド目であれば第６確変領域有効フラグ２０３ｚを、それぞれオフに設定する。
【５１４０】
以上、説明したように、第１３実施形態のパチンコ機１０では、当選した大当たり種別によって、各ラウンド毎に開放される確変領域及び有効に設定される確変領域が異なるように構成されている。このように構成することで、大当たりラウンド毎に開放される確変領域が異なることになり、各大当たりラウンドと、該当大当たりラウンドで開放される確変領域とを１対１の関係にすることができ、遊技者に分かり易い構成とすることができる。
【５１４１】
その他、第１３実施形態におけるパチンコ機１０は、第１２実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
【５１４２】
以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態は、それぞれ、他の実施形態が有する構成の一部または複数部分を、その実施形態に追加し或いはその実施形態の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能で

ある。
【５１４３】
＜変形例１＞
上記実施形態では、右打ち遊技において発射された球が入賞し得る入賞口として第２始動口７１及び可変入賞装置６５を第３図柄表示装置８１の正面視右側に配置している。これに対し、右打ち遊技において発射された球が入賞し得る入賞口として、第３図柄表示装置８１の正面視右側に一般入賞口６３を配置し、右打ち遊技で遊技が行われる遊技状態において該一般入賞口６３に球が一定程度（例えば、１００発中１０個）入賞し得るように構成し、右打ち遊技において第２始動口７１又は可変入賞装置６５以外にも遊技者に賞球を払い出し得るように構成する。このように構成することで、右打ち遊技時に遊技者の持ち球の消費を抑えつつ遊技を行わせることができる。
【５１４４】
＜変形例２＞
上記実施形態では、大当たり遊技中に有効確変領域を通過して「確率変動状態」に移行する場合に、次回の大当たりまで該「確率変動状態」を維持する所謂ループタイプの遊技仕様で構成されている。これに対し、特別図柄の動的表示の実行回数（所謂、ＳＴタイプ）によって「確率変動状態」が終了するように構成したり、特別図柄の動的表示において大当たり以外の所定の抽選結果が導出された場合に「確率変動状態」が終了（所謂、転落機能）するパチンコ機（所謂、転落タイプ）を用いてもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５１４５】
＜変形例３＞
上記実施形態では、大当たり遊技中に有効確変領域を通過することで、大当たり終了後に「確変機能」が付与され特別図柄の高確率状態が発生するように構成されている。これに対し、所定の「確変機能」の付与回数ごとに、「確変機能」が発生しない大当たり種別が選定される所謂確変リミッタ機能を設けるように構成してもよい。また、所定の大当たり回数ごとに、普通図柄の高確率状態が発生しない大当たり種別が選定される所謂時短リミッタ機能を設けるように構成してもよい。さらに、確変リミッタ機能を設けた場合に、複数の確変リミット回数を設けるように構成してもよいし、時短リミッタ機能を設けた場合に、複数の時短リミット回数を設けるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５１４６】
＜変形例４＞
上記実施形態では、普通電役７２及び可変入賞装置６５は、普通図柄又は特別図柄への当選に基づいて開放され得るように構成されている。これに対し、球が通過することによって他の入賞口を閉塞している可動役物（所謂、非電動役物）を開放させる通過口を搭載したパチンコ機を用いてもよい。
【５１４７】
＜変形例５＞
上記実施形態では、大当たり遊技中に有効確変領域を非通過であった場合に、該大当たり終了後に「時短機能」が付与される遊技状態が発生するように構成されている。これに対し、特別図柄の動的表示において大当たり（小当たり）以外の所定図柄（例えば、時短図柄）が導出された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される状態に遷移するように構成してもよい。このように構成することで、「時短機能」が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５１４８】
＜変形例６＞
上記実施形態では、特別図柄の低確率状態における第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計実行回数が、大当たりに当選せずに所定回数（例えば、９００回）実行された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される（所謂、天井機能

）ように構成されている。これに対し、第１特別図柄の動的表示の積算実行回数と第２特別図柄の動的表示の積算実行回数とでそれぞれ個別に上記所定回数を計数してもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ上記所定回数が異なるように構成してもよい。

【５１４９】

＜変形例７＞

上記実施形態では、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図２優先変動）するように構成している。これに対し、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを同時並行的に実行可能に構成（所謂、特図１２同時変動）し、各動的表示の制御を行ってもよいし、第１特別図柄の動的表示を第２特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図１優先変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよいし、入賞した順に動的表示を実行（所謂、入賞順変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよい。

【５１５０】

＜変形例８＞

上記実施形態では、「時短機能」の終了条件として、特別図柄の動的表示の所定実行回数や、大当たりへの当選に基づいて終了するように構成している。これに対し、小当たり遊技への当選や、大当たりと異なる時短終了図柄の導出に基づいて「時短機能」が終了するように構成してもよい。このように構成することで、入賞補助状態の終了条件を多様化して、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。また、「時短機能」の有効時に、特別図柄の保留球数が所定数（例えば、保留満タン（即ち、４個）や、保留満タンに対して一定数の保留貯留（例えば、２個））貯留されたことを契機として、「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通電役の作動回数が一定の回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよい。

【５１５１】

＜変形例９＞

上記実施形態では、普通図柄の低確率状態において７０／１００で当たりに当選し、普通電役７２が可動し得るように構成している。これに対し、普通図柄の低確率状態においては当たりに当選せず、普通図柄の高確率状態でのみ当たりに当選（例えば、１００％当選）するように構成してもよい。このように構成することで、普通図柄の低確率状態で普通電役７２が可動して第２始動口７１に球が入賞することを確実に防止することができる。その結果、遊技仕様通りの遊技性を確実に実現することが可能となる。

【５１５２】

＜変形例１０＞

上記実施形態では、大当たり遊技において、１の可変入賞装置６５を開放するように構成している。これに対し、大当たり遊技において開放し得る入賞口を複数設け、大当たり種別又は小当たり種別に応じて、該複数の入賞口を開放するように構成してもよい。

【５１５３】

＜変形例１１＞

上記実施形態では、普通図柄の可変表示時間を、遊技状態に応じてそれぞれ１種類ずつ設けている。これに対し、普通図柄の可変表示時間を、遊技状態に応じて、複数種類の可変表示時間の中から抽選で選定するように構成してもよい。具体的には、「通常遊技状態」において、普通図柄の可変表示時間を、「１秒」、「３秒」、「５秒」、「１０秒」又は「３０秒」の中から抽選により決定する。このように構成することで、右打ち遊技が奨励されていない「通常遊技状態」において、右打ち遊技してスルーゲート６７に球を通過させて普通図柄の可変表示を行い、その導出タイミングに応じて開放され得る普通電役７２に向けて球を発射しても、第２始動口７１の開放タイミングが複数になることで、第２始動口７１への入賞を抑制することができる。

【５１５４】

＜変形例１２＞

上記実施形態では、第１特別図柄の抽選において大当たり又はハズレの中から当選役を選定するとともに、第２特別図柄の抽選においても大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成している。これに対し、第１特別図柄の抽選のみにおいて小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、第２特別図柄の抽選においてのみ小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選において小当たりを設けず、大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選においても小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよい。

【５１５５】

＜変形例１３＞

上記実施形態では、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行回数に応じて遊技状態を変更（例えば、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」）に移行するように構成している。これに対し、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示以外の所定演出（例えば、「リーチ表示」や特定役当選に基づく特定演出等）の実行回数に応じて遊技状態を変更可能に構成してもよい。

【５１５６】

＜変形例１４＞

上記実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ保留球数を計数し、それぞれの保留球数ごとに各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成している。これに対し、第１特別図柄と第２特別図柄との合計保留球数に応じて各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成してもよい。

【５１５７】

＜変形例１５＞

上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、１０の大当たりラウンドのうち、いずれか１の大当たりラウンドにおいて確変領域６５ｄが有効に設定され、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、１０の大当たりラウンドのうち、いずれか２の大当たりラウンドにおいて確変領域６５ｄが有効に設定されるように構成している。これに対し、当選した大当たり種別によって、確変領域６５ｄが有効に設定されるラウンド数が異なるように構成してもよい。例えば、第１特別図柄の動的表示で大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合、１０の大当たりラウンドのうち、いずれか１の大当たりラウンドにおいて確変領域６５ｄが有効に設定され、第１特別図柄の動的表示で大当たり種別「確変Ｂ」に当選した場合、１０の大当たりラウンドのうち、いずれか２の大当たりラウンドにおいて確変領域６５ｄが有効に設定され、第１特別図柄の動的表示で大当たり種別「確変Ｃ」に当選した場合、１０の大当たりラウンドのうち、いずれか３の大当たりラウンドにおいて確変領域６５ｄが有効に設定されるように構成してもよいし、その他、大当たり種別によって設定された最大ラウンド数以下であれば、確変領域６５ｄが有効に設定されるラウンド数はいくつにしてもよい。このように構成することで、当選した大当たり種別によって、確変領域６５ｄが有効に設定されるラウンド数が異なり、確変領域６５ｄの有効パターンのバリエーションを豊富にして、遊技の興趣を向上することができる。

【５１５８】

＜変形例１６＞

上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」以上の場合、確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないように設定され、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」以上の場合、確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないように構成している。これに対し、当選した大当たり種別によって、確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないこととなる確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が異なるように構成してもよい。例えば、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合、確変領域通過回数カ

ウンタ２０３ｏの値が「１」以上の場合、確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないように設定され、大当たり種別「確変Ｂ」に当選した場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」以上の場合、確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないように設定され、大当たり種別「確変Ｃ」に当選した場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」以上の場合、確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないように構成してもよい。このように構成することで、当選した大当たり種別によって、大当たり遊技中に確変領域６５ｄに球を通過させられるラウンド数が異なり、大当たり種別毎に「確率変動状態」に移行する確率が異なるように構成することができ、大当たり種別のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣を向上することができる。

【５１５９】

＜変形例１７＞

上記実施形態では、すべての大当たり種別の最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりとなるように構成している。これに対し、大当たり種別毎に最大ラウンド数が異なるように構成してもよい。例えば、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たりとし、大当たり種別「確変Ｂ」に当選した場合、最大ラウンド数が７ラウンドの大当たりとし、大当たり種別「確変Ｃ」に当選した場合、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりとなるように構成してもよい。このように構成することで、確変領域開放テーブル２０２ｇ及び確変領域有効テーブル２０２ｈの設定と合わせて、大当たり種別毎に最大ラウンド数と、確変領域６５ｄが開放されるラウンド数と、確変領域６５ｄが有効に設定されるラウンド数と、のそれぞれの割合が異なり、大当たり種別毎に「確率変動状態」に移行する確率が異なるように構成することができ、大当たり種別のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣を向上することができる。

【５１６０】

＜変形例１８＞

上記実施形態では、すべての大当たり種別において、大入賞口開閉板６５ａの開放パターンが同一となるように構成している。これに対し、大当たり種別毎に、大入賞口開閉板６５ａの開放パターンが異なるように構成してもよい。例えば、１の大当たりラウンドにおいて、大入賞口開閉板６５ａが複数回の開閉動作を行うように構成してもよい。このように構成することで、現在実行されているラウンド数を把握し難くすることができ、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣を向上することができる。

【５１６１】

＜変形例１９＞

上記実施形態では、確変領域６５ｄが開放される大当たりラウンドである場合、大入賞口開閉板６５ａの開放と同時に該確変領域６５ｄが開放されるように構成している。これに対し、確変領域６５ｄが開放される大当たりラウンドである場合、可変入賞装置６５への球の入賞個数が一定に達した場合に確変領域６５ｄが開放されるように構成してもよい。

【５１６２】

＜変形例２０＞

上記実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とを使用して、「確率変動状態」が発生し得るパチンコ機１０で構成している。これに対し、第１特別図柄および第２特別図柄に大当たり以外に小当たりに当選し得るように構成し、該小当たり遊技への当選に基づいて開放される小当たり用可変入賞装置を設ける。そして、小当たり用可変入賞装置内に球が通過することに起因して大当たり及び「時短機能」が付与される時短領域（所謂、Ｖ領域）を備えたパチンコ機（所謂、１種２種混合機）を用い、「時短機能」の付与回数に応じて、該「時短機能」が付与されるか否かを異ならせるように構成する。このように構成することで、「時短機能」が付与される遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。この場合に、可変入球手段としては、特図大当たりに対応する大入賞口と特図小当たりに対応する小入賞口とが対応し、特定領域としては、小入賞口内に設けられたＶ入賞口が対応し、振分手段としては、Ｖ入賞口を開閉する所謂Ｖ弁装置が対

応し、特定利益状態としては、「時間短縮状態」が対応するように構成してもよい。
【５１６３】
上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示において、小当り遊技に当選することとなる大当たり乱数の値が設定されていない。これに代えて、第１特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は／及び、第２特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、複数種類設けるように構成してもよい。さらに、小当たり種別に応じて「時短機能」を終了するか否かを異ならせるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５１６４】
上記実施形態では、遊技状態ごとに奨励される特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて実行し、奨励されていない特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍで実行しないように構成している。これに代えて、奨励されていない特別図柄の変動演出を、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて所定態様で実行するように構成してもよい。具体的には、例えば、奨励されている特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで目立つように（中央部分、大部分、奨励されていない特別図柄の変動演出より大きい領域、図柄表示態様を濃く実行等）実行する一方、奨励されていない特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで、奨励されている特別図柄の変動演出より目立たないように（隅部、小部分、奨励されている特別図柄の変動演出より小さい領域、図柄表示態様を薄く等）実行するように構成する。このように構成することで、第３図柄表示装置８１によって複数の特別図柄の変動演出の実行態様を把握することが可能となる。
【５１６５】
上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第１特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成するとともに、第２特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第２特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成している。換言すると、第１特別図柄の動的表示の保留球数は第１特別図柄の動的表示にのみ影響し、第２特別図柄の動的表示の保留球数は第２特別図柄の動的表示にのみ影響するように構成している。これに代えて、一方の特別図柄の動的表示の保留球数が、他方の特別図柄の動的表示の変動時間に影響するように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の動的表示の変動時間を、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数との合計保留球数に応じて変化するように構成する。このように構成することで、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数とが混在する状態において、特異な変動時間を選択し得るように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５１６６】
上記実施形態では、確率設定値を「１」～「３」の３段階で変更可能として、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更可能としたが、確率設定値が変更可能な段階は３段階に限らず、任意の段階に変更可能としてもよい。
【５１６７】
上記実施形態では、確率設定値を変更することにより、大当たり確率を変更する場合について説明したが、普通図柄の当たり確率や、小当たりの当選確率を変更するようにしてもよい。
【５１６８】
また、立ち上げ処理の中で確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合に、「１」～「３」の範囲の中から特定の確率設定値（例えば「１」）を確率設定値として強制的に設定するようにしてもよい。なお、遊技途中で（例えば、タイマ割込処理の中で）確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合は、確率設定値を強制的に特定の確率設定値に設定しないほうがよい。これは、遊技途中で大当たり確率が突然変更さえることにより、遊技者が何らかの不利益を被ることを抑制するためである。
【５１６９】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含める場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を除いてもよい。この場合、ＲＡＭ判定値が正常か否かの判定を行う前に、確率設定値が正常の範囲にあるか否かを判定し、正常の範囲内になければ、強制的に設定変更処理を実行してホール関係者等に確率設定値の変更を行わせたり、ホール関係者等にパチンコ機１０を設定変更モードで再立ち上げさせるように促したり、確率設定値として正常範囲内の特定の確率設定値を強制的に設定してもよい。

【５１７０】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含めない場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を含めてもよい。

【５１７１】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、又は、設定変更スイッチをオンすることによって、確率設定値を更新する場合について説明したが、これを設定キー５０１にて行えるようにしてもよい。具体的には、設定キー５０１を、オン状態から更にオフ側とは反対方向に設けた設定変更位置まで回動可能にし、設定変更位置まで設定キー５０１が回されると、自動でオン状態に設定キー５０１が戻るように付勢して構成する。そして、設定キー５０１をオン状態から設定変更位置まで回動させる度に、確率設定値が更新されるようにする。これによっても、確率設定値の変更を容易に行うことができる。

【５１７２】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、設定キー５０１をオフ状態にすることによって、又は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、確率設定値を確定する場合について説明したが、これを別に設けたスイッチ、例えば、設定確定スイッチが操作されることで行えるようにしてもよい。この設定確定スイッチは、例えば、「設定変更モード」中に操作されることにより、確率設定値を確定するためのスイッチであり、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能にしてもよい。これによっても、確率設定値の確定を容易に行うことができる。

【５１７３】

上記実施形態では、パチンコ機１０の電源オン時に「設定変更モード」又は「設定確認モード」で立ち上げる場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定していた。これに対し、少なくとも内枠１２の開放を必須条件とし、その他、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定するように構成してもよい。また、内枠１２の開放を設定変更又は設定確認の条件とするか否かをホールが選択可能に設定できるように構成してもよい。

【５１７４】

上記各実施形態では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を主制御装置１１０に搭載していた。これに対し、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を電源装置１１５や払出制御装置１１１に搭載するように構成してもよい。

【５１７５】

上記各実施形態では、設定キー５０１により、大当たり確率等を変更可能に構成していた。これに対し、設定キー５０１により、１の入賞口に入賞した場合に払い出される賞球数（例えば、３個→５個への変更）や、入賞口への入賞を補助する可動役物の駆動時間（３秒→５秒への変更）や駆動幅（例えば、２０ｍｍ→３０ｍｍへの変更）、或いは、球の流下態様に影響を与える部材（例えば、球が転動可能なステージやクルーン）の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）、パチンコ機１０自体の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）等、遊技者に対する有利度合いに関する設定を複数段階に変更可能に構成してもよい。

【５１７６】

上記各実施形態では、設定キー５０１の鍵孔をパチンコ機１０の裏面側に向くように構

成していた。これに対し、設定キー５０１の鍵孔の向きを、パチンコ機１０の横方向（左方向又は右方向）や、パチンコ機１０の斜め方向、或いは、パチンコ機１０の前面側を向くように構成してもよい。

【５１７７】

上記実施形態において、大当たり乱数値同士、小当たり乱数値同士、及び、ハズレ乱数値同士を連続的な値とし、大当たりか否かや、小当たりか否かを範囲判定（例えば、「０」以上「４９」以下か否か）可能に構成し、主制御装置１１０の制御負担を軽減するように構成していた。これに対し、遊技価値を付与する各乱数値（即ち、大当たり乱数値および小当たり乱数値）を連続的な配置ではなく、分散（散逸）して配置するように構成してもよい。具体的には、例えば、「０～９９９」で更新される大当たり乱数カウンタＣ１の場合に、大当たり乱数値として「７，３４１，５５５，７７７，８３１」とし、小当たり乱数値として「７７，１７５，２２３，３１５，４１５，５２６，６３４，７１７，８４５」としてもよい。

【５１７８】

ここで、パチンコ機１０の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値（例えば、低確率状態および高確率状態において、「０～５０」であれば大当たり）が連続的に存在していた場合、その値が外部から予測され得る可能性があり、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなるおそれがある。よって、上記変形例のように構成することで、遊技価値を付与する各乱数値を外部から予測困難にし、不正に対する抑制効果を高め、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【５１７９】

また、上述した変形例において、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定してもよい。このように構成することで、状況に応じて（即ち、パチンコ機１０が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【５１８０】

上記実施形態では、タイマ割込処理等のソフトウェアの処理で大当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２等を更新するように構成していた（所謂、ソフト乱数）。これに対し、更新周期が上記ソフト乱数より速い乱数生成ＩＣによって大当たり乱数カウンタＣ１等を更新するように構成してもよい（所謂、ハード乱数）。このように構成することで、外部から更新中の乱数値の把握を困難にし、セキュリティ性能を向上することができる。

【５１８１】

上記実施形態では、設定値が増加するごとに均等に大当たり乱数値が増加するように構成していた。これに対し、設定値が増加するごとに不均等又は所定割合で大当たり乱数値（又は小当たり乱数値）を増加するように構成してもよい。具体的には、例えば、設定値「１」から「２」までは、大当たり乱数値を「２」ずつ増加させる一方、設定値「２」から「３」では、大当たり乱数値を「５」ずつ増加させる。このように構成することで、設定差によって付与され得る遊技価値が大きく変化し、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技を提供可能に構成し、遊技の興趣を向上することができる。

【５１８２】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数カウンタＣ１の値における対応役を変化するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり種別カウンタＣ２又は小当たりの内容を決定する小当たり種別カウンタ（図示せず）の値に対応する大当たり種別を変化させ、大当たり種別又は小当たり種別の選択割合が変化することによる設定差が生じるように構成してもよい。

【５１８３】

上記実施形態では、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（即ち、大当たり乱数

値）を変更して、その変更分を遊技価値を付与しない乱数値（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（例えば、大当たり乱数値）を変更した場合に、その変更分を、他の遊技価値を付与する乱数値（例えば、小当たり乱数値）から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定毎に付与され得る遊技価値に差を設け、設定毎に抑揚（メリハリ）のある遊技を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５１８４】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲（以下、「再大当たり乱数値の範囲」と称する）」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。ここで、「再大当たり乱数値の範囲」として、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分が対応するように構成する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、設定変更によっても変化しない大当たり乱数値と小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、当否判定の制御プログラムにおいて、固定的な乱数値の基本的な当否判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【５１８５】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、乱数値の個数が多い順（又は少ない順）に各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。

【５１８６】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、設定変更に伴い増加される「大当たり乱数値の範囲」を、設定変更に伴い減少される乱数値（即ち、「ハズレ乱数値の範囲」）と隣接（隣り合う）ように大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）するように構成してもよい。具体的には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、小当たりの当否判定の制御プログラムにおいて、小当たり乱数値の判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【５１８７】

上記実施形態では、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合、特別図柄の大当たり確率が向上（２倍以上アップ）するように構成されていた。これに対し、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合に、特別図柄の小当たり確率を向上するように構成してもよい。また、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合に、特別図柄の大当たり確率の上昇度合いを２倍以上（例えば、１０倍）に設定してもよい。さらに、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合に、大当たり確率と小当たり確率とを共に向上（例えば、大当たり確率を５倍、小当たり確率も５倍）に設定してもよい。

【５１８８】
上記実施形態では、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率と、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率とが同等となるように構成されていた。これに対し、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率より高くなるように構成してもよいし、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率より低くなるように構成してもよい。
【５１８９】
上記実施形態では、特別図柄の低確率状態および高確率状態とにおいて、いずれの状態でも大当たり確率において設定差が生じるように構成していた。これに対し、いずれか一方の状態（低確率状態又は高確率状態）における大当たり確率の設定差を無くし、他方の状態（高確率状態又は低確率状態）における大当たり確率に設定差を設けるように構成してもよい。
【５１９０】
上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させて、その大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させ、その大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数及びハズレ乱数値から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定変更に基づく大当たり乱数値の個数の変更分を、小当たり乱数値及びハズレ乱数値のそれぞれから補填することが可能となり、大当たり乱数値の変更分を固定的な１の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、大当たり乱数値の変更分、１の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５１９１】
上記実施形態では、突出状態と没入状態とに変位する普通電役７２を用い、普通電役７２の没入タイミングと没入時間とを各遊技状態で変更することで本発明の遊技性を実現するように構成されている。これに対し、回動式の羽根部材を用い、羽根部材の作動タイミングと作動時間とを各遊技状態で変更することで、本発明の遊技性を実現するように構成してもよい。具体的には、例えば、第２始動口７１の左右両側に羽根部材を配置し、羽根部材が非作動状態（例えば、直立状態）では、球が羽根部材の外側（非転動側）に衝突し、そのまま下流側へ流下するように構成する。一方、羽根部材が回動した作動状態（直立状態から右側へ１２０度傾倒状態）では、球が羽根部材の内側（転動側）に衝突し、該羽根部材の内側を第２始動口７１側に向けて転動するように構成する。このように構成することで、羽根部材の回動態様は、普通電役７２の出没による駆動態様より、羽根部材自体が作動する領域が大きく駆動されたか否かを認識し易いため、普通図柄の可変表示で当選したか否かを遊技者に認識し易くすることができる。
【５１９２】
特図１用第４図柄表示領域８７と特図２用第４図柄表示領域８８との表示態様及び表示位置を、主表示領域Ｄｍで変動演出している第１特別図柄又は第２特別図柄に応じて変更するように構成してもよい。具体的には、例えば、主表示領域Ｄｍで実行されている特別図柄に対応して、実行されている方の第４図柄表示領域８７，８８を上側に位置させたりアラビア数字で表示したり赤色で表示し、実行されていない方の第４図柄表示領域８８，８７を下側に位置させたり上記アラビア数字と異なる表記（例えば、漢数字やローマ数字）で表示したり赤色とは異なる色（例えば、青色）で表示するように構成する。このように構成することで、実行されている変動演出を識別して表示しつつ、いずれの特別図柄が実行されているかを認識し難く構成し、現在滞在している遊技状態を遊技者に認識し難く構成することで、遊技状態を推測する遊技性が生まれ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５１９３】
警報音に関し、左打ち遊技が推奨される遊技状態においてスルーゲート６７を球が通過

した場合にもれなく出力するのではなく、さらに特定の条件が成立した場合に警報音を出力するように構成してもよい。具体的には、例えば、このように構成することで、意図的に遊技仕様より多くの出玉を得ようとする悪意ある遊技者の行為に対してのみ警報音を出力し、不慣れな遊技者や操作ミスによる善意の右打ち遊技に対しては警報音を出力しないことで、不正遊技を抑制しつつ、遊技者の遊技意欲の低下も抑制して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５１９４】

普通図柄の当たり確率において、いずれの遊技状態でも同等程度となるように構成してもよい。具体的には、例えば、特別図柄の大当たり確率が低い「通常遊技状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００にするとともに、特別図柄の大当たり確率が高い「確率変動状態」や「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００や５１／１００等、「通常遊技状態」等における普通図柄の当たり確率と同一又は同等程度となるように構成する。このように構成することで、普通図柄の当たりに基づく普通電役７２の開放に関し、普通図柄の可変表示時間と普通電役７２の開放時間とを考慮し、普通図柄の当たり確率を考慮せずに出玉率等を算出することが可能となることで、各遊技状態における遊技仕様の設計を容易化可能となる。

【５１９５】

大当たりに当選した大当たり図柄ごとに、該大当たり以降に選択される特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「確率変動状態」を発生させ得る大当たり図柄である１図柄、３図柄、５図柄、７図柄のうち、１図柄で当選した場合には「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的長めの変動時間が選択され易い「両ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、３図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的短い変動時間が選択され易い「特１ロング特２ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。さらに、５図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的短めの変動時間が選択され易い「両ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、７図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的短めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い「特１ショート特２ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。このように構成することで、大当たりした図柄の種類によって、大当たり後の遊技状態において、先に導出され得る特別図柄を異ならせることができ、例えば、いずれの特別図柄が先に停止するか否かによって、遊技状態毎に大当たりが先に現出させる確率を異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５１９６】

特別図柄の変動回数に基づいて、該特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「潜伏確率変動状態」において、大当たり終了後１回目～１０回目の特別図柄の変動演出に関しては、比較的長めの変動時間が選択され易いように構成し、１１回目以降の特別図柄の変動演出に関しては、比較的短めの変動時間が選択され易いように構成する。このように構成することで、遊技にメリハリを設けつつ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５１９７】

普通図柄の当たり種別を複数種類設けてもよい。具体的には、例えば、普通電役７２が１回開放される１回開放当たりと、出没板７２ａが３回開放される３回開放当たりと、普通電役７２が３回かつ長く開放される３回ロング開放当たりとを設ける。このように構成することで、「確率変動状態」や「普図高確時間短縮状態」において遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５１９８】

上記実施形態では、「通常遊技状態」→「普図高確時間短縮状態」→「普図低確時間短

縮状態」→「確率変動状態」の順で遊技者にとって有利な遊技状態としていた。これに対し、「通常遊技状態」より遊技者にとって不利な遊技状態として、「普図高確時間短縮状態」や「潜伏確率変動状態」、「確率変動状態」が位置づけられるように遊技仕様を設定してもよい。具体的には、例えば、第１特別図柄の始動口を、普通電役７２が付属した第２特別図柄の始動口の上流側に設け、「通常遊技状態」では、普通電役７２が作動し難いことによって、第２特別図柄より遊技者にとって有利な第１特別図柄の抽選契機を受け易い一方、「普図高確時間短縮状態」では、普通電役７２が作動し易いことによって、第１特別図柄より遊技者にとって不利な第２特別図柄の抽選契機を受け易いように構成する。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５１９９】

右打ち遊技を示唆する右打ち示唆表示が現出される場合に、第４図柄表示領域８７，８８の表示位置を変更するように構成してもよい。具体的には、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」等では、副表示領域Ｄｓの右小領域Ｄｓ３に第４図柄表示領域８７，８８を表示する一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」等では、右打ち示唆表示を右小領域Ｄｓ３に表示する一方、第４図柄表示領域８７，８８を左小領域Ｄｓ１に表示する。このように構成することで、遊技状態に応じた遊技仕様を遊技者に認識させ易くすることができる。

【５２００】

上記実施形態では、同時に実行され得る複数の特別図柄の動的表示に関し、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行い、非奨励の特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行わないように構成している。これに対し、同時に実行され得る複数の図柄（例えば、特別図柄と普通図柄）の演出に関し、遊技状態、遊技仕様、付与される遊技価値、或いは、実行頻度等によって、実行すべき演出の優先順を予め設け、該優先順に応じた演出を優先的に実行し、優先順が低い演出に関しては、演出規模を小さくしたり、演出自体を実行しない等、優先順位が高い演出に比べて遊技者が認識し難くなるように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第１特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示したり、第２特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第２特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示してもよい。このように構成することで、遊技を行う上で遊技者に認識させたい演出を優先的に実行しつつ、優先順位が低い演出規模を小さく（なくす）ことで、遊技者が煩わしさを感じない演出を実行することができる。

【５２０１】

上記実施形態では、主制御装置１１０から各コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信され、その音声ランプ制御装置１１３から表示制御装置１１４に対して表示の指示がなされるよう構成したが、主制御装置１１０から表示制御装置１１４に直接コマンドを送信するものとしてもよい。また、表示制御装置に音声ランプ制御装置を接続して、表示制御装置から各音声の出力とランプの点灯を指示するコマンドを音声ランプ制御装置に送信するよう構成してもよい。さらに、音声ランプ制御装置と表示制御装置とを１の制御装置として構成するものとしてもよい。これらを１つの制御装置とすることで、部品点数が削減でき、パチンコ機のコスト増加を抑制することができる。

【５２０２】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３にて実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）において、いずれかの停止種別コマンドを受信すれば必ず対応する変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定する場合について説明したが、各変動パターンコマンドの受信があった上で対応する停止種別コマンドを受信した場合に、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。これにより、各変動パターンコマンドの受信

がなく、いずれかの停止種別コマンドを受信したような場合に、おかしな変動演出が実行されることを抑制できる。

【５２０３】

また、各変動パターンコマンドを受信したタイミングで、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。この場合、音声ランプ制御装置１１３にて実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）では、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂがオンされたことに基づいて、各変動パターンコマンドにより抽出した変動パターンを表示制御装置１１４へ通知する各表示用変動パターンコマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３にて各停止種別コマンドの受信を待つことなく、表示制御装置１１４に対して、この各表示用変動パターンコマンドに基づき、各変動演出を第３図柄表示装置８１に実行させることができる。なお、この場合、音声ランプ制御装置１１３では、各停止種別コマンドを受信したタイミングで、該停止種別コマンドより抽出された停止種別を表示制御装置１１４へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。また、確変領域６５ｄが有効に設定されるラウンド数は、大当たり種別によって設定された最大ラウンド数以下であれば１でも良いし、複数でも良いし、すべてのラウンドでも良い。そして、表示制御装置１１４では、この表示用停止種別コマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１に実行させた変動演出の停止図柄を決定してもよい。

【５２０４】

上記実施形態において、デモ演出は、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄を停止表示させてもよい。また、数字の付された主図柄または数字の付されていない主図柄からなる第３図柄を、半透明状態で停止表示させてもよい。また、第３図柄を表示させずに背面画像だけを変化させるものであってもよい。また、変動表示で用いられる第３図柄や背面画像とは全く異なるキャラクタや背面画像を表示させてもよい。

【５２０５】

上記実施形態において、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１にて連続予告演出を実行してもよいし、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置を設け、第３図柄表示装置８１で実行される変動演出と合わせて、第４図柄表示装置に第４図柄を表示させることによって、連続予告演出を実行してもよい。この場合、第４図柄表示装置の制御を表示制御装置１１４で行ってもよいし、音声ランプ制御装置１１３で行ってもよい。また、各種演出に応じて作動する役物をパチンコ機１０に設け、その役物を変動演出と合わせて所定の態様で作動させることによって、連続予告演出を実行してもよい。また、音声ランプ制御装置１１３の制御により、パチンコ機１０の音声出力装置２２６から連続予告演出用の音声を出力させることによって、連続予告演出を実行してもよいし、パチンコ機１０の電飾部２９～３３を変動演出と合わせて点灯または点滅させることによって、連続予告演出を実行してもよい。

【５２０６】

これにより、第３図柄表示装置８１（および特別図柄表示装置３７）において変動演出が行われる度に、連続して第４図柄表示装置に図柄が表示されたり、役物が所定の態様で作動したり、音声出力装置２２６から音声が出力されたり、若しくは、電飾部２９～３３が点灯または点滅することによって、遊技者に対して大当たりの期待感を持たせることができる。また、遊技者は、通常、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１を注視して遊技を継続して行うが、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、若しくは電飾部２９～３３の点灯・点滅によって連続予告演出が行われるで、遊技者に対して、通常とは異なる演出が行われたことを容易に認識させることができる。また、連続予告演出を、第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、または電飾部２９～３３の点灯・点滅といった簡単な制御で容易に連続予告演出を行わせることができる。

【５２０７】

また、連続予告演出を音声出力装置２２６からの音声出力や、電飾部２９～３３の点灯または点滅によって行えば、その連続予告演出の制御は音声ランプ制御装置１１３によって行われるので、始動入賞時における当否判定や変動開始時の抽選処理を主制御装置１１０に行わせ、連続予告演出を音声ランプ制御装置１１３に行わせ、変動演出を表示制御装置１１４に行わせることで、パチンコ機１０により連続予告演出を行う場合、それぞれの制御装置に各処理を分担させることができる。よって、１つの制御装置に負荷が集中するのを防ぐことができるので、各制御装置のＭＰＵに求められる性能を低く抑えることができる。

【５２０８】

尚、第３図柄表示装置８１における連続予告演出用の図柄の表示、第４図柄表示装置における連続予告演出用の図柄の表示、役物の所定の態様での作動、音声出力装置２２６からの音声出力、及び、電飾部２９～３３の点灯または点滅のうち、少なくとも２以上を組み合わせ、それぞれを連動させて制御することにより、連続予告演出を実行してもよい。これにより、より多彩な連続予告演出を実行させることができる。また、連続予告演出の実行方法（第３図柄表示装置８１による表示、第４図柄表示装置による表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、電飾部２９～３３の点灯または点滅、又は、それらの組み合わせ）を変えることで、連続予告演出終了後の遊技状態に応じて選定される連続予告演出態様を複数用意してもよい。

【５２０９】

また、連続予告演出が行われる場合に、変動演出とは別の連続予告演出用の画像が第３図柄表示装置８１に表示させてもよいし、連続予告演出を、変動演出が終了したときに表示される停止図柄として、所定の図柄の組み合わせである、所謂「チャンス目」を表示させることによって行ってもよい。この場合、表示制御装置１１４のＭＰＵで実行されるコマンド判定処理にて連続予告コマンドの受信を判断すると、チャンス目に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄判別フラグをオフに設定するようにしてもよい。コマンド判定処理では、停止識別コマンド処理の後にその他コマンド処理の中で連続予告コマンドに対応する処理を実行するので、表示用停止識別コマンドの受信によって設定された停止図柄に代えて、チャンス目が停止図柄として設定される。よって、変動停止時にチャンス目を確定表示させることができる。そして、第３図柄表示装置８１において、変動演出ごとに停止図柄としてチャンス目が連続して表示されれば、遊技者に対して、最終的に大当たりが得られる期待感を持たせることができる。

【５２１０】

上記実施形態において、主制御装置１１０は、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞（始動入賞）があった場合に、「１」加算された保留球数を音声ランプ制御装置１１３へ通知する保留球数コマンドに対して、該始動入賞に伴いカウンタ用バッファより取得された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１をそのまま含めて、音声ランプ制御装置１１３へ送信する場合について説明したが、保留球数コマンドに含めるカウンタの種類は、カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の一部であってもよいし、その他のカウンタの値を含めてもよい。また、主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３に対して始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を通知する場合に、これらの各カウンタの値を示す情報を保留球数コマンドに含めて通知するのではなく、保留球数コマンドとは別のコマンドに各カウンタの値を示す情報を含めて、これらの値を音声ランプ制御装置１１３に対して通知してもよい。別のコマンドとしては、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する専用のコマンドであってもよいし、変動パターンコマンドや停止図柄コマンド等、別の情報を音声ランプ制御装置１１３へ通知するためのコマンドに、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値が加えられてもよい。別のコマンドとして、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する場合、該コマンドに、その通知する各カウンタの値が、いずれの保留回数に対応する変動演出に係るものであるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３は、該コマンドに含まれる保留回数に関する情報に基づいて、その保留回数に対応する先読み情報第１～

第４エリアのいずれかのエリアに、該コマンドに含まれる各カウンタの値を格納することができる。

【５２１１】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３において、保留球数コマンドを受信した場合に、該保留球数コマンドにて示される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値そのものをＲＡＭ２２３に格納してもよいし、保留球数コマンド（又は、各カウンタの値が示されるコマンド）を受信した場合に、該コマンドにて示される各カウンタの値に基づいて、大当たりか否か、大当たりの場合の大当たり種別、外れの場合の外れ種別等の一部または全部を判定し、これらの判定結果を、該コマンドにて示される各カウンタの値に代えて、または、該カウンタの値の一部または全部とあわせて、ＲＡＭ２２３に格納してもよい。

【５２１２】

上記実施形態においては、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞およびスルーゲート６７の通過は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定してもよい。また、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞に対し、始動口によって別箇に最大保留球数を設定するようにしてもよく、各々の始動口における最大保留球数は「４」以外の任意の数であってもよい。また、各始動口における最大保留球数は必ずしも同一の値とする必要はなく、異なる値であってもよい。また、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第３図柄表示装置８１の一部において、数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、特別図柄表示装置３７とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

【５２１３】

また、上記実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第３図柄表示装置８１の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、横方向あるいはＬ字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、１又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、１又は複数のキャラクタが、第３図柄として用いられる。

【５２１４】

上記各実施形態では、変動演出を実行する場合に、全図柄Ｚ１～Ｚ３を遊技者が視認不可な程度に高速にスクロールする高速変動を表示させる場合について説明したが、この高速変動の表示に代えて、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ視認不可な程度に縮小して表示したり、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ多数の白い点がランダムに表示されるスノーノイズ状の画像として表示してもよい。

【５２１５】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【５２１６】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより

図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【５２１７】

スロットマシンでは、所定期間中に払い出された遊技媒体（コイン、メダル）の総数に対する、ボーナス（役物）により払い出された遊技媒体の数の比率が役物比率となる。そこで、各役が成立した場合に払い出される遊技媒体の数を、賞球数テーブルに代えて主制御装置のＲＯＭに格納しておき、役物比率管理チップ又は役物比率管理チップと同等の機能を実行する制御装置にて、非ボーナスゲーム期間（通常期間）において成立した（有効ライン上に図柄が揃った）役の数、ボーナスゲーム期間中において成立した役の数、ＡＴ期間中において成立した役の数を計数して、役物比率や連続役物比率を管理してもよい。

【５２１８】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【５２１９】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。なお、以下に示す各種発明の概念は、それぞれ、他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分を、その発明の概念に追加し或いはその他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分と交換等することにより、その発明の概念を変形して構成するようにしても良い。

【５２２０】

＜Ａ群：大当たりラウンド毎の確変領域の有効・無効を大当たり種別で決定＞

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

【５２２１】

この遊技機では、少なくとも、所定の第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態より遊技者にとって有利な第２遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第２遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第２遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【５２２２】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【５２２３】

Ａ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【５２２４】

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、

前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態（例えば、大当たり状態）を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備え、

前記可変入球手段は、

入球領域を開閉する開閉手段（例えば、大入賞口開閉板６５ａ）と、

遊技球が入球可能な特定領域（例えば、確変領域６５ｄ）と、

前記特定領域に入球した遊技球を検出する第１検出手段（例えば、確変領域スイッチ６５ｇ）と、

前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第２検出手段（例えば、排出通路６５ｈ）と、

前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段（例えば、確変領域開閉板６５ｅ）と、を備えた遊技機であって、

前記第１検出手段は、

前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回（例えば、確変領域有効テーブル２０２ｈ）が予め設定され、

前記振分手段は、

遊技球が前記第１検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御（例えば、確変領域開放テーブル２０２ｇ）され、

当該遊技機は、

前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示（例えば、表示用投票受付中演出コマンド）を特定タイミングで表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）に実行させる表示制御手段（例えば、表示制御装置１１４）と、

前記第１検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段（例えば、確変移行フラグ２０３ｋ）と、

遊技状態に対応して所定回の前記第１検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段（例えば、確変領域通過判定処理）と、

当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態（例えば、「確率変動状態」）を付与する付与手段（例えば、確変フラグ２０３ｊ）と、

前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段（例えば、表示用大当たり中導入演出コマンド）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ａ１。

【５２２５】

遊技機Ａ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に

設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る　特別遊技状態を実行する可変入球手段と、を備え、前記可変入球手段は、入球領域を開閉する開閉手段と、遊技球が入球可能な特定領域と、前記特定領域に入球した遊技球を検出する第１検出手段と、前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第２検出手段と、前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段と、を備えた遊技機であって、前記第１検出手段は、前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回が予め設定され、前記振分手段は、遊技球が前記第１検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御され、当該遊技機は、前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示を特定タイミングで表示手段に実行させる表　示制御手段と、前記第１検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段と、遊技状態に対応して所定回の前記第１検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段と、当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態を付与する付与手段と、前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段と、を備えている。これにより、特定の図柄の種類によって、各可変動作回における特定領域が有効又は無効に設定されるパターンが異なるようにすることができる。その結果、いずれの可変動作回における特定領域が有効に設定されているかを推測しながら特別遊技状態を遊技することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【５２２６】

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、

前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態（例えば、大当たり状態）を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備え、

前記可変入球手段は、

入球領域を開閉する開閉手段（例えば、大入賞口開閉板６５ａ）と、

遊技球が入球可能な特定領域（例えば、確変領域６５ｄ）と、

前記特定領域に入球した遊技球を検出する第１検出手段（例えば、確変領域スイッチ６５ｇ）と、

前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第２検出手段（例えば、排出通路６５ｈ）と、

前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段（例えば、確変領域開閉板６５ｅ）と、を備えた遊技機であって、

前記第１検出手段は、

前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回（例えば、確変領域有効テーブル２０２ｈ）が予め設定され、

前記振分手段は、
遊技球が前記第１検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御（例えば、確変領域開放テーブル２０２ｇ）され、
当該遊技機は、
前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示（例えば、表示用投票受付中演出コマンド）を特定タイミングで表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）に実行させる表示制御手段（例えば、表示制御装置１１４）と、
前記第１検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段（例えば、確変移行フラグ２０３ｋ）と、
遊技状態に対応して所定回の前記第１検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段（例えば、確変領域通過判定処理）と、
当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態（例えば、「確率変動状態」）を付与する付与手段（例えば、確変フラグ２０３ｊ）と、
前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段（例えば、表示用大当たり中導入演出コマンド）と、
を備え、
前記表示制御手段は、
前記特別遊技状態の所定期間に前記所定回の前記第１検出手段の検出が無い場合は、前記特定報知表示を特別報知表示（例えば、投票警告処理）に切り替えて前記特定領域への遊技球の入球を促す
ことを特徴とする遊技機Ｂ１。
【５２２７】
遊技機Ｂ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る　特別遊技状態を実行する可変入球手段と、を備え、前記可変入球手段は、入球領域を開閉する開閉手段と、遊技球が入球可能な特定領域と、前記特定領域に入球した遊技球を検出する第１検出手段と、前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第２検出手段と、前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段と、を備えた遊技機であって、前記第１検出手段は、前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回が予め設定され、前記振分手段は、遊技球が前記第１検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御され、当該遊技機は、前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示を特定タイミングで表示手段に実行させる表　示制御手段と、前記第１検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段と、遊技状態に対応して所定回の前記第１検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段と、当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態を付与する付与手段と、前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段と、を備え、前記表示制御手段は、前記特別

遊技状態の所定期間に前記所定回の前記第１検出手段の検出が無い場合は、前記特定報知表示を特別報知表示に切り替えて前記特定領域への遊技球の入球を促す。これにより、特定領域が開放されている状況において、所定期間に第１検出手段によって遊技球が検知されない場合に、特定領域への遊技球の入球を促す表示態様を変化させることができる。その結果、特定領域が開放されている状況において、所定期間に第１検出手段によって遊技球が検知されない場合に、遊技者に対して特定領域への遊技球の入球を促すことができる。そして、いずれの可変動作回における特定領域が有効に設定されているかを推測しながら特別遊技状態を遊技することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【５２２８】

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、

前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態（例えば、大当たり状態）を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備え、

前記可変入球手段は、

入球領域を開閉する開閉手段（例えば、大入賞口開閉板６５ａ）と、

遊技球が入球可能な特定領域（例えば、確変領域６５ｄ）と、

前記特定領域に入球した遊技球を検出する第１検出手段（例えば、確変領域スイッチ６５ｇ）と、

前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第２検出手段（例えば、排出通路６５ｈ）と、

前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段（例えば、確変領域開閉板６５ｅ）と、を備えた遊技機であって、

前記第１検出手段は、

前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回（例えば、確変領域有効テーブル２０２ｈ）が予め設定され、

前記振分手段は、

遊技球が前記第１検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御（例えば、確変領域開放テーブル２０２ｇ）され、

当該遊技機は、

前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示（例えば、表示用投票受付中演出コマンド）を特定タイミングで表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）に実行させる表示制御手段（例えば、表示制御装置１１４）と、

前記第１検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段（例えば、確変移行フラグ２０３ｋ）と、

遊技状態に対応して所定回の前記第１検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段（例えば、確変領域通過判定処理）と、

当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態（例えば、「確率変動状態」）を付与する付与手段（例えば、確変フラグ２０３ｊ）と、

前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段（例えば、表示用大当たり中導入演出コマンド）と、を備え、

前記表示制御手段は、

前記特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合は、必ず前記特別遊技状態の所定期間に前記所定回の前記第１検出手段の検出が有ったことを報知する報知演出（例えば、勝利用競争展開シナリオコマンド）を実行する

ことを特徴とする遊技機Ｃ１。

【５２２９】

遊技機Ｃ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る　特別遊技状態を実行する可変入球手段と、を備え、前記可変入球手段は、入球領域を開閉する開閉手段と、遊技球が入球可能な特定領域と、前記特定領域に入球した遊技球を検出する第１検出手段と、前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第２検出手段と、前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段と、を備えた遊技機であって、前記第１検出手段は、前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回が予め設定され、前記振分手段は、遊技球が前記第１検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御され、当該遊技機は、前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示を特定タイミングで表示手段に実行させる表　示制御手段と、前記第１検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段と、遊技状態に対応して所定回の前記第１検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段と、当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態を付与する付与手段と、前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段と、を備え、前記表示制御手段は、前記特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合は、必ず前記特別遊技状態の所定期間に前記所定回の前記第１検出手段の検出が有ったことを報知する報知演出を実行する。これにより、特定領域が有効に設定されている状態において、第１検出手段による遊技球の検知が行われた場合に、表示手段による実行中の演出内容に関わらず検知結果の報知演出を実行することができる。そして、いずれの可変動作回における特定領域が有効に設定されているかを推測しながら特別遊技状態を遊技することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【５２３０】

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、

前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態（例えば、大当たり状態）を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備え、
前記可変入球手段は、
入球領域を開閉する開閉手段（例えば、大入賞口開閉板６５ａ）と、
遊技球が入球可能な特定領域（例えば、確変領域６５ｄ）と、
前記特定領域に入球した遊技球を検出する第１検出手段（例えば、確変領域スイッチ６５ｇ）と、
前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第２検出手段（例えば、排出通路６５ｈ）と、
前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段（例えば、確変領域開閉板６５ｅ）と、を備えた遊技機であって、
前記第１検出手段は、
前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回（例えば、確変領域有効テーブル２０２ｈ）が予め設定され、
前記振分手段は、
遊技球が前記第１検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御（例えば、確変領域開放テーブル２０２ｇ）され、
当該遊技機は、
前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示（例えば、表示用投票受付中演出コマンド）を特定タイミングで表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）に実行させる表示制御手段（例えば、表示制御装置１１４）と、
前記第１検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段（例えば、確変移行フラグ２０３ｋ）と、
遊技状態に対応して所定回の前記第１検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段（例えば、確変領域通過判定処理）と、
当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態（例えば、「確率変動状態」）を付与する付与手段（例えば、確変フラグ２０３ｊ）と、
前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段（例えば、表示用大当たり中導入演出コマンド）と、を備え、
前記振分手段が前記特定領域に遊技球が流下するように動作される可変動作回において、前記振分手段が前記特定領域に遊技球が流下しないように動作される所定期間を必ず設ける
ことを特徴とする遊技機Ｄ１。
【５２３１】
遊技機Ｄ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る　特別遊技状態を実行する可変入球手段と、を備え、前記可変入球手段は、入球領域を開閉する開閉手段と、遊技球が入球可能な特定領域と、前記特定領域に入球した遊技球を検出する第１検出手段と、前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第２検出手段と、前記特定領域

へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段と、を備えた遊技機であって、前記第１検出手段は、前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回が予め設定され、前記振分手段は、遊技球が前記第１検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御され、当該遊技機は、前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示を特定タイミングで表示手段に実行させる表　示制御手段と、前記第１検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段と、遊技状態に対応して所定回の前記第１検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段と、当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態を付与する付与手段と、前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段と、を備え、前記振分手段が前記特定領域に遊技球が流下するように動作される可変動作回において、前記振分手段が前記特定領域に遊技球が流下しないように動作される所定期間を必ず設ける。これにより、特定領域が開放され得る可変動作回において、該特定領域が開放されていない期間を有するため、該可変動作回において、第１検出手段によって遊技球が検知され得ない状況で可変入球手段に遊技球を入球させることができる。その結果、特定領域が開放され得る可変動作回において、該特定領域に遊技球を入球させることなく可変入球手段に遊技球を入球させることができる。そして、いずれの可変動作回における特定領域が有効に設定されているかを推測しながら特別遊技状態を遊技することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【５２３２】

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、

前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態（例えば、大当たり状態）を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備え、

前記可変入球手段は、

入球領域を開閉する開閉手段（例えば、大入賞口開閉板６５ａ）と、

遊技球が入球可能な特定領域（例えば、確変領域６５ｄ）と、

前記特定領域に入球した遊技球を検出する第１検出手段（例えば、確変領域スイッチ６５ｇ）と、

前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第２検出手段（例えば、排出通路６５ｈ）と、

前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段（例えば、確変領域開閉板６５ｅ）と、を備えた遊技機であって、

前記第１検出手段は、

前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回（例えば、確変領域有効テーブル２０２ｈ）が予め設定され、

前記振分手段は、

遊技球が前記第１検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特

定領域に流下するように動作するよう制御（例えば、確変領域開放テーブル２０２ｇ）され、
当該遊技機は、
前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示（例えば、表示用投票受付中演出コマンド）を特定タイミングで表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）に実行させる表示制御手段（例えば、表示制御装置１１４）と、
前記第１検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段（例えば、確変移行フラグ２０３ｋ）と、
遊技状態に対応して所定回の前記第１検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段（例えば、確変領域通過判定処理）と、
当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態（例えば、「確率変動状態」）を付与する付与手段（例えば、確変フラグ２０３ｊ）と、
前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段（例えば、表示用大当たり中導入演出コマンド）と、
を備え、
前記表示制御手段は、
前記特別遊技状態において遊技者に所定の遊技方法で遊技を行うように促す前記特定報知表示とは異なる所定報知表示（例えば、主表示用右打ち指示８９）を実行可能であり、
前記特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回以外の可変動作回においても前記所定報知表示を実行する
ことを特徴とする遊技機Ｅ１。
【５２３３】
遊技機Ｅ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る　特別遊技状態を実行する可変入球手段と、を備え、前記可変入球手段は、入球領域を開閉する開閉手段と、遊技球が入球可能な特定領域と、前記特定領域に入球した遊技球を検出する第１検出手段と、前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第２検出手段と、前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段と、を備えた遊技機であって、前記第１検出手段は、前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回が予め設定され、前記振分手段は、遊技球が前記第１検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御され、当該遊技機は、前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示を特定タイミングで表示手段に実行させる表　示制御手段と、前記第１検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段と、遊技状態に対応して所定回の前記第１検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段と、当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態を付与する付与手段と、前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段と、を備え、前記表示制御手段は、前記特別遊技状態において遊技者に所定の遊技方法で遊技を行うように促す前記特定報知表示とは

異なる所定報知表示を実行可能であり、前記特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回以外の可変動作回においても前記所定報知表示を実行する。これにより、有効可変動作回以外の可変動作回においても遊技者に所定の遊技方法で遊技を行うように促すことができる。その結果、いずれの可変動作回における特定領域が有効に設定されているかを推測しながら特別遊技状態を遊技することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【５２３４】

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、

前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態（例えば、大当たり状態）を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備え、

前記可変入球手段は、

入球領域を開閉する開閉手段（例えば、大入賞口開閉板６５ａ）と、

遊技球が入球可能な特定領域（例えば、確変領域６５ｄ）と、

前記特定領域に入球した遊技球を検出する第１検出手段（例えば、確変領域スイッチ６５ｇ）と、

前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第２検出手段（例えば、排出通路６５ｈ）と、

前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段（例えば、確変領域開閉板６５ｅ）と、を備えた遊技機であって、

前記第１検出手段は、

前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回（例えば、確変領域有効テーブル２０２ｈ）が予め設定され、

前記振分手段は、

遊技球が前記第１検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御（例えば、確変領域開放テーブル２０２ｇ）され、

当該遊技機は、

前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示（例えば、表示用投票受付中演出コマンド）を特定タイミングで表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）に実行させる表示制御手段（例えば、表示制御装置１１４）と、

前記第１検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段（例えば、確変移行フラグ２０３ｋ）と、

遊技状態に対応して所定回の前記第１検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段（例えば、確変領域通過判定処理）と、

当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態（例えば、「確率変動状態」）を付与する付与手段（例えば、確変フラグ２０３ｊ）と、

前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段（例えば、表示用大当たり中導入演出コマンド）と、

を備え、
前記表示制御手段は、
前記所定回の前記第１検出手段の検出に基づいて、その後の前記特別遊技状態において表示する演出表示（例えば、表示用競争展開シナリオコマンド）を設定する
ことを特徴とする遊技機Ｆ１。
【５２３５】
遊技機Ｆ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る　特別遊技状態を実行する可変入球手段と、を備え、前記可変入球手段は、入球領域を開閉する開閉手段と、遊技球が入球可能な特定領域と、前記特定領域に入球した遊技球を検出する第１検出手段と、前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第２検出手段と、前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段と、を備えた遊技機であって、前記第１検出手段は、前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回が予め設定され、前記振分手段は、遊技球が前記第１検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御され、当該遊技機は、前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示を特定タイミングで表示手段に実行させる表　示制御手段と、前記第１検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段と、遊技状態に対応して所定回の前記第１検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段と、当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態を付与する付与手段と、前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段と、を備え、前記表示制御手段は、前記所定回の前記第１検出手段の検出に基づいて、その後の前記特別遊技状態において表示する演出表示を設定する。これにより、遊技者が特定領域に遊技球を入球させた場合に、該特定領域の開放後の特別遊技状態において、該入球情報に基づいた演出表示を設定することができる。その結果、遊技者が特定領域に遊技球を入球させた可変動作回に基づいた演出表示を実行することができる。そして、いずれの可変動作回における特定領域が有効に設定されているかを推測しながら特別遊技状態を遊技することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【５２３６】
＜Ｇ群：大当たり中に確変領域を通過させたラウンド数が一定値に達すると以降の確変領域を無効化＞
従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。
【５２３７】
この遊技機では、少なくとも、所定の第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態より遊技者にとって有利な第２遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第２遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第２遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【５２３８】
上記例示したような遊技機等に対して、処理負担を軽減する必要があり、この点につい

て未だ改良の余地がある。
【５２３９】
Ｇ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、処理負担を軽減することが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【５２４０】
所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（Ｓ２０８））と、
前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、
前記判定手段による判定結果を使用することにより、表示装置（例えば、第３図柄表示装置８１）において所定演出（例えば、特別図柄の変動演出）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、表示制御装置１１４）と、
前記所定演出実行手段による前記所定演出において特定結果（例えば、大当たり図柄）が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、払出制御装置１１１）と、を備えた遊技機において、
前記遊技価値付与手段は、
遊技球が通過可能な特別領域（例えば、確変領域６５ｄ）を備え、
前記特別領域を遊技球が通過した回数を計数可能な特別領域通過回数計数手段（例えば、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏ）を備え、
前記特別領域通過回数計数手段は、
前記特別領域通過回数計数手段による計数結果が第１回数に達した場合に、以降の通過回数の計測を行わない通過回数計測中断手段（例えば、大当たり種別「確変Ａ」～「確変Ｆ」の場合に、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」より小さくない場合に１加算しない）を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｇ１。
【５２４１】
遊技機Ｇ１によれば、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、前記判定手段による判定結果を使用することにより、表示装置において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、前記所定演出実行手段による前記所定演出において特定結果が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機において、前記遊技価値付与手段は、遊技球が通過可能な特別領域を備え、前記特別領域を遊技球が通過した回数を計数可能な特別領域通過回数計数手段を備え、前記特別領域通過回数計数手段は、前記特別領域通過回数計数手段による計数結果が第１回数に達した場合に、以降の通過回数の計測を行わない通過回数計測中断手段を備えている。これにより、特別領域を遊技球が通過した回数を計測する契機を第１回数までに制限することができ、その結果、主制御装置１１０の制御的負担を軽減することができる、という効果がある。
【５２４２】
＜Ｈ群：Ｖ入賞させたラウンドに対応する艇では不利な演出が実行されない＞
従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。
【５２４３】
この遊技機では、少なくとも、所定の第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態より遊技者にとって有利な第２遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第２遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第２遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【５２４４】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【５２４５】
Ｈ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【５２４６】
遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、
前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、
前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、
前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態（例えば、大当たり状態）を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備え、
前記可変入球手段は、
入球領域を開閉する開閉手段（例えば、大入賞口開閉板６５ａ）と、
遊技球が入球可能な特定領域（例えば、確変領域６５ｄ）と、
前記特定領域に入球した遊技球を検出する第１検出手段（例えば、確変領域スイッチ６５ｇ）と、
前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第２検出手段（例えば、排出通路６５ｈ）と、
前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段（例えば、確変領域開閉板６５ｅ）と、を備えた遊技機であって、
前記第１検出手段は、
前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回（例えば、確変領域有効テーブル２０２ｈ）が予め設定され、
前記振分手段は、
遊技球が前記第１検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御（例えば、確変領域開放テーブル２０２ｇ）され、
当該遊技機は、
前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示（例えば、表示用投票受付中演出コマンド）を特定タイミングで表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）に実行させる表示制御手段（例えば、表示制御装置１１４）と、
前記第１検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段（例えば、確変移行フラグ２０３ｋ）と、
遊技状態に対応して所定回の前記第１検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段（例えば、確変領域通過判定処理）と、
当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態（例えば、「確率変動状態」）を付与する付与手段（例えば、確変フラグ２０３ｊ）と、
前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段（例えば、表示用大当たり中導入演出コマンド）と、
前記遊技機は、
前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して前記特定報知表示が実行されている場合に、前記第１検出手段によって遊技球の入球を検出した場合、該第１検出

手段の検出によって前記特定利益状態が付与されるか否かを報知する所定期間の演出（例えば、「競争演出」）では、前記第１検出手段による検出が発生しなかった場合に選択され得る特定の演出（例えば、入賞させたラウンドに対応する艇におけるフライングやレイト、落水等の不利な演出）が表示されないように構成されている
ことを特徴とする遊技機Ｈ１。

【５２４７】

遊技機Ｈ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態を実行する可変入球手段と、を備え、前記可変入球手段は、入球領域を開閉する開閉手段と、遊技球が入球可能な特定領域と、前記特定領域に入球した遊技球を検出する第１検出手段と、前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第２検出手段と、前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段と、を備えた遊技機であって、前記第１検出手段は、前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回が予め設定され、前記振分手段は、遊技球が前記第１検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御され、当該遊技機は、前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示を特定タイミングで表示手段に実行させる表示制御手段と、前記第１検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段と、遊技状態に対応して所定回の前記第１検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段と、当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態を付与する付与手段と、前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段と、前記遊技機は、前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して前記特定報知表示が実行されている場合に、前記第１検出手段によって遊技球の入球を検出した場合、該第１検出手段の検出によって前記特定利益状態が付与されるか否かを報知する所定期間の演出では、前記第１検出手段による検出が発生しなかった場合に選択され得る特定の演出が表示されないように構成されている。これにより、特定の図柄の種類によって、各可変動作回における特定領域が有効又は無効に設定されるパターンが異なるようにすることができつつ、遊技者が特定領域へ入球させて第１検出手段の検出によって特定利益状態が付与されるか否かを報知する所定期間の演出では、特定の演出が表示されないように構成することで、遊技者が特定の演出が終了するまで特定利益状態が付与されるか否かを堪能させることができる。その結果、いずれの可変動作回における特定領域が有効に設定されているかを推測しながら特別遊技状態を遊技することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【５２４８】

なお、上記遊技機Ａ１のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【５２４９】

なお、上記遊技機Ｂ１のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【５２５０】

なお、上記遊技機Ｃ１のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【５２５１】
なお、上記遊技機Ｄ１のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【５２５２】
なお、上記遊技機Ｅ１のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【５２５３】
なお、上記遊技機Ｆ１のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｇ１，Ｈ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【５２５４】
なお、上記遊技機Ｇ１のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｈ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【５２５５】
なお、上記遊技機Ｈ１のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【５２５６】
これらの場合、各構成を適用したことによるさらなる効果を奏することができる。
【５２５７】
遊技機Ａ１、Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機Ｘ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。
【５２５８】
遊技機Ａ１、Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Ｘ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（大入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。
【５２５９】
遊技機Ａ１、Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｘ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。
【５２６０】

＜第１４実施形態＞

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図２９９～図３８７を参照し、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）１０に適用した場合の第１４実施形態について説明する。図２９９は、第１４実施形態におけるパチンコ機１０の正面図であり、図３００はパチンコ機１０の背面図であり、図３０１はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。

【５２６１】

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

【５２６２】

このような遊技機において、所定の期間における遊技者への有利な遊技状態の発生に対する示唆は十分に好適なものではなく、さらなる示唆の内容の向上が求められている。

【５２６３】

具体的には、例えば、所定期間において、有利な遊技状態の発生に対する示唆が一様である場合、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低を遊技者が理解し難い若しくは理解することができない。また、示唆を利益の高低に応じて変化させることに関して生じる興趣も得難い若しくは得ることができない。

【５２６４】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間における有利な遊技状態の発生に対する示唆を好適に行い、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、示唆に関する興趣を高めることを目的としている。

【５２６５】

より具体的には、例えば、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において、大当たりを発生可能な（即ち、特定領域６５ｄを通過可能な）小当たり当選時に、該小当たりで大当たりを発生させるか否かの選択肢を設けた遊技性とすることで、遊技のバリエーションを豊富にするとともに、遊技者に対して、獲得可能な出玉の期待値がより高くなる打ち方報知を実行できる遊技機を提供することを目的としている。

【５２６６】

本目的を達成するために、第１４実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様または前記第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備えている。

【５２６７】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「

更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定時期」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。

【５２６８】

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

【５２６９】

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

【５２７０】

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

【５２７１】

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

【５２７２】

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

【５２７３】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデ

ータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【５２７４】

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

【５２７５】

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

【５２７６】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が検知されることなどが挙げられる。

【５２７７】

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

【５２７８】

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

【５２７９】

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

【５２８０】
さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。
【５２８１】
また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。
【５２８２】
さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。
【５２８３】
また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。
【５２８４】
さらに、報知態様は、少なくとも２種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【５２８５】
パチンコ機１０は、図２９９に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図２９９参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。
【５２８６】
内枠１２には、多数の釘や入賞口（入球口）６３，６４，７１等を有する遊技盤１３（図３０１参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、球を遊技盤１３の前面領域に発射する球発射ユニット１１２ａ（図３０３参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。なお、遊技盤１３の詳細については、図３０１において後述する。
【５２８７】
内枠１２の前面側には、その前面上側を覆う前面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。前面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（図２９９参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、そのヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として前面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と前面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。
【５２８８】
前面枠１４は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部１４ｃが設けられている。前面枠１４の裏面側には２枚の板ガラスを有するガラスユニット１６が配設され、そのガラスユニット１６を介して遊技盤１３の前面がパチンコ機１０の正面側に視認可能となっている。
【５２８９】
前面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図２９９参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａ（図３０３参照）へと案内される。また、上皿１７の上面の正面視左側には、枠ボタン２２が設けられている。
【５２９０】
枠ボタン２２は、例えば、後述する第３図柄表示装置８１（図３０１参照）で表示される演出のステージを変更する場合に、遊技者により押下操作されるボタンである。また、枠ボタン２２は、第３図柄の変動表示（以下、第３図柄の変動表示を「変動演出」という。）において実行される予告表示での演出内容を遊技者に選択させるための操作ボタンとしても使用される。
【５２９１】
また、変動演出とは、後述する第３図柄表示装置８１（図３０１参照）にて表示される演出であり、後述の通り、遊技盤１３の前面領域に発射された球が特定の入賞口（例えば、後述の第１始動口６４又は第２始動口７１（図３０１参照））へ入賞したことを契機として実行され、図柄（後述の第３図柄）が所定時間変動された後、停止表示された図柄の組み合わせによって、当該入賞に対して行われる抽選の結果（大当たりか否か）を遊技者に提示する演出である。
【５２９２】
さらに、ステージとは、後述する第３図柄表示装置８１（図３０１参照）に表示される各種演出に統一性を持たせた演出モードのことで、本パチンコ機１０では「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」の３つのステージが設けられている。上述の変動演出や、変動演出中に実行される「リーチ表示」などの各種演出は、それぞれのステージに

与えられたテーマに合わせて行われるように設計されている。
【５２９３】
また、「リーチ表示」とは、後述する第３図柄表示装置８１（図３０１参照）において実行される変動演出において、大当たりが発生することを示す「大当たり表示」の一歩手前の表示のことをいう。具体的には、後述する左図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３（図３０２参照）の第３図柄が同一図柄で停止し、中図柄列Ｚ２（図３０２参照）が未だ停止せず変動を継続している状態のことをいう。
【５２９４】
本実施形態のパチンコ機１０では、「リーチ表示」として、大別して、「ノーマルリーチ」の演出を構成する一単位の要素（以下、演出を構成する一単位の要素を「変動要素」という）と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して実行され、該「ノーマルリーチ」の変動要素より大当たり期待度が高い「スーパーリーチ」の変動要素と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して実行され、「スーパーリーチ」の変動要素より大当たり期待度が高い「スペシャルリーチ」の変動要素とが用意されている。
【５２９５】
ステージの変更は、変動演出が行われていない期間（即ち、デモ表示中）や、変動演出において第３図柄が遊技者に視認不能に高速に変動される「高速変動」の変動要素中に、遊技者によって枠ボタン２２が押下操作された場合に行われる。そして、枠ボタン２２が操作される度に「街中ステージ」→「空ステージ」→「島ステージ」→「街中ステージ」→・・・の順で繰り返し変更される。また、電源投入直後は、初期ステージとして「街中ステージ」が設定される。
【５２９６】
また、後述する第３図柄表示装置８１（図３０１参照）にて行われる変動演出において「ノーマルリーチ」の変動要素が開始された場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素から「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するときは、「ノーマルリーチ」の変動要素中に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の選択画面が第３図柄表示装置８１に表示されるように構成してもよい。
【５２９７】
具体的には、選択画面では、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素として選択可能な複数の候補が表示され、その選択画面が表示されている間に、枠ボタン２２が遊技者に押下操作された場合に、選択された候補が変更されるように構成する。そして、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素へ発展するときに選択されていた演出候補に基づいて、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定され、その決定に従って「スーパーリーチ」の変動要素は「スペシャルリーチ」の変動要素が第３図柄表示装置８１にて実行される。
【５２９８】
なお、第１４実施形態では、枠ボタン２２を押下操作されるボタンとして構成したが、枠ボタン２２に代えて、遊技者によりパチンコ機１０に対して所定方向（例えば、パチンコ機１０に対して、前方、後方、右方および左方）に傾倒操作可能な、操作レバーにより構成してもよい。そして、操作レバーが傾倒操作された方向に基づいて、演出ステージが選択変更されたり、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定されたりしてもよい。
【５２９９】
また、枠ボタン２２を上皿１７の側面視正面側に配置するように構成しているが、枠ボタン２２の配置位置は、遊技者が押下操作可能な位置であれば如何様な配置位置でも良く、例えば、上皿１７の上面側に配置してもよいし、後述する下皿５０の近傍（上面又は側面）に配置してもよい。
【５３００】
前面枠１４には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定の「リーチ表示」時等における遊技状態

の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部１４ｃの周縁には、発光ダイオード（ライト・エミッティング・ダイオード（Ｌｉｇｈｔ　Ｅｍｉｔｔｉｎｇ　Ｄｉｏｄｅ）。以下、「ＬＥＤ」と略す。）等の発光手段を内蔵した電飾部２９～３３が設けられている。

【５３０１】

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

【５３０２】

右側の電飾部３２下側には、前面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３前面の貼着スペースＫ１（図３０１参照）に貼付される証紙等はパチンコ機１０の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したアクリロニトリル・ブタジエン・スチレン（Ａｃｒｙｌｏｎｉｔｒｉｌｅ　Ｂｕｔａｄｉｅｎｅ　Ｓｔｙｒｅｎｅ。以下、「ＡＢＳ」と略す。）樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。

【５３０３】

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

【５３０４】

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

【５３０５】

上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その中央部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を遊技盤１３の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設され、かかる操作ハンドル５１の内部には球発射ユニット１１２ａ（図３０３参照）の駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。

【５３０６】

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

【５３０７】

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

【５３０８】

次に、図３００に示すように、パチンコ機１０の背面側には、制御基板ユニット９０，９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主制御装置１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）と表示制御基板（表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、払出制御基板（払出制御装置１１１）と発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。

【５３０９】

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

【５３１０】

なお、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４、払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２、電源装置１１５、カードユニット接続基板１１６は、それぞれ基板ボックス１００～１０４に収納されている。基板ボックス１００～１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

【５３１１】

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

【５３１２】

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

【５３１３】

また、主制御装置１１０を構成する主基板上には、設定された確率設定値を変更する場合や設定されている確率設定値を確認する場合に使用する設定キー５０１と、ベース表示装置４０１にエラー履歴を表示させる場合に使用するエラー表示ボタン５０２が設けられ

ている。設定キー５０１とエラー表示ボタン５０２とは、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能になっている。

【５３１４】

払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図３０３参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。

【５３１５】

また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ５０３が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図３０３参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ５０３は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【５３１６】

次に、図３０１を参照して遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図３０１に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで付与利益として所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる始動検知領域としての第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる第２始動口７１、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで第２始動口７１へ球が入球可能となる普通電役７２、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【５３１７】

一般入賞口６３、第１始動口６４、可変入賞装置６５、スルーゲート６７、第２始動口７１、普通電役７２、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図２９９参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図３０１を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【５３１８】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図２９９参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【５３１９】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図３０３参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（

図３０１の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図３０１の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第１４実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第２始動口７１、可変入賞装置６５、スルーゲート６７に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、第２始動口７１、可変入賞装置６５、スルーゲート６７へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【５３２０】

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

【５３２１】

遊技領域の正面視右側上部（図３０１の右側上部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図３０３参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【５３２２】

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

【５３２３】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可動装置としての可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第１４実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【５３２４】

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

【５３２５】

具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第１４実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１

つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第１４実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【５３２６】

また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた第２始動口７１への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第１４実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第１４実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【５３２７】

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

【５３２８】

本パチンコ機１０では、第２始動口７１への入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口７１に応じてその大当たり種別の判定も行い、大当たり種別に応じて可動装置としての可変入賞装置６５を開閉駆動する。また、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、可変入賞装置６５及び後述する特定領域ソレノイド６５ｆ（図３０３参照）をそれぞれ開閉駆動する。そして、可変入賞装置６５内に設けられた特定領域ソレノイド６５ｆの開放に伴って後述する特定領域スイッチ６５ｇ（図３０３参照）によって球が検知された場合には、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じた大当たり遊技として可変入賞装置６５を開閉駆動する。

【５３２９】

第１４実施形態において判定される大当たり種別としては、第２始動口７１への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図３０６参照）。

【５３３０】

また、第１４実施形態において判定される小当たり種別としては、始動検知領域としての第１始動口６４への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１回開放する「１ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりＡ」と称する場合がある）」、可動装置としての可変入賞装置６５が５回開放する「５ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｂ」と称する場合がある）」及び可変入賞装置６５が７回開放する「７ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｃ」と称する場合がある）」が用意されている（図３０７（ａ）参照）。また、第２始動口７１への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１回開放する「１ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりＢ」と称する場合がある）」、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｄ」と称する場合がある）」が用意されている（図３０７（ｂ）参照）。

【５３３１】

ここで、「通常遊技状態」とは、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」（以下、「普図高確時間短縮状態」と「普図低確時間短縮状態」とを総称して、「時間短縮状態」と称する場合がある）でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率及び小当たり確率が一定確率であって、かつ、普通図柄の当たり確率が「普図高確時間短縮状態」の時より低い状態（「普図低確時間短縮状態」とは同等）、かつ、普通電役７２の開放が短時間である状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と大当たり確率及び小当たり確率が同等である一方、「普図高確時間短縮状態」の時より普通

図柄の当たり確率が低い状態であって普通電役７２の開放時間も短時間である。
【５３３２】
詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、第２始動口７１へ球が入賞し易い遊技状態（以下、第２始動口７１へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。
【５３３３】
なお、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」の終了後の第２特別図柄の動的表示の保留球数が残存している「通常遊技状態Ｂ」と、が発生可能に構成されている（図３０８参照）。
【５３３４】
「通常遊技状態Ａ」は、ＲＡＭクリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第２特別図柄の保留球数が残存していない場合、又は、「通常遊技状態Ｂ」の終了後（即ち、第２特別図柄の動的表示のすべての残保留の実行後）に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第１始動口６４へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図３０８参照）。
【５３３５】
「通常遊技状態Ｂ」（以下、「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「通常遊技状態Ａ」と、特別図柄の大当たり確率および普通図柄の当たり確率は同一であるものの、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態である。第１４実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示より優先的に実行されるため（所謂、特図２優先変動）、「通常遊技状態Ｂ」では、「時間短縮状態」において貯留された該第２特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで「通常遊技状態Ｂ」が継続される。また、この「通常遊技状態Ｂ」は、上述したように、普通図柄の当たり確率が低確率、及び、普通電役７２の開放時間（突出時間、駆動時間）が短時間であることから第２始動口７１へ球が入賞し得ないものの、右打ち遊技が禁止されておらず、右打ち遊技によって始動検知領域としてのスルーゲート６７によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態Ｂ」において、第２特別図柄の動的表示のすべての保留球が大当たり又は小当たりに当選しなかった場合、「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。
【５３３６】
また、第１４実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数（第１４実施形態では、「８００回」）連続して大当たり状態（小当たり当選に基づく大当たりを含む）が発生しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役７２の開放時間（突出時間、駆動時間）が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能（所謂、天井機能）が搭載されている（以下、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たり状態が発生せずに「普図低確時間短縮状態」に突入することを、「救済条件成立」と称し、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に「救済条

件成立」となる特別図柄の動的表示の実行回数を「救済条件成立回数」と称する場合がある）。

【５３３７】

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

【５３３８】

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

【５３３９】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」は、該「普図高確時間短縮状態」の終了条件（図３２２の時短終了条件テーブル２０２ｍで後述）が異なる複数の状態（第１４実施形態では、「普図高確時間短縮状態Ａ」及び「普図高確時間短縮状態Ｂ」）が発生可能に構成されている。そして、いずれかの時短終了条件が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立した場合、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している状態となるため、「普図高確時間短縮状態」から上記「通常遊技状態Ｂ」に移行するように構成されている。

【５３４０】

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

【５３４１】

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

【５３４２】

ここで、詳細は後述するが、第２特別図柄の動的表示の大当たり確率は０．０２／１００～０．０４／１００、小当たり確率は１５．５／１００となっており（図３０５（ｂ）参照）、平均すると約６回転に１回の割合で、大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）が発生可能となるように構成されている。

【５３４３】

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

【５３４４】
「普図高確時間短縮状態Ｂ」（以下、「普図高確時間短縮状態Ａ」と「普図高確時間短縮状態Ｂ」を総称して、「普図高確時間短縮状態」と称する場合がある）は、「高確時短機能」が付与される大当たり又は小当たりに当選した場合の大当たり終了後に発生する遊技状態であり、主に、第２特別図柄の動的表示が５回実行されるまでの間、「高確時短機能」が付与された状態となる。そして、主に第２特別図柄の動的表示が５回実行されたことを条件に「通常遊技状態Ｂ」へと移行する。その他、「普図高確時間短縮状態Ｂ」は、第１特別図柄の動的表示が７回実行された場合、第１特別図柄と第２特別図柄との動的表示が合計１２回実行された場合に、「普図高確時間短縮状態Ｂ」の終了条件が成立したと判断されて、「通常遊技状態Ｂ」へと移行する。
【５３４５】
よって、「普図高確時間短縮状態Ｂ」に移行した場合、該「普図高確時間短縮状態Ｂ」中に第２特別図柄の動的表示が「５回」実行可能であって、該「普図高確時間短縮状態Ｂ」終了後に移行する「通常遊技状態Ｂ」において、第２特別図柄の動的表示が残保留分の「４回」実行可能となるため、合わせて、第２特別図柄の動的表示を「９回」実行可能となるように構成されている。
【５３４６】
ここで、上述したように、第２特別図柄の動的表示の大当たり確率は０．０２／１００～０．０４／１００、小当たり確率は１５．５／１００となっており（図３０５（ｂ）参照）、平均すると約６回転に１回の割合で、大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）が発生可能となるように構成されている。
【５３４７】
従って、「普図高確時間短縮状態Ｂ」に移行した場合に、該「普図高確時間短縮状態Ｂ」又は「通常遊技状態Ｂ」において大当たりする確率（即ち、所謂「連荘」確率）は、約７８％となるように構成されている。
【５３４８】
即ち、「普図高確時間短縮状態Ａ」と「普図高確時間短縮状態Ｂ」とを比較すると、「普図高確時間短縮状態Ｂ」に移行した場合の方が大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）が発生し易く、「連荘」可能となって、より多くの出玉が獲得可能となるように構成されている。
【５３４９】
なお、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。
【５３５０】
次いで、「普図低確時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」及び「普図高確時間短縮状態」と同様に低確率状態であり、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低い状態である一方、普通図柄の可変表示時間が短縮し、普通電役７２の開放時間が「普図高確時間短縮状態」と同様に長時間となる（以下、普通図柄の当たり確率が低い状態である一方、普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役７２の開放時間が長くなることを「低確時短機能」と称する場合がある。また、「高確時短機能」及び「低確時短機能」を総称して、「時短機能」と称する場合がある）ように構成されているため、右打ち遊技で発射された球が第２始動口７１へ入球し易い状態となる。
【５３５１】
即ち、「普図低確時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率及び普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄の可変表示による当たりが「通常遊

技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を第２始動口７１へ入賞させ易いため、該第２始動口７１への入賞に基づく賞球（例えば、１個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。

【５３５２】

この「普図低確時間短縮状態」は、大当たり終了後、特別図柄の低確率状態において連続して所定回数（第１４実施形態では「８００回」）大当たりが発生しなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態において所定回数の動的表示が行われる間、ハズレが抽出し続けた場合、又は、小当たり当選時に特定領域スイッチ６５ｇによって入球が検知されず、大当たり状態が発生しなかった場合に、該「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【５３５３】

また、「普図低確時間短縮状態」は、該「普図低確時間短縮状態」が開始されてから予め定められた規定回数（第１４実施形態では、１００回）の特別図柄の動的表示が実行されるまでの間、普通図柄の可変表示時間が短縮し、普通電役７２の開放時間が長時間となる。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後は、「普図低確時間短縮状態」から上記「通常遊技状態Ｂ」に移行するように構成されている。

【５３５４】

なお、上述したように、「普図低確時間短縮状態」において右打ち遊技を行った場合に実行され得る第２特別図柄の動的表示の大当たり確率は０．０２／１００～０．０４／１００、小当たり確率は１５．５／１００となっており（図３０５（ｂ）参照）、平均すると約６回転に１回の割合で、大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）が発生可能となるように構成されている。また、小当たり当選時には、小当たり遊技中において特定領域６５ｄに球を通過させることによって大当たりが発生し得るように構成されている。

【５３５５】

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

【５３５６】

そして、「普図低確時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）すると、「普図高確時間短縮状態Ｂ」に移行し、所謂「連荘」状態となって大量の出玉を獲得し易い状態へと移行する。

【５３５７】

即ち、第１４実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の低確率状態において所定回数の動的表示が行われる間、ハズレが抽出し続けることで、又は、小当たり当選時に特定領域スイッチ６５ｇによって入球が検知されず、大当たり状態を発生させないことで、「普図低確時間短縮状態」に移行し、大量の出玉を獲得可能な「連荘」状態に移行するように構成されている。

【５３５８】

また、「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合、再度「普図低確時間短縮状態」には移行し得ないように構成されている。一方、救済条件成立に基づいて「普図低確時間短縮状態」が発生し、該「普図低確時間短縮状態」において特別図柄の動的表示の実行回数に基づく時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行した場合に、再度、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」に移行し得るように構成してもよい。

【５３５９】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可動装置としての可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１４

実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「普図高確時間短縮状態Ｂ」へと移行するように構成されている。

【５３６０】

なお、第１４実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たりとなる乱数の値は設定されておらず、第１特別図柄の動的表示においては大当たりに当選し得ないように構成されている。これは、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」、即ち、救済条件が成立し得る遊技状態においては、小当たり当選に基づく大当たりのみが発生可能とするためである。

【５３６１】

詳細は後述するが、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において後述する小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合（以降、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は「時短Ｃ（小当たりＡ）」のことを「特図１小当たり」と称する場合がある）、その時点での救済条件成立回数までの残りの回転数によっては、制御判定結果としての特図１小当たり当選時に右打ち遊技を実行して、利益付与条件として特定領域６５ｄに球を通過させ、付与価値としての大当たり遊技を発生させるよりも、該特図１小当たり当選時に右打ち遊技を実行せず、特定領域６５ｄに球を通過させないことによって大当たり遊技を発生させずにそのまま「通常遊技状態Ａ」に戻り、遊技球を借りて、又は、手持ちの遊技球を使用して再び第１特別図柄の動的表示を実行させて更新終了状態となる救済条件成立回数まで到達させ、付与利益としての「普図低確時間短縮状態」に移行させた方が獲得し得る出玉の期待値が高くなることがあるように構成されている（以降、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たりの当選時に、右打ち遊技を実行して特定領域６５ｄに球を通過させて大当たり遊技を発生させることを「小当たり当選時の右打ち遊技方法」と称する場合がある。また、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たりの当選時に、右打ち遊技を実行せずに大当たり遊技を発生させず、「通常遊技状態Ａ」に戻って左打ち遊技を継続し、救済条件成立回数まで第１特別図柄の動的表示を実行させて「普図低確時間短縮状態」に移行させることを「小当たり当選時の左打ち遊技方法」と称する場合がある）。

【５３６２】

ここで、仮に、第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たりとなる乱数の値が設定されており、「通常遊技状態Ａ」における第１特別図柄の動的表示の実行時に大当たり種別に当選し得る場合、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行して救済条件成立を目指している最中に第１特別図柄の動的表示が大当たり種別に当選してしまう可能性がある。そして、第１特別図柄の動的表示が大当たり種別に当選すると、小当たり種別への当選とは異なり、遊技方法にかかわらず、無条件に大当たり遊技が開始されてしまう。

【５３６３】

このように構成されている場合、遊技者は、特図１小当たり当選時の右打ち報知演出に従って、小当たり当選時の左打ち遊技方法によって小当たり当選に基づく大当たりの発生を回避し、救済条件成立に向けて持ち玉を消費して左打ちを実行していたにもかかわらず、救済条件成立回数に到達する前に大当たりが発生してしまい、消費した持ち玉が無駄になってしまうおそれがある。

【５３６４】

よって、第１４実施形態のパチンコ機１０では、このような事象が発生し得ないようにするため、第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たりとなる乱数の値は設定されておらず、第１特別図柄の動的表示では大当たりに当選し得ないように構成されている。

【５３６５】

次に、小当たり種別について説明する。第１４実施形態のパチンコ機１０において選択され得る小当たり種別「時短Ｂ」とは、最大合計ラウンド数が５ラウンドの小当たり及び

大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に可動装置としての可変入賞装置６５が開放され、また、該１ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド６５ｆ（図３０３参照）が駆動されて特定領域６５ｄが開放される。そして、該小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５内に球を入球させ、更新終了状態として、特定領域６５ｄに設けられた特定領域スイッチ６５ｇ（図３０３参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から５ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「時短Ｂ」の小当たり及び大当たり終了後には、「通常遊技状態」における小当たり種別「時短Ｂ」当選時には「普図高確時間短縮状態Ａ」へ、「通常遊技状態」以外（即ち、「時間短縮状態」）における小当たり種別「時短Ｂ」当選時には「普図高確時間短縮状態Ｂ」へ、移行するように構成されている。

【５３６６】

次いて、小当たり種別「時短Ｃ」とは、最大合計ラウンド数が７ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に可動装置としての可変入賞装置６５が開放され、また、該１ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド６５ｆ（図３０３参照）が駆動されて特定領域６５ｄが開放される。そして、該小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５内に球を入球させ、特定領域６５ｄに設けられた特定領域スイッチ６５ｇ（図３０３参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から７ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「時短Ｃ」の小当たり及び大当たり終了後には、「通常遊技状態」における小当たり種別「時短Ｃ」当選時には「普図高確時間短縮状態Ａ」へ、「通常遊技状態」以外（即ち、「時間短縮状態」）における小当たり種別「時短Ｃ」当選時には「普図高確時間短縮状態Ｂ」へ、移行するように構成されている。

【５３６７】

一方、小当たり種別「時短Ｂ」に当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行せず、特定領域スイッチ６５ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から５ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている。同様に、小当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行せず、特定領域スイッチ６５ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から７ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている。（以下、この現象を、小当たり種別「小当たりＡ」と称する場合がある）。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりＡ」当選時の遊技状態に戻り、遊技条件として次の特別図柄の動的表示が実行可能となるように構成されている。

【５３６８】

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

【５３６９】

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

【５３７０】

ここで、詳細は後述するが、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」における制御判定結果としての特図１小当たり当選時に、１ラウンド目の小当たり遊技

中に右打ち遊技を実行して利益付与条件として特定領域６５ｄに球を通過させて付与価値として大当たり遊技を発生させ、「普図高確時間短縮状態Ａ」に移行させた場合と、更新終了状態である救済条件成立回数に達して付与利益としての「普図低確時間短縮状態」に移行した場合と、の２の事象を比較すると、後者である救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行した場合の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている（図３２５において詳細を後述）。

【５３７１】

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

【５３７２】

即ち、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において制御判定結果としての特図１小当たりに当選した場合、その時点での更新終了状態としての救済条件成立回数までの残りの回転数によっては、該特図１小当たり当選時に右打ち遊技を実行せず、特定領域６５ｄに球を通過させないことによって大当たり遊技を発生させずにそのまま「通常遊技状態Ａ」に戻り、遊技球を借りて、又は、手持ちの遊技球を使用して再び第１特別図柄の動的表示を実行させて更新終了状態である救済条件成立回数まで到達させ、付与利益としての「普図低確時間短縮状態」に移行させた方が獲得し得る出玉の期待値が高くなることがあるように構成されている。（以降、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時に大当たり遊技を発生させた場合に獲得し得る出玉の期待値よりも、該特図１小当たり当選時に右打ち遊技を実行せずに「通常遊技状態Ａ」に戻り、左打ち遊技を継続して救済条件成立回数に到達させて「普図低確時間短縮状態」に移行させた場合に獲得し得る出玉の期待値の方が高くなる期間のことを「救済優先報知期間」と称する場合がある。また、救済優先報知期間における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出を「救済優先報知演出」と称する場合がある。さらに、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時に右打ち遊技を実行せずに「通常遊技状態Ａ」に戻り、左打ち遊技を継続して救済条件成立回数に到達させて「普図低確時間短縮状態」に移行させた場合に獲得し得る出玉の期待値よりも、該特図１小当たり当選時に大当たり遊技を発生させた場合に獲得し得る出玉の期待値の方が高くなる期間のことを「大当たり優先報知期間」と称する場合がある。また、大当たり優先報知期間における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出を「大当たり優先報知演出」と称する場合がある。さらに、大当たり優先報知期間と救済優先報知期間とが切り替わることになる特別図柄の動的表示の回転数を「損益分岐回数」と称する場合がある。なお、該損益分岐回数は、遊技機の製造時に一義的に決まるので、分岐回数をあらかじめ遊技機（音声ランプ制御装置１１３）に設定しておくことができる。）

【５３７３】

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

【５３７４】

このため、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」で特図１小当たりに当選した場合の小当たりオープニング時間において第３図柄表示装置８１で実行される右打ち報知演出の内容を、特別図柄の実行回数（救済条件成立回数までの残りの回転数）によって、異ならせるように構成されている。

【５３７５】
具体的には、「通常遊技状態Ａ」における制御判定結果としての特図１小当たりの当選時に、小当たり当選時の右打ち遊技方法を実行した方が獲得し得る出玉の期待値が高くなる場合には、該小当たり当選時の右打ち報知演出において、第１通知態様として、右打ち遊技を強く示唆して大当たり発生を強調させる演出（即ち、大当たり優先報知演出）を行うように構成されている（図３８７（ｂ）参照）。
【５３７６】
一方、「通常遊技状態Ａ」における制御判定結果としての特図１小当たりの当選時に、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行した方が獲得し得る出玉の期待値が高くなる場合には、該小当たり当選時の右打ち報知演出において、第２通知態様として、大当たり優先報知演出よりも右打ち遊技を強く示唆せず、大当たりを発生させることを強調しない演出（即ち、救済優先報知演出）を行うように構成されている（図３８７（ｄ）参照）。
【５３７７】
ここで、仮に、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時に行われる右打ち報知演出を１の演出のみで構成し、右打ち遊技を実行して大当たりを発生させる示唆のみを一律で実行するように構成した場合、遊技者は、該小当たり当選時に行われる右打ち報知演出を鵜呑みにして右打ち遊技を実行し、大当たり遊技を発生させる可能性が高い。
【５３７８】
しかしながら、小当たり当選時の救済条件成立回数までの回転数によっては、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が獲得し得る出玉の期待値が高くなるため、該小当たり当選時に大当たり遊技を発生させたことによって獲得し得る出玉の期待値が低くなってしまうおそれがある。
【５３７９】
よって、第１４実施形態のパチンコ機１０のように構成することで、「通常遊技状態Ａ」中に特図１小当たりに当選した場合に、遊技者が第３図柄表示装置８１で実行される右打ち報知演出の内容を判別し、該小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して大当たりを発生させるべきか否かを判断することで、いずれの打ち方をした方が獲得し得る出玉の期待値が高くなるのかを推測でき、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。なお、この右打ち報知演出の詳細については図３２６、図３６８及び図３８７において後述する。
【５３８０】
なお、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合以外の小当たり当選時、及び、大当たり当選時は、いずれの小当たり及び大当たりにおいても右打ち遊技を実行し、大当たりを発生させた方が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されているため、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時以外の右打ち報知演出は同一の演出で構成されている。
【５３８１】
次いで、「時短Ｄ」の小当たり種別とは、最大合計ラウンド数が１０ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に可変入賞装置６５が開放され、また、該１ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド６５ｆ（図３０３参照）が駆動されて特定領域６５ｄが開放される。そして、該特定領域６５ｄに設けられた特定領域スイッチ６５ｇ（図３０３参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この「時短Ｄ」の小当たり及び大当たり終了後には「普図高確時間短縮状態」へと移行するように構成されている。
【５３８２】
一方、この「時短Ｄ」の小当たりに当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ６５ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から５ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている（以下、この現象を、「小当たりＢ」と称する場合がある）。そして、「小当

たりＢ」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりＢ」当選時の遊技状態に戻るように構成されている。

【５３８３】

なお、第１４実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ６５ｇによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ６５ｇの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド６５ｆがオンされている期間のみ、大入賞口ソレノイド６５ｂがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ６５ｇによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ６５ｇによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域６５ｄへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ６５ｇの無効状態で該特定領域スイッチ６５ｇを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域６５ｄを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。

【５３８４】

ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、小当たり種別「時短Ｂ」に対応する表示パターンは３１種類、小当たり種別「時短Ｃ」に対応する表示パターンは３２種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。

【５３８５】

また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、小当たり種別「時短Ｄ」に対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは６２種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。

【５３８６】

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

【５３８７】

なお、上述したように、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、該特図１小当たり当選時のオープニング時間に第３図柄表示装置８１で実行される右打ち報知演出の内容を異ならせるように構成されているが、右打ち報知ランプ３７ｃは該オープニング時間において、常に点灯状態となるように構成されている。このように構成することで、遊技者は、該小当たり当選時において右打ち遊技を実行することで、いずれかの賞球を獲得可能であることを認識することができる。

【５３８８】

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

【５３８９】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１始動口６４への入球又は第２始動口７１への入球（以下、第１始動口６４又は第２始動口７１への球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、結果報知装置としての特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２

特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第３図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、スルーゲート６７の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能なＬＥＤで構成される第２図柄表示装置８３（以下、第２図柄表示装置８３に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置８３」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【５３９０】

第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置１１４（図３０３参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３０２参照）が表示される。

【５３９１】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３０２参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第１４実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が結果報知装置としての特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【５３９２】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、第２始動口７１に始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【５３９３】

ここで、図３０２を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図３０２は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図３０２（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図３０２（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。

【５３９４】

第３図柄は、「０」から「９」の数字を付した１０種類の主図柄、及び「チャレンジ図柄」の文字が記載された１種類の主図柄（図３８７（ｃ）参照）、の計１１種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「０」から「９」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号（「１」，「３」，「５」，「７」，「９」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号（「０」，「２」，「４」，「６」，「８」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。さらに、「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄は、図柄列Ｚ２においてのみ現出し得るように構成され、木箱の前面ほぼ一杯に「チャレンジ図柄」の文字が付加されている（図３８７（ｃ）参照）。

【５３９５】

また、第１４実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図３０３参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に

、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態Ａ」の大当たり優先報知期間（図３２６参照）において、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」に当選した場合は、主に、「０」，「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、「通常遊技状態Ａ」の救済優先報知期間（図３２６参照））において小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」に当選した場合は、主に、「０」，「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が左図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３に停止し、中図柄列Ｚ２に「チャレンジ図柄」の文字を付した主図柄が停止し得る変動演出が行われる。

【５３９６】

さらに、「通常遊技状態Ａ」の大当たり優先報知期間（図３２６参照）において、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」より大当たりラウンド数が多い小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、「通常遊技状態Ａ」の救済優先報知期間（図３２６参照））において小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が左図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３に停止し、中図柄列Ｚ２に「チャレンジ図柄」の文字を付した主図柄が停止し得る変動演出が行われる。

【５３９７】

上述したように、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、該小当たり当選時における特別図柄の動的表示の実行回数（救済条件成立回数までの残り回数）によっては、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【５３９８】

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

【５３９９】

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

【５４００】

また、上述したように、「通常遊技状態Ａ」で特図１小当たりに当選した場合に実行される右打ち報知演出においても、該小当たりに当選した期間に応じて異なる右打ち報知演出を実行するように構成されているため、遊技者は、各図柄列に表示される主図柄および右打ち報知演出の内容を判別することで、該小当たり遊技中に右打ち遊技を実行するべきか否かを判断することができる。

【５４０１】

なお、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において、大当たり状態を発生することで７Ｒ大当たりとなり得る小当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、小当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の実行時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、最大ラウンド数が５Ｒの小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」に当選しているのか、又は、最大ラウンド数が７Ｒの小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選しているのか、が遊技者には判別し得ないように構成し、「リーチ表示

」の変動演出において小当たり当選したことを報知した後で、昇格演出を行って小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５４０２】

図３０２（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下方向に３分割され、下側の２／３が第３図柄を変動演出する主表示領域Ｄｍと保留球数などを表示するコクピット表示領域Ｄｂとで構成され、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。

【５４０３】

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

【５４０４】

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

【５４０５】

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

【５４０６】

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

【５４０７】

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

【５４０８】

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

【５４０９】

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

【５４１０】

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

特図１用保留数表示８７ａが「１」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「２」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「３」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「４」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。

【５４１１】

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

【５４１２】

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

【５４１３】

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

【５４１４】

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

【５４１５】

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

【５４１６】

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

【５４１７】

特図２用変動領域８８ｂは、第２特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示

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

【５４１８】

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

【５４１９】

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

【５４２０】

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

【５４２１】

第３図柄表示装置８１の実際の表示画面では、図３０２（ｂ）に示すように、例えば、「通常遊技状態Ａ」では、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計３個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、左の小領域Ｄｓ１、右の小領域Ｄｓ３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として限定演出として、所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【５４２２】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（結果報知装置としての特別図柄表示装置３７）にて第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第１始動口６４へ入球した場合、又は、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第２始動口７１へ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大４回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置３７により示されると共に、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａ若しくは特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄表示領域Ｄｂ１の第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいても示される。

【５４２３】

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

じて表示設定（優先表示）されている第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の保留球数が表示される。

【５４２４】

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

【５４２５】

なお、第１４実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の第２抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第２特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第１特別図柄の変動演出と第２特別図柄の変動演出とを第３図柄表示装置８１において同時に表示可能に構成してもよい。

【５４２６】

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

【５４２７】

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

【５４２８】

なお、第１４実施形態においては、第１始動口６４又は第２始動口７１への入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、それぞれ３回以下、又は、それぞれ５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の

表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを第１特別図柄および第２特別図柄の最大保留数分の４つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【５４２９】

図３０１に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ（図示せず）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【５４３０】

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

【５４３１】

第１４実施形態の主制御装置１１０（図３０３参照）は、通常時、普通電役７２の出没板７２ａを遊技盤１３盤面内に没入させた状態を維持させており、第２始動口７１の正面視上方側（スルーゲート６７側）から流下してきた球は、遊技盤１３盤面内に没入状態となっている出没板７２ａを通過し、始動検知領域としての第２始動口スイッチ７１ａによって検知されることなく盤面下方（可変入賞装置６５側）へと流下していく。そして、普通図柄の可変表示で当たりに当選した場合に、上記普通電役ソレノイド（図示せず）を所定時間駆動し、普通電役７２の出没板７２ａを所定時間の間、遊技盤１３盤面から突出した状態に駆動させて、第２始動口７１の正面視上方側（スルーゲート６７側）から流下してきた球は、遊技盤１３盤面から突出した状態となっている出没板７２ａの上面を右側から左側へと転動し、第２始動口スイッチ７１ａによって入賞検知される。これにより、第２始動口７１への球の流入を可能に構成して、右打ち遊技されて可変表示装置ユニット８０の正面視右側を流下する球が第２始動口７１へ入賞し易い状態、即ち、入賞補助状態となるように構成されている。

【５４３２】

また、第１４実施形態のパチンコ機１０では、普通電役７２が開放され、出没板７２ａが遊技盤１３盤面から突出した状態となっている場合、第２始動口７１の正面視上方側（スルーゲート６７側）から流下してきた球が出没板７２ａの上面を右端から左端まで転動しきって第２始動口スイッチ７１ａによって入賞検知されるまでに約１秒程度の時間を要するように構成されている。

【５４３３】

一方、詳細は後述するが、「通常遊技状態（「通常遊技状態Ａ」及び「通常遊技状態Ｂ」）」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役７２の開放回数は１回であり、その開放時間は「０．１秒」となるように普通電役開放テーブル２０２ｋで規定されている（図３２１（ｃ）参照）。

【５４３４】

即ち、「通常遊技状態」において右打ち遊技を実施した場合、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役７２が開放状態となり、出没板７２ａが遊技盤１３盤面から突出した状態となったとしても、第２始動口７１の正面視上方側（スルーゲート６７側）から流下してきた球が出没板７２ａの上面を右端から左端まで転動しきって第２始動口スイッ

チ７１ａによって入賞検知される前に普通電役７２は閉鎖状態となるため、出没板７２ａの上面を転動していた球は該出没板７２ａが没入状態となることで普通電役７２の下方へと流下していき、第２始動口スイッチ７１ａによって入賞検知され得ないように構成されている。

【５４３５】

ここで、仮に、「通常遊技状態」における普通電役７２の開放態様を、該普通電役７２の開放時に右打ち遊技することで該普通電役７２内へ入球可能となるように構成した場合（例えば、開放時間が「１．０秒」など）、「通常遊技状態Ａ」において右打ち遊技を実行することで普通図柄が当たりに当選し、普通電役７２が開放することで第２始動口スイッチ７１ａによって入賞検知され、第２特別図柄の動的表示が実行されてしまう。

【５４３６】

上述したように、第２特別図柄の動的表示は、平均すると約６回転に１回の割合で小当たり又は大当たりが発生し得るように構成されているため、「通常遊技状態Ａ」においても第２特別図柄の動的表示が小当たり又は大当たりに当選し易い状態となってしまい、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【５４３７】

従って、普通電役７２を第１４実施形態のパチンコ機１０のように構成することで、「通常遊技状態」に右打ち遊技した場合に、従来のパチンコ機における普通電役７２よりも入賞し難くなるように構成することができる。また、「通常遊技状態Ａ」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力することで、「通常遊技状態Ａ」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【５４３８】

また、第２始動口スイッチ７１ａを出没板７２ａの左端と近接した位置に配設することにより、特定時期である普通電役７２の１回の開放における最大入賞個数（例えば、「１０個」）に達した場合に、即座に該出没板７２ａを没入状態とすることができ、最大入賞個数を上回って入賞することが発生し難いように構成することができる。

【５４３９】

さらに、第１４実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」及び「普図低確時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を低確率状態（例えば、７０／１００）とし、普通図柄の可変表示において「普図高確時間短縮状態」より当たりに当選し難くすることで、普通電役７２の出没板７２ａを突出状態（開放状態）とし難くして、「普図高確時間短縮状態」より第２始動口７１へ入賞し難いように構成する。一方、「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９９／１００）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」及び「普図低確時間短縮状態」より当たりに当選し易くすることで、普通電役７２の出没板７２ａを突出状態（開放状態）とし易くし、第２始動口７１へ容易に入賞し得るように構成する。

【５４４０】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、普通図柄の高確率状態では、可変表示が高確率（即ち、９９％）で当たりを導出するため、普通図柄が高確率状態である「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技で発射された球の多くが第２始動口７１に入賞し得るように構成される。一方、普通図柄の低確率状態のうち、「通常遊技状態」では、可変表示が低確率（即ち、７０％）で当たりを導出し得るものの、普通電役７２の開放時間が短時間のため、右打ち遊技で発射された球が第２始動口７１に入賞し難いように構成される。また、普通図柄の低確率状態のうち、「普図低確時間短縮状態」では、可変表示が低確率（即

ち、７０％）で当たりを導出し得る状態であり、普通電役７２の開放時間が「普図高確時間短縮状態」と同様に長時間となるため、右打ち遊技で発射された球が第２始動口７１に入賞し得るように構成される。

【５４４１】

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

【５４４２】

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

【５４４３】

普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第１４実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に第２始動口７１正面視右側に設けられた普通電役７２が所定時間だけ作動状態となり、所定図柄以外（第１４実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【５４４４】

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

【５４４５】

なお、普通図柄の可変表示は、第１４実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【５４４６】

可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。始動検知領域としての第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図３０３参照）で第１特別図柄の抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が結果報知装置としての特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ

１で示されると共に、遊技状態に応じて可動装置としての第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【５４４７】

可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方には、普通電役７２が開放状態である場合にのみ球が入球し得る第２始動口７１が配設されている。この第２始動口７１へは、普通電役７２が開放状態である場合、右打ち遊技で発射された球が１分間に約９０個程度入賞するように遊技釘が周辺に植設されている。上述したように、普通電役７２が開放状態である場合に第２始動口スイッチ７１ａによって入賞検知され易いように構成されており、その第２始動口スイッチ７１ａのオンに起因して主制御装置１１０（図３０３参照）で第２特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が結果報知装置としての特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第２始動口７１は、球が入球すると１個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【５４４８】

遊技盤１３の正面視右側下方には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａと、該大入賞口開閉板６５ａを開閉駆動可能な大入賞口ソレノイド６５ｂ（図３０３参照）と、可変入賞装置６５内に設けられた大入賞口スイッチ６５ｃと、特定領域６５ｄと、可変入賞装置６５内に流入した球を排出するための排出口６５ｈと、が設けられている。また、特定領域６５ｄは、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された特定領域開閉板６５ｅと、該特定領域開閉板６５ｅを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド６５ｆ（図３０３参照）と、特定領域６５ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ６５ｇと、で構成されている。

【５４４９】

大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第１特別図柄又は第２特別図柄において小当たり又は大当たりに当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図３０３参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。

【５４５０】

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

【５４５１】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、小当たりに当選した特別図柄の種類によって、可動装置としての可変入賞装置６５の開放態様が異なるように構成されている。具体的には、第１特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合には、１のラウンドにおける可変入賞装置６５の開放回数が６回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、可変入賞装置６５が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（図３１７参照）。即ち、第１特別図柄の小当たりによる可変入賞装置６５の開放時間の合計時間が「０．６秒」に設定される。一方、第２特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短Ｄ（小当たりＢ）」に当選した場合には、１のラウンドにおけ

る可変入賞装置６５の開放回数が１０回に設定され、第１特別図柄の小当たりと同様、開放時間が「０．１秒」に設定され、可変入賞装置６５が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間が「１．２秒」に設定される（図３１７参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる可変入賞装置６５の開放時間の合計時間が「１．０秒」に設定される。

【５４５２】

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

【５４５３】

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

【５４５４】

従って、第１４実施形態のパチンコ機１０では、特図１小当たり当選時において、右打ち遊技を実行することで特定領域６５ｄに球を通過可能な期間であって、かつ、特図１小当たり当選時に右打ち遊技を行わない場合にも、球の発射を中断する期間が長くなりすぎないように構成している。

【５４５５】

また、一方で、特図１小当たり当選時における可変入賞装置６５の開放時間の合計時間が短く構成されているため、遊技者によっては、可変入賞装置６５の開放中に右打ち遊技を実行するのに手間取ってしまい、特定領域６５ｄに球を通過させられず、意に反して大当たり遊技を発生されられないおそれがある。このため、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合のオープニング時間を長めに（即ち、「１０秒」）設定し、該オープニング時間において右打ち遊技の報知を十分に行うことで、このような失敗が発生し難くなるように構成されている。なお、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれの小当たりの場合も、１のラウンドにおける可変入賞装置６５への最大入賞個数が「１０個」に設定される（図３１７参照）。

【５４５６】

可変入賞装置６５内であって、大入賞口スイッチ６５ｃの下流側に配設されている特定領域開閉板６５ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板６５ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域６５ｄの上流側（特定領域開閉板６５ｅの正面視左側）から流下する球を特定領域開閉板６５ｅの上面を転動させて可変入賞装置６５内の排出口６５ｈ側（特定領域開閉板６５ｅの正面視右側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内に流入した球の特定領域６５ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第１４実施形態では、第１特別図柄又は第２特別図柄での小当たり当選に基づく大入賞口開閉板６５ａの最初の開放開始後）に基づいて、特定領域開閉板６５ｅが特定領域ソレノイド６５ｆ（図３０３参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、特定領域６５ｄ内（特定領域スイッチ６５ｇ側）に球が流入可能な状態となる。

【５４５７】

即ち、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合には、大入賞口開閉板６５ａの開放開始と同時に特定領域開閉板６５ｅが開放され、可変入賞

装置６５へ球が流入可能となっている状態で特定領域６５ｄが開放されている状態となる。よって、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合には、右打ち遊技を実施することで球が特定領域６５ｄへ流入可能となる。

【５４５８】

特定領域６５ｄ内に流入した球は、該特定領域６５ｄ内に設けられた特定領域スイッチ６５ｇによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第１４実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ６５ｇによって球が検知された場合、第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ６５ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図３０４参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ６５ｇによる賞球の払い出しは無いように構成されている。

【５４５９】

一方、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合に右打ち遊技を実行せず、特定領域スイッチ６５ｇによって球が検知されなかった場合、大当たり遊技は開始されずに小当たり当選時の遊技状態に戻るように構成されている。

【５４６０】

第１４実施形態のパチンコ機１０においては、主制御装置１１０（図３０３参照）での第２特別図柄の抽選が大当たりとなる場合、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるように特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂを点灯表示させると共に、第３図柄表示装置８１にその大当たりに対応した停止図柄（例えば、同一図柄の３つ揃い（「７７７」等））を表示させて、大当たり遊技の発生が示される。また、第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選で小当たりに当選して、該小当たりに基づく可動装置としての可変入賞装置６５の開放中に該可変入賞装置６５内の特定領域６５ｄを球が通過した場合、結果報知装置としての特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂを点灯表示させるとともに、第３図柄表示装置８１に特定領域６５ｄを通過した旨を示す表示（例えば、「Ｖ獲得」等）を表示させて、大当たり遊技の発生が示される。その後、大当たり種別（小当たりに基づく大当たりの場合は、小当たり種別）に応じて、可変入賞装置６５に設けられた大入賞口開閉板６５ａが開放（遊技盤１３盤面内に没入駆動）されて、球が大入賞口内に入賞し易い特別遊技状態（大当たり遊技）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖（遊技盤１３盤面から突出した状態）されている大入賞口開閉板６５ａが、所定条件が成立するまで（例えば、「３０秒」経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。

【５４６１】

この大入賞口開閉板６５ａは、開放された場合に、開放から所定時間が経過、又は、所定数の入賞を検知すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その大入賞口開閉板６５ａが開放される。この大入賞口開閉板６５ａの開閉動作は、最高で例えば１０回（１０ラウンド）繰り返し可能に構成されている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態（大当たり状態）の一形態であり、遊技者には、球を可変入賞装置６５内に入賞させることで、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。なお、大当たり遊技中において、大入賞口開閉板６５ａの開放中に右打ち遊技を行わず、該可変入賞装置６５に入球させなかった場合、該大入賞口開閉板６５ａの開放から「３０秒」経過すると該当の大当たりラウンドが終了して大入賞口開閉板６５ａが閉鎖される。よって、１０ラウンドに渡って可変入賞装置６５に入球させなかった場合は、賞球が発生せずに大当たりが終了し、各特別図柄の動的表示の実行が開始される。

【５４６２】

遊技盤１３の下側における左右の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図２９９参照）を通じて視認することができる。

【５４６３】
さらに、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口（入球口）６３，６４，６５，７１にも入球しなかった球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口６３，６４，６５，７１に入賞した球も、アウト口６６を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機１０外へと排出される。
【５４６４】
次に、図３０３を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図３０３は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。
【５４６５】
主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したリード・オンリー・メモリー（Ｒｅａｄ　Ｏｎｌｙ　Ｍｅｍｏｒｙ。以下、「ＲＯＭ」と略す）２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるランダム・アクセス・メモリー（Ｒａｎｄｏｍ　Ａｃｃｅｓｓ　Ｍｅｍｏｒｙ。以下、「ＲＡＭ」と略す。）２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。
【５４６６】
なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。
【５４６７】
主制御装置１１０では、大当たり抽選や特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における各特別図柄の動的表示および変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示の表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ２０３ｃが設けられている。
【５４６８】
また、ＲＯＭ２０２は、大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、小当たり種別テーブル２０２ｃ、保留数テーブル２０２ｄ、停止パターンテーブル２０２ｅ、変動パターンテーブル２０２ｆ、大当たり開放テーブル２０２ｇ、小当たり開放テーブル２０２ｈ、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ、普通電役開放テーブル２０２ｋ、時短終了条件テーブル２０２ｍを少なくとも格納している。主制御装置１１０は、ＲＡＭ２０３に格納された各種カウンタと、ＲＯＭ２０２に格納された各種テーブルとによって、上記の主要な制御を実行する。
【５４６９】
ここで、図３０４を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や、結果報知装置としての特別図柄表示装置３７の動的表示の設定、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図３０５から図３２２を参照して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納された各種テーブル、各種制御タイミング及び遊技状態の遷移等についても説明する。
【５４７０】
大当たり抽選や、特別図柄表示装置３７の動的表示の設定、および、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定には、大当たり又は小当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、変動

演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、小当たり図柄の停止種別の選択に使用する小当たり種別カウンタＣＫと、が用いられる。

【５４７１】

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

【５４７２】

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

【５４７３】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図３３８参照）の実行間隔である「２ミリ秒」間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図３３７参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ２０３ｃに適宜格納される。詳細については後述するが、ＲＡＭ２０３には、第１特別図柄に関する４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）からなる第１保留球格納エリア２０３ｄと、第２特別図柄に関する４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）からなる第２保留球格納エリア２０３ｅとが設けられており、第１保留球格納エリア２０３ｄには、始動検知領域としての第１始動口６４への入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値がそれぞれ格納され、第２保留球格納エリア２０３ｅには、第２始動口７１への入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値がそれぞれ格納される。

【５４７４】

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

【５４７５】

第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、大当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、大当たり乱数カウンタＣ１が「０～９９９９」の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、「０～９９９９」の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図３３８参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図３３７参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【５４７６】

大当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（第１４実施形態では、タイマ割込処理（図３３８参照）毎に１回）更新される。そして、球が始動検知領域としての第１始動口６４に入賞（始動入賞）したタイミングで、第１始動口６４（第１特別図柄）に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したタイミングで、第２始動口７１（第２特別図柄）に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納される。

【５４７７】

大当たり乱数カウンタＣ１が大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定され

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

【５４７８】

なお、上述したように、第１４実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たりとなる乱数の値は設定されていない。これは、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」、即ち、救済条件が成立し得る遊技状態においては、小当たり当選に基づく大当たりのみが発生可能とするためである。

【５４７９】

ここで、図３０５を参照して、各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。図３０５（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａ１（以下、「特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１」と称する）の一例を模式的に示した模式図であり、図３０５（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａ２（以下、「特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２」と称する）の一例を模式的に示した模式図である。

【５４８０】

上述したように、第１４実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１では、大当たりとなる乱数の値は設定値にかかわらず設定されていない。一方、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２では、設定値毎にそれぞれ、大当たり乱数値の個数が異なって設定されている。また、設定毎に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。即ち、設定毎に変位させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合、ハズレ乱数値の個数を減少させ、その減少分を大当たり乱数値の個数として割り当てるように構成する。このように、遊技状態に応じて大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、設定ごとに大当たりとなる確率が変更される。

【５４８１】

一方、各特別図柄において、設定値毎に小当たり乱数値の個数が同一となるように設定されている。即ち、第１特別図柄における小当たり乱数値の個数は、設定値毎で同一の個数となるように構成される。同じく、第２特別図柄における小当たり乱数値の個数も、設定値毎で同一の個数となるように構成される。このように、小当たり乱数値の個数を、各特別図柄において、設定値毎で同一とすることにより、各特別図柄におけるすべての設定値での小当たり遊技のみを考慮した遊技価値の付与割合が同等となる。

【５４８２】

このように、第１４実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の設定毎の大当たり乱数値の個数の増加分を、すべての設定値においてハズレ乱数値の個数から補うように構成する。また、第１特別図柄又は第２特別図柄の小当たり乱数値の個数を、設定毎に変化させないように構成する。即ち、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分を大当たり乱数値に割り当てることで補填するとともに、第１特別図柄および第２特別図柄小当たり乱数値の個数は、第１特別図柄又は第２特別図柄設定毎に同一とする。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の個数の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【５４８３】

また、第１４実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技情報としての大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技を行う上で最も滞在し易い場合に取得さ得る大当たり乱数値以外の最も多い乱数値の役（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成する。このように構成することで、例えば、第２特別図柄の変動演出で最も多い役であるハズレ役の出現回数からは設定判別を困難にすることができる

。よって、遊技者による設定判別要素を、ハズレ役より現出確率が低い大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値１等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【５４８４】

さらに、第１４実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与しないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成する。

【５４８５】

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

【５４８６】

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

【５４８７】

図３０５（ａ）で示すように、第１４実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１では、大当たりとなる乱数の値は設定値にかかわらず設定されていない。つまり、設定値にかかわらず、第１特別図柄の動的表示において大当たり（大当たり種別に基づく大当たり）は発生し得ないように構成されている。

【５４８８】

詳細に説明すると、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、該小当たり当選時における特別図柄の動的表示の実行回数（救済条件成立回数までの残り回数）によっては、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。そして、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行する場合、通常時の小当たり当選時に右打ち遊技を実行せず、特定領域６５ｄに球を通過させないことによって大当たりを発生させずに「通常遊技状態Ａ」に戻って左打ち遊技を継続し、更新終了状態である救済条件成立回数まで第１特別図柄の動的表示を実行させて付与利益としての「普図低確時間短縮状態」に移行させることになる。

【５４８９】

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

【５４９０】

そして、第１特別図柄の動的表示が大当たり種別に当選すると、小当たり種別への当選

とは異なり、遊技者の遊技方法にかかわらずに大当たり遊技が開始されてしまうため、小当たり当選時の左打ち遊技方法によって大当たりの発生を回避し、救済条件成立に向けて持ち玉を消費して左打ちを実行していた分が無駄になってしまうおそれがある。

【５４９１】

さらに、遊技者は、通常時の小当たり当選時の右打ち示唆（この場合、救済優先報知演出（図３８７（ｄ）参照））に従って左打ち遊技を継続し、救済条件成立を目指していたたにもかかわらず途中で大当たりが発生したことで、パチンコ機１０に対して懐疑的になり、パチンコ機１０の遊技を中止してしまうおそれがある。

【５４９２】

よって、第１４実施形態のパチンコ機１０では、このような事象が発生し得ないようにするため、第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たりとなる乱数の値が設定されていない。

【５４９３】

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

【５４９４】

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

【５４９５】

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

【５４９６】

また、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」の場合と同様、３３個で、その値「０～３２」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄における小当たり確率は、３３／１００００＝０．３３／１００（即ち、０．３３％）となるように設定されている。

【５４９７】

従って、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、小当たり乱数値以外の残りの９９６７個で、その値「３３～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９９６７／１００００＝９９．６７／１００（即ち、９９．６７％）となるように設定されている。

【５４９８】

次いで、設定値が「３」の場合も、設定値が「１」の場合又は「２」の場合と同様に大当たりとなる乱数の値は設定されていない。

【５４９９】

また、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」及び設定値「２」の場合と同様、３３個で、その値「０～３２」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄における小当たり確率は、３３／１００００＝０．３３／１００（即ち、０．３３％）となるように設定されている。

【５５００】
従って、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９９６７個で、その値「３３～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９９６７／１００００＝９９．６７／１００（即ち、９９．６７％）となるように設定されている。
【５５０１】
従って、第１４実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示において、大当たり種別に基づく大当たりは発生し得ず、小当たり種別に基づく大当たりのみが発生し得るように構成されている。
【５５０２】
このように構成することで、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」、即ち、救済条件が成立し得る遊技状態においては、小当たり当選に基づく大当たりのみが発生し得るようにすることができる。
【５５０３】
そして、「通常遊技状態Ａ」において制御判定結果としての特図１小当たりに当選した場合に、右打ち遊技を実行せず、特定領域６５ｄに球を通過させないことによって付与価値としての大当たりを発生させずに「通常遊技状態Ａ」に戻って左打ち遊技を継続し、更新終了状態である救済条件成立回数まで第１特別図柄の動的表示を実行させて付与利益としての「普図低確時間短縮状態」に移行させることができる。
【５５０４】
その結果、「通常遊技状態Ａ」中に特図１小当たりに当選した場合に、遊技者が第３図柄表示装置８１において実行される右打ち報知演出の内容を判別し、該小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して大当たりを発生させるべきか否かを判断することで、いずれの打ち方をした方が獲得し得る出玉の期待値が高くなるのかを推測でき、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。
【５５０５】
次に、図３０５（ｂ）で示すように、第１４実施形態の特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２では、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は２個で、その値「０，１」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、２／１００００＝０．０２／１００（即ち、０．０２％）となるように設定されている。
【５５０６】
ここで、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、１５５０個で、その値「２～１５５１」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における小当たり確率は、１５５０／１００００＝１５．５０／１００（即ち、１５．５０％）となるように設定されている。
【５５０７】
従って、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの８４４８個で、その値「１５５２～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄のハズレ確率は、８４４８／１００００＝８４．４８／１００（即ち、８４．４８％）となるように設定されている。
【５５０８】
即ち、設定値「１」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技

において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【５５０９】

このように、第２特別図柄の小当たり確率は、大当たり確率と比べてもすこぶる選択され易い個数に設定されている。即ち、第２特別図柄における抽選遊技では、ハズレ→小当たり→大当たりの順に選択され易い設定となっており、「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」において実行され得る第２特別図柄の動的表示において大当たりが発生する場合、小当たり遊技への当選に基づく大当たりの割合が高くなるように構成されている。

【５５１０】

次いで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３個で、その値「０～２」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、３／１００００＝０．０３／１００（即ち、０．０３％）となるように設定されている。

【５５１１】

ここで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」の場合と同様、１５５０個で、その値「３～１５５２」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における小当たり確率は、１５５０／１００００＝１５．５０／１００（即ち、１５．５０％）となるように設定されている。

【５５１２】

従って、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの８４４７個で、その値「１５５３～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄のハズレ確率は、８４４７／１００００＝８４．４７／１００（即ち、８４．４７％）となるように設定されている。

【５５１３】

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

【５５１４】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、小当たり確率は同等（ともに１５．５０％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（０．０２％→０．０３％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５５１５】

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

【５５１６】

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

れている。
【５５１７】
従って、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの８４４６個で、その値「１５５４～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄のハズレ確率は、８４４６／１００００＝８４．４６／１００（即ち、８４．４６％）となるように設定されている。
【５５１８】
即ち、設定値「３」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【５５１９】
よって、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、小当たり確率は同等（ともに１５．５０％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（０．０３％→０．０４％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【５５２０】
なお、第１４実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１では、大当たりとなる乱数の値は設定値にかかわらず設定されていないが、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２と同様に、各設定値毎の大当たりとなる乱数値が設定されるように構成してもよい。
【５５２１】
図３０４に戻って、説明を続ける。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９」）に達した後に「０」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（第１４実施形態では、タイマ割込処理（図３３８参照）毎に１回）更新される。
【５５２２】
そして、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアと同じ第２保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納される。
【５５２３】
なお、上述したように、第１４実施形態のパチンコ機１０では、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１において、大当たりとなる乱数の値が設定値にかかわらず設定されておらず、第１特別図柄の動的表示は大当たりに当選し得ないため（図３０５参照）、ＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアには、大当たり種別カウンタＣ２の格納エリアが設けられていない。
【５５２４】
ここで、例えば、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）又は小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）でなければ、即ち、制御判定結果としてのハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。また、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、小当たり時のものとなる。一方で、第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であ

れば、変動演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値が示す大当たり種別に対応して決定される。

【５５２５】

上述したように、第１４実施形態のパチンコ機１０における遊技情報としての大当たり種別カウンタＣ２の値は、「０～９９」の範囲のループカウンタとして構成されて、該大当たり種別カウンタＣ２とＲＯＭ２０２に格納された大当たり種別テーブル２０２ｂとに基づいて、大当たり種別が決定される。

【５５２６】

ここで、図３０６を参照して、大当たり種別テーブル２０２ｂについて説明する。図３０６は、ＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂの一例を模式的に示した図である。

【５５２７】

図３０６に示すように、大当たり種別テーブル２０２ｂは、遊技状態と、大当たり種別カウンタＣ２の値とが対応付けられたテーブルである。

【５５２８】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、特別図柄が規定回数（第１４実施形態では、主に第２特別図柄の動的表示が５回）行われるまで間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短Ａ」がある。

【５５２９】

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

【５５３０】

図３０６で示す大当たり種別テーブル２０２ｂの例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～９９」が対応付けられている。

【５５３１】

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

【５５３２】

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

【５５３３】

図３０４に戻って、説明を続ける。小当たり種別カウンタＣＫは、小当たりに当選して該小当たり遊技中に特定領域６５ｄを球が通過した場合に付与される小当たり種別（大当たり内容）を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、特定時期である最大値（例えば、「０～９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９」）に達した後に所定時期にすべく「０」に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタＣＫの値は、例えば、定期的に（第１４実施形態では、タイマ割込処理（図３３８参照）毎に１回）更新される。

【５５３４】

そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、始動検知領域としての第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアと同じ第１保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ５に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアと同じ第２保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納される。

【５５３５】

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

【５５３６】

上述したように、第１４実施形態のパチンコ機１０における遊技情報としての小当たり種別カウンタＣＫの値は、「０～９９」の範囲のループカウンタとして構成されて、該小当たり種別カウンタＣＫとＲＯＭ２０２に格納された小当たり種別テーブル２０２ｃとに基づいて、小当たり種別が決定される。この小当たり種別テーブル２０２ｃには、第１特別図柄の第１抽選遊技で参照される特図１小当たり種別テーブル２０２ｃ１と、第２特別図柄の第２抽選遊技で参照される特図２小当たり種別テーブル２０２ｃ２とが設けられている。

【５５３７】

ここで、図３０７を参照して、特図１小当たり種別テーブル２０２ｃ１及び特図２小当たり種別テーブル２０２ｃ２について説明する。図３０７（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１小当たり種別テーブル２０２ｃ１の一例を模式的に示した図であり、図３０７（ｂ）は、同じくＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブル２０２ｃ２の一例を模式的に示した図である。

【５５３８】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、上述したように、各特別図柄の抽選遊技において小当たりに当選した場合に、可動装置としての可変入賞装置６５（図３０１参照）を開放駆動するとともに、各特別図柄の種類に応じたタイミングで該可変入賞装置６５内の特定領域６５ｄを開放するように構成されている。そして、小当たり遊技中に特定領域６５ｄを球が通過した場合には、小当たり種別カウンタＣＫの値に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。

【５５３９】

図３０７（ａ）及び図３０７（ｂ）に示すように、小当たり種別テーブル２０２ｃは、第１特別図柄用と第２特別図柄用とで分けられ、その中でさらに、遊技状態によって分けられ、その中でさらに、該小当たり中に特定領域６５ｄを通過したか否かに応じて、該特別図柄の種別に応じた小当たり種別と、小当たり種別カウンタＣＫの値とが対応付けられたテーブルである。

【５５４０】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、小当たり種別として、特定領域６５ｄを球が通過しなかった場合には、最大ラウンド数が１ラウンドの「小当たりＡ」及び「小当たりＢ」が設けられる一方、特定領域６５ｄを球が通過した場合には、最大ラウンド数が１＋４ラウンドの「時短Ｂ」と、最大ラウンド数が１＋６ラウンドの「時短Ｃ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｄ」と、が設けられている。

【５５４１】

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

【５５４２】

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

【５５４３】

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

【５５４４】

また、詳細は後述するが、「通常遊技状態」において救済条件成立回数（第１４実施形態では「８００回」）に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」として、主に第２特別図柄の動的表示が「１００回」実行されるまでの間、「低確時短機能」が付与されるように構成されている（図３２２参照）。

【５５４５】

よって、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選し、特定領域６５ｄを球が通過した場合の大当たり遊技後には、主に第２特別図柄の動的表示が「１回」実行されるまでの間、「高確時短機能」が付与され、一方で、「通常遊技状態」において救済条件成立回数に達した場合には、主に第２特別図柄の動的表示が「１００回」実行されるまでの間、「低確時短機能」が付与されるように構成されている。

【５５４６】

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

【５５４７】

このため、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において特図１小当たりに当選し、特定領域６５ｄを球が通過した場合の大当たり遊技後に移行する「普図高確時間短縮状態Ａ」よりも、救済条件成立回数に達した場合に移行する「普図低確時間

短縮状態」の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。それぞれのケースにおける出玉期待値の詳細については図３２５にて後述する。

【５５４８】

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

【５５４９】

図３０７（ａ）で示す特図１小当たり種別テーブル２０２ｃ１の例では、すべての遊技状態において、第１特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域６５ｄの通過有無に応じて「小当たりＡ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～９９」が対応付けられている。

【５５５０】

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

【５５５１】

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

【５５５２】

次いで、図３０７（ｂ）で示す特図１小当たり種別テーブル２０２ｃ１の例では、すべての遊技状態において、第２特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域６５ｄの通過有無に応じて「小当たりＢ」又は「時短Ｄ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～９９」が対応付けられている。

【５５５３】

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

【５５５４】

従って、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、特定領域６５ｄの通過有無に応じて、「小当たりＢ」又は「時短Ｄ」の小当たり種別が１００％の割合で当選することとなる。

【５５５５】

ここで、図３０８及び図３０９を参照して、第１４実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図３０８は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図３０９は、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図３０９において、非推奨の発射態様で遊技を

行った場合における遊技状態の移行も表記しているが、ここでは、説明の便宜上、その説明を省略する。また、図３０８及び図３０９に記載した電サポ回数は、右打ち遊技によって主に実行され得る第２特別図柄の動的表示の実行回数となっており、時短終了条件については図３２２で詳細を後述する。

【５５５６】

図３０８で示すように、「通常遊技状態Ａ」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の動的表示で小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合（即ち、小当たり遊技中に特定領域６５ｄに球を通過させなかった場合）、「通常遊技状態Ｂ」において保留されていた第２特別図柄の動的表示がすべて実行された場合、となる。

【５５５７】

また、図３０８で示すように、「通常遊技状態Ａ」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態Ａ」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第１始動口６４に入賞する。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～２１０秒」の範囲で行われ、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間は「５秒～１９０秒」で行われる（後述する図３１０～図３１５参照）。なお、この「通常遊技状態Ａ」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート６７等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置２２６（図３０３参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。

【５５５８】

次いで、「普図高確時間短縮状態Ａ」への移行契機は、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の動的表示で小当たり種別「時短Ｂ」又は小当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合（即ち、小当たり遊技中に特定領域６５ｄに球を通過させた場合）となる（図３０９参照）。

【５５５９】

この「普図高確時間短縮状態Ａ」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態である一方、普通図柄の当たり確率は高確率状態である。さらに、「普図高確時間短縮状態Ａ」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、高確時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「７０秒」又は「８０秒」で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図３１０～図３１５参照）。なお、この「普図高確時間短縮状態Ａ」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【５５６０】

次いで、「普図高確時間短縮状態Ｂ」への移行契機は、すべての遊技状態において大当たり種別「時短Ａ」若しくは小当たり種別「時短Ｄ」のいずれかに当選した場合、又は、「時間短縮状態」（即ち、「普図高確時間短縮状態Ａ」、「普図高確時間短縮状態Ｂ」又は「普図低確時間短縮状態」）において小当たり種別「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」に当選した場合、となる（図３０９参照）。

【５５６１】

この「普図高確時間短縮状態Ｂ」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態である一方、普通図柄の当たり確率は高確率状態である。さらに、「普図高確時間短縮状態Ｂ」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、高確時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～１９０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図３１０～図３１５参照）。なお、この「普図高確時間短縮状態Ｂ」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【５５６２】

次いで、「通常遊技状態Ｂ」への移行契機は、「普図高確時間短縮状態Ａ」において時短終了条件が成立した場合（即ち、第１特別図柄の動的表示が７回、第２特別図柄の動的表示が１回、第１特別図柄・第２特別図柄の動的表示の合計回数が８回のいずれかが成立した場合）、又は、「普図高確時間短縮状態Ｂ」において時短終了条件が成立した場合（即ち、第１特別図柄の動的表示が７回、第２特別図柄の動的表示が５回、第１特別図柄・第２特別図柄の動的表示の合計回数が１２回のいずれかが成立した場合）であって、第２特別図柄の保留球が残存している場合、となる（図３０９参照）。

【５５６３】

なお、「普図低確時間短縮状態」において時短終了条件が成立した場合（即ち、第１特別図柄の動的表示が１００回、第２特別図柄の動的表示が１００回、第１特別図柄・第２特別図柄の動的表示の合計回数が１００回のいずれかが成立した場合）にも、「通常遊技状態Ｂ」に移行し得るが、上述したように、「普図低確時間短縮状態」において右打ち遊技を行った場合、第２特別図柄の動的表示が平均すると約６回転に１回の割合で大当たりが発生し得るように構成されているため、該「普図低確時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が１００回実行されるまでの間に大当たりが発生する蓋然性が高く、実質的に次回大当たりが約束された状態であり、「通常遊技状態Ｂ」へは移行し難い遊技状態となっているため、図３０８及び図３０９においては該当の移行契機を記載していない。

【５５６４】

この「通常遊技状態Ｂ」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態Ｂ」では、保留球として残存している第２特別図柄の動的表示の遊技結果待ちの状態であるため、右打ち報知ランプ３７ｃ（図３０１参照）は非点灯状態であって左打ち遊技が奨励されている状態であるものの、第３図柄表示装置８１等ではいずれの発射態様も奨励されていない状況である。そして、第１特別図柄の動的表示が実行される場合は「通常遊技状態Ａ」に移行するため、第１特別図柄の動的表示は実行されず、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図３１０～図３１５参照）。

【５５６５】

次いで、「普図低確時間短縮状態」への移行契機は、大当たり終了後、特別図柄の低確率状態において連続して所定回数（第１４実施形態では、「８００回」）大当たり状態が発生しなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態において所定回数の動的表示が行われる間、ハズレが抽出し続けた場合、又は、小当たり当選時に特定領域６５ｄに球を通過させなかった場合、となる（図３０９参照）。

【５５６６】

また、「普図低確時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態であるものの、普通電役７２の開放時間は長時間となる（図３２１参照）。さらに、「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、低確時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～１９０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図３１０～図３１５参照）。なお、この「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、スルーゲート６７を球が通過した場合でも上記右打ち禁止報知は実行されない。

【５５６７】

また、上述したように、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」における制御判定結果としての特図１小当たり当選時に、１ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して利益付与条件として特定領域６５ｄに球を通過させて大当たり遊技を発生させ、「普図高確時間短縮状態Ａ」に移行させた場合と、「通常遊技状態Ａ」において特別図柄の動的表示の実行回数が更新終了状態である救済条件成立回数に到達し、付与利益としての「普図低確時間短縮状態」に移行した場合と、の２の事象を比較すると、

後者である「普図低確時間短縮状態」に移行した場合の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている（図３２５参照）。

【５５６８】

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

【５５６９】

このため、従来のパチンコ機では、大当たり遊技を発生し得る小当たり種別に当選した場合（即ち、特定領域に球を通過可能な小当たり種別に当選した場合）には、該小当たり遊技中に球を発射して可変入賞装置に入賞させ、特定領域に球を通過させて大当たり遊技を発生させるべく、可変入賞装置に向けて球を発射させるように第３図柄表示装置等によって演出を実施するように構成されているが、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」で特図１小当たりに当選した場合の特別図柄の実行回数（救済条件成立回数までの残りの回転数）によって、小当たりオープニング時間において第３図柄表示装置８１で実行される右打ち報知演出の内容を異ならせるように構成されている。

【５５７０】

具体的には、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が獲得し得る出玉の期待値が高くなる場合（即ち、大当たり優先報知期間における特図１小当たり当選時）には、右打ち報知演出において、第１通知態様として、右打ち遊技を強く示唆して大当たり発生を強調させる演出を行うように構成されている（図３８７（ｂ）参照）。

【５５７１】

一方、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が獲得し得る出玉の期待値が高くなる場合（即ち、救済優先報知期間における特図１小当たり当選時）には、右打ち報知演出において、第２通知態様として、大当たり優先報知演出よりも右打ち遊技を強く示唆せず、大当たりを発生させることを強調しない演出（即ち、救済優先報知演出）を行うように構成されている（図３８７（ｄ）参照）。なお、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出についての詳細は図３２６、図３６８及び図３８７において後述する。

【５５７２】

図３０４に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタＣ３は、例えば「０～９９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後、所定時期にすべく「０」に戻る構成となっている。

【５５７３】

第１４実施形態では、保留されている変動演出の保留数と停止パターン選択カウンタＣ３の値とによって、第３図柄表示装置８１で表示される大当たり時およびハズレ時の変動演出の大まかな演出態様が選択される。また、第１４実施形態のパチンコ機１０では、各演出態様に比較的長めの変動時間が選択され易いロングパターン（以下、「ロング」と称する場合がある）と、該ロングパターンより短めの変動時間が選択され易いミドルパターン（以下、「ミドル」と称する場合がある）と、該ミドルパターンより短めの変動時間が選択され易いショートパターン（以下、「ショート」と称する場合がある）と、が用意されている。

【５５７４】

具体的には、「リーチ表示」が発生しない「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」又は「非リーチ（ショート）」演出態様と、「リーチ表示」として「ノーマルリーチ」の変動要素のみが実行される「ノーマルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「スーパーリーチ」演出態様と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「スペシャルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」

の変動要素の実行後に昇格演出を行う「ノーマルリーチ（昇格演出）」演出態様と、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後に昇格演出を行う「スーパーリーチ（昇格演出）」演出態様と、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後に昇格演出を行う「スペシャルリーチ（昇格演出）」演出態様と、所定の遊技状態において固定的な演出が実行される「特殊変動」演出態様と、の１０個の演出態様のいずれかが選択され得る。

【５５７５】

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

【５５７６】

なお、「高速変動」の変動要素とは、例えば、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３０２参照）に表示される第３図柄が、表示画面縦方向下方に高速にスクロールされている変動要素をいう。この「高速変動」では、遊技者によって第３図柄の表示内容を明確に認識できないように第３図柄を変動させ、前回停止表示された変動演出の停止結果を不規則に混ぜる（シャッフルする）演出が実行される。

【５５７７】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、「高速変動」の変動要素が行われた後、特定の演出態様（「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様）を除いて「低速変動」の変動要素が行われるように構成されている。

【５５７８】

「低速変動」の変動要素とは、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、上記「高速変動」の変動要素後、遊技者に視認可能な速度で第３図柄を低速にスクロールしている変動要素をいう。この「低速変動」の変動要素では、遊技者に第３図柄の表示内容を認識させながら、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を順に停止表示する。先に停止表示する２の図柄列（例えば、左図柄列Ｚ１と右図柄列Ｚ３（図３０２参照））において同一の第３図柄が停止した場合は「リーチ表示」が発生したとして「ノーマルリーチ」の変動要素へと発展する一方、該先に停止表示する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３において異なる第３図柄が停止した場合は、残りの図柄列Ｚ２を停止表示して、その変動演出を終了するように構成されている。なお、「高速変動」の変動要素、又は、「低速変動」の変動要素を含む各変動要素の詳細については、後述する。

【５５７９】

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

【５５８０】

演出態様の中で、「ノーマルリーチ」演出態様とは、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出において、先に停止表示する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３に同一の第３図柄が停止した直後に「ノーマルリーチ」の変動要素が実行され、他の「リーチ表示」、即ち、

「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展しない「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【５５８１】

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

【５５８２】

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

【５５８３】

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

【５５８４】

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

【５５８５】

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

【５５８６】

演出態様の中で、「特殊変動」演出態様とは、「普図高確時間短縮状態」における最後の第２特別図柄の動的表示の実行時において選択され得る演出態様であり、限定演出として、右打ち遊技を実行して該第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留するように第３図柄表示装置８１において報知演出を実行し、その後、当該の変動演出の当否を報知する演出態様である。

【５５８７】

停止パターン選択カウンタＣ３の値は、例えば定期的に（第１４実施形態では、タイマ割込処理（図３３８参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、始動検知領域としての第１始動口６４に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３に格納される。

【５５８８】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在保留中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）とに応じて、停止パターン選択カウンタＣ３の値を参照する停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成されている。即ち、停止パターンテーブル２０２ｅは、複数種類設けられ、待機中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）等によって選択されるように構成されている。

【５５８９】

また、第１４実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、

ＲＯＭ２０２に備えられた保留数テーブル２０２ｄに基づいて、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）とに対応したいずれかの停止パターンテーブル２０２ｅが選択される。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｅと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな態様である演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタＣＳ１の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。

【５５９０】

この複数種類設けられた停止パターンテーブル２０２ｅは、各停止パターンテーブル２０２ｅ毎に演出態様が選択される停止パターン選択カウンタＣ３の乱数値の範囲が異なるように設定されている。この停止パターンテーブル２０２ｅが複数用意されているのは、変動演出の当否、遊技状態及び保留球数に応じて変動演出の演出態様の選択比率を変更するためである。即ち、（１）取得した第３図柄の変動演出において大当たりが発生するか、（２）現在のパチンコ機１０の遊技状態が「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態」であるか、及び、（３）保留されている変動演出の保留球数がいくつあるか、に応じて、演出態様の選択比率を変更するためである。

【５５９１】

これは、第１の理由として、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させるためである。即ち、大当たり抽選に当選した場合と大当たり抽選にハズレた場合とで、停止パターン、即ち、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、及び、「スペシャルリーチ」演出態様の選択する割合を異ならせるように構成することで、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させる。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選した場合に「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様を選択し易く構成し、大当たり抽選に当選しなかった場合には、「非リーチ」演出態様や「ノーマルリーチ」演出態様を選択し易く構成する。

【５５９２】

このように構成することで、「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様は、大当たりし易い演出とすることができ、「ノーマルリーチ」演出態様や「非リーチ」演出態様は、大当たりし難い演出若しくは大当たりしない演出とすることができ、各演出態様毎の大当たり期待度を差別化することができる。従って、変動演出に大当たりし易い演出が現出した場合に、その大当たりし易い演出が行われている間、大当たりが発生する可能性が高いことを遊技者に示唆し、遊技の興趣を高めている。

【５５９３】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、具体的には、取得した抽選結果が大当たりである場合には、大当たりし易い演出を選択し易く、かつ、大当たりし難い演出を選択し難い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の大まかな内容である演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。一方、取得した抽選結果がハズレである場合には、大当たりし易い演出を選択し難く、かつ、大当たりし難い演出を選択し易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。これにより、変動演出において第３図柄の抽選結果を遊技者に報知する場合に、大当たりし易い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し易く、大当たりし難い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し難くし、演出態様（停止パターン）ごとに大当たり期待値に差を設けることで、その変動演出の実行中に遊技の興趣を高めることができる。

【５５９４】

また、第２の理由として、第１特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第１始動口６４への入球、又は、第２特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第２始動口７１への入球に基づく無駄球（所謂、オーバーフロー入賞による特別図柄の無抽選）を極力削減するためである。

【５５９５】

具体的に説明すると、第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出の待機回数はそれぞれ

最大４回と上限が設けられていると共に、変動演出は少なくとも一定時間が実行されることから、「普図高確時間短縮状態」および「普図低確時間短縮状態」における第２始動口７１へ球が入球し易い遊技状態では、第２特別図柄の最大保留球数に到達し易い。これらの遊技状態において、長い変動時間の変動演出を選択すると、第２特別図柄の最大保留球数に到達した状態での第２始動口７１への入球が頻発し、折角、利益付与条件として第２始動口７１へ入球したにもかかわらず、第２特別図柄の抽選契機を取得できない。また、「通常遊技状態」においても、第１特別図柄の最大保留球数に到達している状態で、長い変動時間の変動演出を選択すると、その変動演出の実行中は第１特別図柄の保留球数が消化されないため、その間に第１始動口６４への入球が発生しても、第１特別図柄の抽選契機を取得できない。このような状態になると、遊技者は、第１始動口６４へ球を入球させても遊技価値が得られないと判断し、変動演出が消化されて再び保留球数を取得できる状態になるまで球の発射を停止して遊技を中断してしまう。遊技が中断されると、パチンコ機１０の稼働率が低下してしまい、遊技場の経営に影響を与えてしまう。

【５５９６】

そこで、第１４実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の最大保留球数へ到達し易い遊技状態や、最大保留球数に近い（又は一致する）保留球数では、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の最大保留球数に到達している状態での第１始動口６４又は第２始動口７１への入球を抑制することができる。

【５５９７】

さらに、第３の理由として、実行時間を長く設定して、変動演出の終了を遅らせることで、変動演出が実行されている状態を長く維持するためである。具体的に説明すると、変動演出の保留球数が少ない（無い）場合に、実行中の変動演出の変動時間内に新たに第１始動口６４又は第２始動口７１のいずれかに球を入球させないと、次の変動演出を開始することができず、第３図柄表示装置８１でデモ画面等を表示しなければいけない。遊技者は、球を発射して遊技を行っているにもかかわらず第３図柄表示装置８１において変動演出が行われない場合、遊技者が求めている大当たりの抽選に係る興趣を得ることができず、遊技に興醒めしてしまう。また、遊技者は、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていないことで、第１始動口６４、第２始動口７１へ球が入球し難いパチンコ機１０であると認識し、遊技価値を得難い台と判断して、そのパチンコ機１０での遊技を止めてしまうおそれがある。

【５５９８】

そこで、第１４実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の保留球数が少ない場合に、長い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていない状況を起こり難く構成し、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行状態を長く維持することができる。

【５５９９】

また、第４の理由として、右打ち遊技を実行する遊技状態において、第１特別図柄の変動表示の実行時間を短く設定することで、該右打ち遊技を実行する遊技状態における第１特別図柄の動的表示の実行期間が短くするためである。上述したように、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」においては右打ち遊技が推奨されており、該右打ち遊技によって普通電役７２が開放状態である場合に第２始動口７１へ入球可能となるため、第２特別図柄の動的表示が実行され易いように構成されている。そして、該第２特別図柄の動的表示は平均すると約６回転に１回の割合で大当たり（小当たり）が発生し得るように構成されている。

【５６００】

一方、右打ち遊技中において、第１始動口６４へは入賞し難く、第１特別図柄の動的表示が実行され難く構成されている。そして、第１特別図柄の動的表示は、平均すると約３

００回転に１回の割合でしか大当たり（小当たり）が発生し得ないように構成されている。このため、右打ち遊技中においては、第１特別図柄の動的表示は、第２特別図柄の動的表示と比較すると実行され難く、かつ、大当たり（小当たり）が発生し難い動的表示であるため、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」においてハズレとなる第１特別図柄の動的表示が実行される場合、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。

【５６０１】

これにより、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」においては、ハズレとなる第１特別図柄の動的表示の実行期間を短くすることで、大当たり又は小当たりに当選し易い第２特別図柄の動的表示の変動演出のみを遊技者に注目させ、遊技の間延びを抑制することができる。

【５６０２】

ここで、図３１０を参照して、保留数テーブル２０２ｄの詳細について説明する。図３１０（ａ）は、第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を模式的に示した図であり、図３１０（ｂ）は、第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を模式的に示した図である。

【５６０３】

上述したように、第１４実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口６４に球が入球したことに基づいて第１特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第１特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ５を選択するように構成されている。また、第２始動口７１に球が入球したことに基づいて第２特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第２特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ６を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ６のいずれかと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。

【５６０４】

具体的には、図３１０（ａ）の特図１用保留数テーブル２０２ｄ１で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「１個～３個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図３１１（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２（図３１１（ｂ）参照）が選択される。一方、「通常遊技状態」の小当たり種別「時短Ｃ」抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図３１２（ａ）参照）が選択される。さらに、「通常遊技状態」の小当たり種別「時短Ｂ」抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４（図３１２（ｂ）参照）が選択される。

【５６０５】

次いで、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５（図３１３（ａ）参照）が選択される。また、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」の小当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４（図３１２（ｂ）参照）が選択される。

【５６０６】

次に、図３１０（ｂ）の特図２用保留数テーブル２０２ｄ２で示すように、「通常遊技状態Ａ」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「１個～３個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図３１１（ａ）参照）が選択

される。また、「通常遊技状態Ａ」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２（図３１１（ｂ）参照）が選択される。一方、「通常遊技状態Ａ」の大当たり又は小当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図３１２（ａ）参照）が選択される。

【５６０７】

次いで、「普図高確時間短縮状態Ａ」、又は、「普図高確時間短縮状態Ｂ」における第２特別図柄の５回転目には、いずれの抽選結果、及び、いずれの保留球数でも、停止パターンテーブル２０２ｅのＦテーブル２０２ｅ６（図３１３（ｂ）参照）が選択される。また、「普図高確時間短縮状態Ｂ」の１～４回転目、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図３１１（ａ）参照）が選択される。一方、「普図高確時間短縮状態Ｂ」の１～４回転目、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」の大当たり又は小当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４（図３１２（ｂ）参照）が選択される。

【５６０８】

なお、「通常遊技状態」における第１特別図柄のハズレ抽出時、及び、「通常遊技状態Ａ」における第２特別図柄のハズレ抽出時以外においても、保留球数応じて停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成してもよい。例えば、大当たりに当選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル２０２ｅを選択し得るように構成してもよい。

【５６０９】

この場合、例えば、「リーチ表示」が実行される各演出態様において、「高速変動」の変動要素の部分の時間のみが１０秒間から５秒間のみに変更された演出態様を選択するように構成する。このように構成することで、例えば、第１特別図柄の最大保留球数が４回ある状態で変動演出を開始する場合に、「高速変動」の変動要素が５秒間で行われたとしても、該５秒間の「高速変動」の変動要素が終了した時点（５秒間の「高速変動」の変動要素と認識した時点）では、その変動演出において「リーチ表示」が発生することがある。そのため、５秒間の「高速変動」の変動要素が行われた場合であっても、「非リーチ（ショート）」演出態様以外の「リーチ表示」が実行される演出態様が実行されるように構成することで、５秒間の「高速変動」の変動要素の実行時点では該変動演出が大当たりとなるかハズレとなるか分からなくすることができる。

【５６１０】

次に、図３１１を参照して、各停止パターンテーブル２０２ｅについて説明する。図３１１（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１の一例を模式的に示した図であり、図３１１（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２の一例を模式的に示した図であり、図３１２（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３の一例を模式的に示した図である。また、図３１２（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４の一例を模式的に示した図であり、図３１３（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５の一例を模式的に示した図であり、図３１３（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＦテーブル２０２ｅ６の一例を模式的に示した図である。

【５６１１】

図３１１（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８」，「９９」に設定されている。

【５６１２】
なお、Ａテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、昇格演出系の演出態様、及び、「特殊変動」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、昇格演出系の演出態様、及び、「特殊変動」演出態様も選択されないように設定されている。
【５６１３】
次に、図３１１（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ミドル）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８，９９」に設定されている。
【５６１４】
なお、Ｂテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、昇格演出系の演出態様、及び、「特殊変動」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、昇格演出系の演出態様、及び、「特殊変動」演出態様も選択されないように設定されている。
【５６１５】
即ち、Ａテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。また、Ｂテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ミドル）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。
【５６１６】
つまり、Ａテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択され、Ｂテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様の代わりに「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるように構成されている。一方、Ａテーブル２０２ｅ１及びＢテーブル２０２ｅ２では、各「リーチ表示」に関しては、同一の割合で選択されるように構成されている。
【５６１７】
従って、Ａテーブル２０２ｅ１及びＢテーブル２０２ｅ２は、「非リーチ」演出態様でのみロング演出態様かミドル演出態様かが異なるように選択されているため、Ａテーブル２０２ｅ１はＢテーブル２０２ｅ２と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的長くなり易いと言える。換言すれば、Ｂテーブル２０２ｅ２は、Ａテーブル２０２ｅ１と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易いといえる。
【５６１８】
このように、左打ち遊技が奨励されている「通常遊技状態Ａ」において、ハズレの抽選結果が抽出された場合に、保留中の変動演出の保留球数に基づいて、変動演出の演出態様を選択するように構成する。例えば、変動演出の保留球数が多い場合には、変動演出時間が比較的短い「非リーチ（ミドル）」演出態様を選択する。これにより、変動演出の保留球数が多い場合に、実行される変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高めることができる。
【５６１９】
また、例えば、変動演出の保留球数が少ない場合には、第１始動口６４（第２始動口７１）への球の入球時間を確保するために、「非リーチ（ミドル）」演出態様より変動演出時間が長い「非リーチ（ロング）」演出態様を選択する。これにより、「非リーチ（ミド

ル）」演出態様が選択される場合より変動演出時間の長い「非リーチ（ロング）」演出態様を行うことができるので、第１始動口６４への球の入球時間を確保し易くなり、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行時間中に新たな始動入賞が発生する可能性を高くすることで、変動演出が実行されている状況を維持することができる。

【５６２０】

なお、第１４実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様の選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成されているが、第１始動口６４又は第２始動口７１への球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。

【５６２１】

具体的には、例えば、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、Ａテーブル２０２ｅ１又はＢテーブル２０２ｅ２のいずれか一方が選択されるように構成されているが、Ａテーブル２０２ｅ１とＢテーブル２０２ｅ２とでは、「非リーチ（ロング）」演出態様若しくは「非リーチ（ミドル）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様に割り振られた停止パターン選択カウンタＣ３の値がそれぞれ同一に設定されている。

【５６２２】

即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ」演出態様における「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されるか「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるかが異なるのみであり、「高速変動」の変動要素の時間が異なるだけで、実質的同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移（例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一（同種）の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて「保留変化予告」等の先読み予告を行った場合であっても、実行される変動演出の内容が実質的に同一（同種）となり、先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。

【５６２３】

次に、図３１２（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「２」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「３」～「２０」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「２１」～「５０」に設定され、「ノーマルリーチ（昇格演出）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「５１，５２」に設定され、「スーパーリーチ（昇格演出）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「５３」～「６９」に設定され、「スペシャルリーチ（昇格演出）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７０」～「９９」に設定されている。

【５６２４】

なお、Ｃテーブル２０２ｅ３は、「通常遊技状態Ａ」における第１特別図柄の動的表示の小当たり時に選択される停止パターンテーブル２０２ｅであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、「非リーチ」演出態様及び「特殊変動」演出態様は選択されないように設定されている。

【５６２５】

次に、図３１２（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「５」～「３９」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「４０」～「９９」に設定されている。

【５６２６】

なお、Ｄテーブル２０２ｅ４は、「通常遊技状態Ａ」における第１特別図柄の動的表示の小当たり時及び第２特別図柄の動的表示の大当たり時に選択される停止パターンテーブル２０２ｅであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、「非リーチ」演出態様、昇格演出系の演出態様及び「特殊変動」演出態様は選択されないように設定されている。

【５６２７】

ここで、図３１２（ａ）の及び図３１２（ｂ）に示すように、第１特別図柄の動的表示において大当たり状態を発生可能な小当たり及び大当たりに当選した場合であっても、選択し得る停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成されている。即ち、大当たり状態となった場合に最大１０ラウンド分の出玉が獲得可能であって、該大当たり後に「普図高確時間短縮状態Ｂ」に移行する大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３が参照され、大当たり状態となった場合に最大５ラウンド分の出玉が獲得可能であって、該大当たり後に「普図高確時間短縮状態Ａ」に移行する小当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４が参照されるように構成されている。

【５６２８】

従って、「通常遊技状態Ａ」において主に実行される第１特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合、大当たり遊技によってより多くの出玉が獲得可能であって、該大当たり後に移行する遊技状態も「連荘」状態となり易い「普図高確時間短縮状態Ｂ」に移行する大当たりに当選した場合にのみ、「ノーマルリーチ（昇格演出）」演出態様、「スーパーリーチ（昇格演出）」演出態様及び「スペシャルリーチ（昇格演出）」演出態様が選択され得るように構成されている。

【５６２９】

このように構成することで、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」又は「スペシャルリーチ」の変動要素において小当たりに当選したことを報知（即ち、図柄列Ｚ１～Ｚ３に「０」，「２」，「４」，「６」若しくは「８」のうち、いずれかの同一の第３図柄が停止、又は、図柄列Ｚ１及びＺ３に同一の第３図柄が停止し、中図柄列Ｚ２に「チャレンジ図柄」の文字を付した第３図柄が停止）した後に、続けて「昇格演出」の変動要素が実行されて大当たりに当選したことが報知（即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３に「１」，「３」，「５」，「７」又は「９」のうち、いずれかの同一の数字を付した第３図柄が停止）される否か、という遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【５６３０】

次に、図３１３（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５では、「非リーチ（ショート）」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「リーチ表示」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」における第１特別図柄のハズレ抽出時は、必ず「非リーチ（ショート）」演出態様となるように設定されている。

【５６３１】

なお、上述したように、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」では、第１特別図柄の動的表示より優先的に実行される第２特別図柄の動的表示を早期に実行させて遊技の間延びを抑制するため、該第１特別図柄の動的表示の１の変動時間を固定的、かつ、小刻みな変動秒数が選択されるように、ハズレ抽出時には「非リーチ（ショート）」演出態様がもれなく選択されるＥテーブル２０２ｅ５を選択するように構成されている。

【５６３２】

次に、図３１３（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＦテーブル２０２ｅ６では、「特殊変動」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、「非リーチ」演出態様および「リーチ表示」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「普図高確時間短縮状態

Ａ」及び「普図高確時間短縮状態Ｂ」における第２特別図柄の５回転目には、必ず「特殊変動」演出態様となるように設定されている。

【５６３３】

なお、「普図高確時間短縮状態Ａ」における第２特別図柄の１回転目、及び、「普図高確時間短縮状態Ｂ」における第２特別図柄の５回転目、即ち、「普図高確時間短縮状態Ａ」及び「普図高確時間短縮状態Ｂ」における第２特別図柄の動的表示の最後の実行時には、右打ち遊技を実行して該第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留するように第３図柄表示装置８１において報知演出を実行し、その後当該の変動演出の当否を報知するため、第２特別図柄の動的表示の変動時間が固定して選択されるように、「特殊変動」演出態様がもれなく選択されるＦテーブル２０２ｅ６を選択するように構成されている。

【５６３４】

よって、Ｃテーブル２０２ｅ３及びＤテーブル２０２ｅ４で示すように、大当たり当選時の変動演出において、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様（「スペシャルリーチ（昇格演出）」演出態様＞「スーパーリーチ（昇格演出）」演出態様＞「ノーマルリーチ（昇格演出）」演出態様）の順で選択割合が高く、Ａテーブル２０２ｅ１及びＢテーブル２０２ｅ２で示すように、ハズレ時の変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「スペシャルリーチ」演出態様の順で選択割合が高くなるように設定されている。従って、各「リーチ表示」の現出時における大当たり期待度は、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順に大当たりの表示結果が現出する可能性が高くなるように構成される。これにより、変動演出の演出態様によって遊技者に大当たりへの期待度を示すことができ、遊技者は実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。

【５６３５】

以上より、特別図柄の種別と、変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、その時点における変動演出の保留球数とに基づいて、実行する変動演出の演出態様を決定することにより、遊技が行われている状況に基づいて変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高める演出態様を選択することができる。

【５６３６】

なお、変動演出の保留球数が多い場合（例えば、「４」個）に、「リーチ表示」が選択されたとき、各「リーチ表示」の「高速変動」の演出要素が短縮された停止パターンテーブル２０２ｅを設けてもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄の合計保留数に基づいて演出態様を選択するように構成してもよい。さらに、変動演出の保留球数が多い場合に、各演出態様において「低速変動」の演出要素を省略した停止パターンテーブル２０２ｅを設けてもよい。さらに、変動演出の保留球数に応じて、各演出態様の選択率が全く異なる停止パターンテーブル２０２ｅを設けてもよい。ただし、変動演出の保留球数に応じて各演出態様の選択率が異なるような場合は、「保留変化予告」等の先読み予告を行う上で、先読み予告実行決定時における保留球数と、該先読み予告の対象となった変動演出の実行時における保留球数とが異なる場合がある。このような場合、先読み予告の内容と変動演出の内容との整合性を保つ処理が必要となるため、処理が煩雑となる。

【５６３７】

図３０４に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば「０～９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するタイマ割込処理（図３３８参照）が１回実行される毎に１回更新され、メイン処理（図３３７参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、その時点での変動種別カウンタＣＳ１の値が、始動検知領域としての第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの変動種別カウンタ格納

エリア２０３ｄ４に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、その時点での変動種別カウンタＣＳ１の値が、第２始動口７１に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４に格納される。

【５６３８】

この変動種別カウンタＣＳ１は、変動演出の詳細な変動時間（大まかな変動パターン）の決定に用いられる。即ち、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、停止パターンテーブル２０２ｅ及び停止パターン選択カウンタＣ３によって選択された演出態様において、変動種別カウンタＣＳ１の値と、ＲＯＭ２０２に格納された変動パターンテーブル２０２ｆとによって、詳細な変動時間を決定する。音声ランプ制御装置１１３および表示制御装置１１４は、変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動時間に基づいて、第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様を決定し、また予告演出実行の有無や予告演出の実行態様を決定する。

【５６３９】

このように、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、変動演出の大まかな変動パターンを選択して変動時間のみを決定する。このように構成することで、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１において、変動演出を実行するために必要な詳細な予告抽選等の制御を行う必要がなくなるので、変動演出に関するＭＰＵ２０１の処理を軽減することができる。また、主制御装置１１０において変動演出の全変動パターンのコマンドを用意する必要がなくなり、主制御装置１１０のＲＯＭ容量を削減することができる。

【５６４０】

また、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４において、主制御装置１１０で決定された変動時間（大まかな変動パターン）に基づいて、変動演出における詳細な変動パターンを決定することで、変動演出を選択する自由度を高めるができる。さらに、遊技状態が刻々と変化するパチンコ機１０において、該変化に対応して随時、変動演出の演出内容の選択又は変更することが可能となり、遊技状態に応じて適切な演出を実行することができる。

【５６４１】

ここで、図３１４及び図３１５を参照して、変動パターンテーブル２０２ｆの詳細について説明する。本パチンコ機１０は、変動パターンテーブル２０２ｆとして、第１特別図柄のハズレ時に用いられる特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１と、第１特別図柄の小当たり時に用いられる特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２と、第２特別図柄のハズレ時に用いられる特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３と、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に用いられる特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４と、が用意されている。

【５６４２】

図３１４（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１の一例を模式的に示した図であり、図３１４（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２の一例を模式的に示した図である。また、図３１５（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３の一例を模式的に示した図であり、図３１５（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４の一例を模式的に示した図である。図３１４及び図３１５に示すように、各変動パターンテーブル２０２ｆ１～２０２ｅ４は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。

【５６４３】

具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ０：非リーチ・ロング」用と、「非リーチ（ミドル）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ１：非リーチ・ミドル」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ２：非リーチ・ショート」用と、「ノー

マルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリーチ」用と、「特殊変動」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ９：特殊変動」用と、に区分けされている。

【５６４４】

また、大当たり時又小当たり時の演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリーチ」用と、「ノーマルリーチ（昇格演出）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ６：ノーマルリーチ（昇格演出）」用と、「スーパーリーチ（昇格演出）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ７：スーパーリーチ（昇格演出）」用と、「スペシャルリーチ（昇格演出）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ８：スペシャルリーチ（昇格演出）」用と、「特殊変動」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ９：特殊変動」用と、に区分けされている。

【５６４５】

そして、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けされている。

【５６４６】

第１４実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値（小当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【５６４７】

第１特別図柄のハズレ時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ０：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

【５６４８】

図３１４（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【５６４９】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【５６５０】

ここで、変動パターンを構成する各変動要素について説明する。変動要素とは、１の変動演出の一部分を構成するものであり、各変動要素を組み合わせて１の変動演出が構成される。第１４実施形態のパチンコ機１０では、変動要素として、「高速変動」の変動要素、「低速変動」の変動要素、「ノーマルリーチ」の変動要素、「スーパーリーチ」の変動要素、「スペシャルリーチ」の変動要素、「再変動」の変動要素、「昇格演出」の変動要素、「特殊変動」の変動要素、が設けられている。

【５６５１】

「高速変動」の変動要素とは、遊技者によって第３図柄の内容を明確に認識できないように高速にスクロール変動する変動要素である。この「高速変動」の変動要素は、「非リーチ（ロング）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「１０秒」行われ（以下、「高速変動（長）」と称する場合がある）、「非リーチ（ミドル）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「５秒」行われ（以下、「高速変動（中）」と称する場合がある）、「非リーチ（ショート）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「２秒」行われる（以下、「高速変動（短）」と称する場合がある）。なお、この「高速変動」の変動要素が終了した場合、後述する「低速変動」の変動要素が開始（実行）されるか、或いは、そのまま変動演出が終了するように構成されている。

【５６５２】

「低速変動」の変動要素とは、「１０秒」の「高速変動」の変動要素の実行後に開始され、第３図柄を視認可能にスクロール変動して「リーチ表示」を発生するか否かを見せる変動要素である。この「低速変動」の変動要素は、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合は実行されず、「非リーチ（ロング）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合は、「高速変動」の変動要素の後に「５秒」行われる。

【５６５３】

即ち、「非リーチ（ミドル）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後、第３図柄表示装置８１の各図柄列が「低速変動」の変動要素を経由せずに急速に停止（所謂、ビタ止まり）するように構成されている。なお、この「低速変動」の変動要素が終了した場合は、そのまま変動演出が終了する場合がある。

【５６５４】

従って、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「非リーチ（ロング）」演出態様は、「１０秒」の「高速変動」の変動要素と「５秒」の「低速変動」の変動要素とを含む変動パターンで変動演出が構成される。また、「非リーチ（ミドル）」演出態様は、「５秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。さらに、「非リーチ（ショート）」演出態様は、「２秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。

【５６５５】

「ノーマルリーチ」の変動要素は、「低速変動」の変動要素において先に停止する２の図柄列に同一の図柄（以下、「リーチ形成図柄」と称する場合がある）が停止表示した場合に、残りの図柄列の変動結果によって大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「ノーマルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」演出態様等が選択された場合は、「低速変動」の変動要素の後に「５秒」行われる。

【５６５６】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、「スーパーリーチ」の変動要素に発展するパターンと、「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、「大当たり表示」の現出後に「昇格演出」の変動要素に発展するパターンと、が用意されている。

【５６５７】
「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において所定演出（例えば、「バトル演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「４０秒」行われる。
【５６５８】
第１４実施形態のパチンコ機１０では、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、「大当たり表示」の現出後に「昇格演出」の変動要素に発展するパターンと、が用意されている。
【５６５９】
「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において上記所定演出と異なる特殊演出（例えば、「競争演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「１６０秒」行われる。
【５６６０】
第１４実施形態のパチンコ機１０では、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」するパターンと、「大当たり表示」の現出後に「昇格演出」の変動要素に発展するパターンと、が用意されている。
【５６６１】
なお、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成されているが、この構成に代えて、「低速変動」後にリーチ形成図柄が停止した場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素を経由せず、直接「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成してもよい。また、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後に「スペシャルリーチ」の変動要素が行われるように構成してもよい。
【５６６２】
「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」において一旦「ハズレ表示」が現出した後に発展して実行され、「大当たり表示」を現出する変動要素である。この「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」後に「１０秒」行われる。
【５６６３】
第１４実施形態のパチンコ機１０では、「再変動」の変動要素の実行後は、「大当たり表示」が現出するパターンと、該「大当たり表示」の現出後に「昇格演出」の変動要素に発展するパターンと、が用意されている。
【５６６４】
また、この「再変動」の変動要素は、大当たり遊技又は小当たり遊技に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「ハズレ表示」の場合には、「再変動」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「再変動」の変動要素は、仮に停止表示された「ハズレ表示」をいずれかの「大当たり表示」に変更する変動要素であるため、大当たりに当選していない「ハズレ表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。よって、この「再変動」の変動要素は、特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２及び特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４（図３１４（ｂ）及び図３１５（ｂ）参照）でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１，２０２ｆ３（図３１４（ａ）及び図３１５（ａ）参照）では選定されないように構成されている。
【５６６５】

このように構成することで、「再変動」の変動要素が実行される変動パターンが選択されて大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）となる場合に、該「再変動」の変動要素が実行される直前までは、「ハズレ表示」となる変動パターンが選択された場合と同様の変動演出を第３図柄表示装置８１において実行しておき、続いて「再変動」の変動要素が実行されることで、大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）に当選したことを遊技者に報知することができる。

【５６６６】

その結果、「ハズレ表示」となる変動演出が実行されている場合であっても、大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）に当選している可能性があり、実行中の変動演出が終了するまで遊技者が期待感を継続させることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【５６６７】

「昇格演出」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」において「大当たり表示」が現出した後に発展して実行される変動要素である。この「昇格演出」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」又は「再変動」の変動要素後に「１０秒」行われる。

【５６６８】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、「昇格演出」の変動要素の実行後は、「大当たり表示」が現出するパターンが用意されている。

【５６６９】

また、この「昇格演出」の変動要素は、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の動的表示が「ハズレ表示」又は「小当たり表示」の場合には、「昇格演出」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「昇格演出」の変動要素は、仮に停止表示された「小当たり表示」（図柄列Ｚ１～Ｚ３に「０」，「２」，「４」，「６」若しくは「８」のうち、いずれかの同一の第３図柄が停止、又は、図柄列Ｚ１及びＺ３に同一の第３図柄が停止し、中図柄列Ｚ２に「チャレンジ図柄」の文字を付した第３図柄が停止）をいずれかの「大当たり表示」（図柄列Ｚ１～Ｚ３に「１」，「３」，「５」，「７」又は「９」のうち、いずれかの同一の数字を付した第３図柄を停止）に変更する変動要素となっているためである。このため、大当たりに当選していない「ハズレ表示」又は「小当たり表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。

【５６７０】

また、この「昇格演出」の変動要素は、第１特別図柄の動的表示における最大５ラウンドの大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を、最大７ラウンドの大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）に変更するための変動要素である。このため、小当たり及び大当たりが、ともに最大１０ラウンド分の出玉を獲得可能となる第２特別図柄の動的表示の小当たり当選時又は大当たり当選時に行ってしまった場合も、演出上の齟齬が発生してしまう。

【５６７１】

よって、この「昇格演出」の変動要素は、特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２（図３１４（ｂ）参照）でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１，２０２ｆ３及び特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブルｆ４（図３１４（ａ）、図３１５（ａ）及び図３１５（ｂ）参照）では選定されないように構成されている。

【５６７２】

「特殊変動」の変動要素は、「普図高確時間短縮状態」における第２特別図柄の最後の動的表示の実行時に選択される変動要素であり、「普図高確時間短縮状態」における第２特別図柄の最後の動的表示の、すべての抽選結果の変動演出の開始時から「７０秒（すべての抽選結果時）」又は「８０秒（大当たり又は小当たり時）」行われる。

【５６７３】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、「特殊変動」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり・小当たり表示」の成功パターンを現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【５６７４】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「５秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【５６７５】

図３１４（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【５６７６】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が選択される。

【５６７７】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ２：非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「２秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【５６７８】

図３１４（ａ）で示す例では、「Ｅ２：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【５６７９】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。

【５６８０】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【５６８１】

図３１４（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【５６８２】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウン

タＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【５６８３】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【５６８４】

図３１４（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【５６８５】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【５６８６】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【５６８７】

図３１４（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【５６８８】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【５６８９】

なお、第１特別図柄のハズレ時の変動パターンは、演出態様がそのまま変動パターンとして決定されるため、変動種別カウンタＣＳ１を使用せずに変動パターンを決定するよう

に構成してもよい。また、変動種別カウンタＣＳ１のみを使用して選択するものとしたが、複数の変動種別カウンタを併用して選択（予告表示の有無等を選択）しても良い。

【５６９０】

次に、図３１４（ｂ）を参照して、第１特別図柄の小当たり時に参照される特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２について説明する。第１４実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値である場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【５６９１】

特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【５６９２】

図３１４（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【５６９３】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。

【５６９４】

従って、特図１の小当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【５６９５】

次いで、特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【５６９６】
図３１４（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。
【５６９７】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。
【５６９８】
従って、特図１の小当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも小当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【５６９９】
次いで、特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【５７００】
図３１４（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。
【５７０１】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。
【５７０２】
従って、第１特別図柄の小当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動

要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【５７０３】

次いで、特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ６：ノーマルリーチ（昇格演出）」には、全体の変動時間が「４０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』と、全体の変動時間が「５０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【５７０４】

図３１４（ｂ）の示す例では、「Ｅ６：ノーマルリーチ（昇格演出）」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【５７０５】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「ノーマルリーチ（昇格演出）」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。

【５７０６】

従って、第１特別図柄の小当たり種別「時短Ｃ」当選時に選択され得る「ノーマルリーチ（昇格演出）」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも小当たり種別「時短Ｃ」の当選を期待できる遊技性を提供できる。

【５７０７】

次いで、特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ７：スーパーリーチ（昇格演出）」には、全体の変動時間が「８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』と、全体の変動時間が「９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【５７０８】

図３１４（ｂ）の示す例では、「Ｅ７：スーパーリーチ（昇格演出）」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動

要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【５７０９】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「スーパーリーチ（昇格演出）」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。

【５７１０】

従って、第１特別図柄の小当たり種別「時短Ｃ」当選時に選択され得る「スーパーリーチ（昇格演出）」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも小当たり種別「時短Ｃ」の当選を期待できる遊技性を提供できる。

【５７１１】

次いで、特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ８：スペシャルリーチ（昇格演出）」には、全体の変動時間が「２００秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』と、全体の変動時間が「２１０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【５７１２】

図３１４（ｂ）の示す例では、「Ｅ８：スペシャルリーチ（昇格演出）」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【５７１３】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「スペシャルリーチ（昇格演出）」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【５７１４】

従って、第１特別図柄の小当たり種別「時短Ｃ」当選時に選択される「スペシャルリーチ（昇格演出）」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動

要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に小当たり種別「時短Ｃ」の当選を期待できる遊技性を提供できる。

【５７１５】

次に、図３１５（ａ）を参照して、第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３について説明する。第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）及び小当たりとなる値（小当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【５７１６】

第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ０：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

【５７１７】

図３１５（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【５７１８】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【５７１９】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「５秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【５７２０】

図３１５（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【５７２１】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（中）」の変動要

素のみ』が選択される。
【５７２２】
次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【５７２３】
図３１５（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【５７２４】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。
【５７２５】
次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【５７２６】
図３１５（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【５７２７】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スーパーリー」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。
【５７２８】
次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【５７２９】
図３１５（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に

対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【５７３０】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【５７３１】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ９：特殊変動」には、全体の変動時間が「７０秒」の『「特殊変動」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【５７３２】

図３１５（ａ）で示す例では、「Ｅ９：特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「特殊変動」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「特殊変動」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【５７３３】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「特殊変動」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「特殊変動」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「特殊変動」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「特殊変動」の変動要素のみ』が選択される。

【５７３４】

次に、図３１５（ｂ）を参照して、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４について説明する。第１４実施形態では、第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり又は小当たりとなる値である場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【５７３５】

特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【５７３６】

図３１５（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動

」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【５７３７】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。

【５７３８】

従って、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たり又は小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【５７３９】

次いで、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【５７４０】

図３１５（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【５７４１】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。

【５７４２】

従って、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たり又は小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【５７４３】

次いで、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ

５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【５７４４】

図３１５（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【５７４５】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【５７４６】

従って、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たり又は小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【５７４７】

次いで、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ９：特殊変動」には、全体の変動時間が「７０秒」の『「特殊変動」の変動要素のみ』と、全体の変動時間が「８０秒」の『「特殊変動」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【５７４８】

図３１５（ｂ）の示す例では、「Ｅ９：特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「特殊変動」の変動要素のみ』に対して「０～４」、『「特殊変動」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【５７４９】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「特殊変動」演出態様が選択された場合、『「特殊変動」の変動要素のみ』の変動パターンが５０％、『「特殊変動」の変動要素「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【５７５０】

従って、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に選択される「特殊変動」演出態様では、『「特殊変動」の変動要素のみ』の変動パターンと『「特殊変動」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たり又は小当たりを期待できる遊

技性を提供できる。
【５７５１】
図３０４に戻って、説明を続ける。普図当たりカウンタＣ４は、例えば「０～９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込まれる。
【５７５２】
なお、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、普図当たりカウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝「０～９９」）、タイマ割込処理（図３３８参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図３３７参照）の残余時間内で繰り返し更新される。
【５７５３】
普図当たりカウンタＣ４の値は、例えば定期的（第１４実施形態では、タイマ割込処理（図３３８参照）毎に１回）更新され、球がスルーゲート６７を通過したことが検知されたタイミングで、ＲＡＭ２０３の普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納された順に順次普図保留球実行エリア２０３ｉにデータをシフトし、該普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値に対して当たり判定を行う。
【５７５４】
普通図柄の当たりとなる乱数の値は、遊技状態毎に主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定（例えば、低確率状態で７０／１００、高確率状態で９９／１００等）されており、ＲＡＭ２０３の普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、当たりと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｊが参照されて、普通図柄の可変表示時間が設定（例えば、時短機能非作動時は１５秒、時短機能作動時は０．１秒等）され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「○」の図柄が点灯表示される。その後、遊技状態に応じて普通電役開放テーブル２０２ｋが参照されて、普通電役７２の開放時間が設定（例えば、時短機能非作動時は０．１秒×１回、時短機能作動時は５．８秒×１回等）され、該開放時間の間、普通電役７２の出没板７２ａが開放作動し、その間、第２始動口７１へ球が入賞可能に構成される。
【５７５５】
一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｊが参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「×」の図柄が点灯表示される。なお、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ及び普通電役開放テーブル２０２ｋについては、図３２１において後述する。
【５７５６】
図３０３に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図３０４に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【５７５７】
停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、所定時期としての電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図３３７参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は、遊技条件としての電源投入時の立ち上げ処理（図３３５参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図３５７参照）が即座に実行される。
【５７５８】
ＲＡＭ２０３は、さらに、第１保留球数カウンタ２０３ａ、第２保留球数カウンタ２０３ｂ、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、保留球実行エリア２０３ｆ、普図保留球数カウンタ２０３ｇ、普図保留球格納エリア２０３ｈ、普図保留球実行エリア２０３ｉ、時短低確フラグ２０３ｊ、時短高確フラグ２０３ｋ、特図１時短カウンタ２０３ｍ、特図２時短カウンタ２０３ｎ、合計時短カウンタ２０３ｏ、大当たりフラグ２０３ｐ、救済カウンタ２０３ｒ及び救済設定済みフラグ２０３ｓを少なくとも有している。
【５７５９】
第１保留球数カウンタ２０３ａは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図３３８参照）の中で検出される第１始動口６４への入球に基づいて、結果報知装置としての特別図柄表示装置３７で行われる第１特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。
【５７６０】
この第１保留球数カウンタ２０３ａは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３３５のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図３３９のＳ３０５参照）。一方、第１保留球数カウンタ２０３ａは、第１特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図３４１のＳ５０８参照）。
【５７６１】
第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図３３８参照）の中で検出される第２始動口７１への始動入賞に基づいて、特別図柄表示装置３７で行われる第２特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。
【５７６２】
この第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３３５のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、第２始動口７１への始動入賞が検出されて第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図３３９のＳ３０９参照）。一方、第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第２特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図３４１のＳ５０５参照）。
【５７６３】
この第１保留球数カウンタ２０３ａの値（即ち、第１特別図柄の保留球数）又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（即ち、第２特別図柄の保留球数）は、遊技条件として第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図３３９のＳ３１２参照）。第１保留球数コマンドは、第１始動口６４への始動入

賞が検出されて第１保留球数カウンタ２０３ａが１加算される毎に、第２保留球数コマンドは、第２始動口７１への第２保留球数カウンタ２０３ｂが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。

【５７６４】

音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置１１３において、主制御装置１１０へアクセスすることなく各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留回数を管理することができる。また、第１始動口６４、第２始動口７１への始動入賞が検出される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを送信することにより、音声ランプ制御装置１１３において管理される各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数が、ノイズ等の影響によって主制御装置１１０に保留された実際の動的表示（変動演出）の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

【５７６５】

また、第１４実施形態では、主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３に対して第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを送信する場合、その第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドにおいて、１加算された第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値だけでなく、その第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ２０３ｃ（図３０４参照）より取得される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値も含める。

【５７６６】

つまり、始動入賞があった場合に、主制御装置１１０にてカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値が、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に伝えられる。

【５７６７】

音声ランプ制御装置１１３では、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドにより伝えられた大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどうなるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定したり、「保留変化予告」の演出内容及び実行時期（タイミング）を決定できるようになっている。

【５７６８】

なお、変動演出の保留球数を示す第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドと、大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとを別々に送信するように構成してもよい。第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドとは別の大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとしては、第１始動口６４、第２始動口７１への球の入球タイミングで第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを生成すると共に、該入球に基づく変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに類するコマンド（事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンド）を生成し、音声ランプ制御装置１１３へ送信するように構成してもよい。この場合に、事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンドの生成のプログラムに関し、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドのプログラムを流用することで、プログラムの作成を容易にすることができる。

【５７６９】

第１保留球格納エリア２０３ｄは、上述したように、始動検知領域としての第１始動口６４への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図３３８参照）の中で、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を取得し、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納する。第１保留球格納エリア２０３ｄは、第１特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）を有している（図３０４参照）。

【５７７０】

第２保留球格納エリア２０３ｅは、上述したように、第２始動口７１への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図３３８参照）の中で、球が第２始動口７１へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を取得し、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する。第２保留球格納エリア２０３ｅは、第２特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）を有している（図３０４参照）。

【５７７１】

保留球実行エリア２０３ｆは、上述したように、実行を開始する、或いは、実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）を記憶するためのメモリである。

【５７７２】

ＭＰＵ２０１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに記憶されている始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）のうち、最も古い始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア２０３ｆへシフトする。なお、第１４実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【５７７３】

ここで、再び図３０４を参照して、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、および保留球実行エリア２０３ｆの詳細について説明する。第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅおよび保留球実行エリア２０３ｆは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。

【５７７４】

上述したように、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定には、大当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別の決定に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、小当たり種別の決定に使用する小当たり種別カウンタＣＫと、変動演出の演出態様の決定に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、変動パターンの決定に使用する変動種別カウンタＣＳ１とが用いられる。第１保留球格納エリア２０３ｄは、球が始動検知領域としての第１始動口６４へ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２０１によってカウ

ンタ用バッファ２０３ｃから取得される上記カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値をそれぞれ記憶し、第２保留球格納エリア２０３ｅは、球が第２始動口７１へ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値を記憶する。

【５７７５】

第１保留球格納エリア２０３ｄは、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ５とが設けられている。

【５７７６】

また、第２保留球格納エリア２０３ｅは、第１保留球格納エリア２０３ｄと同様、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、第１保留球格納エリア２０３ｄと同様、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ５とが設けられている。

【５７７７】

なお、第１４実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１，２０３ｅ１と、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２と、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３，２０３ｅ３と、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４，２０３ｅ４と、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ５，２０３ｅ５とを１つの保留球格納エリア２０３ｄ，２０３ｅの中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。

【５７７８】

上述した通り、第１保留球格納エリア２０３ｄには、球が始動検知領域としての第１始動口６４へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第１始動口６４への始動入賞に対応するデータが記憶され、第１保留第１エリアには、時間的に最も古い第１始動口６４への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【５７７９】

また、第２保留球格納エリア２０３ｅには、球が第２始動口７１へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第２始動口７１への始動入賞に対応するデータが記憶され、第２保留第１エリアには、時間的に最も古い第２始動口７１への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【５７８０】

一方、保留球実行エリア２０３ｆは、１つのエリアのみで構成されている。この保留球実行エリア２０３ｆには、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅと同様に、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリ

ア２０３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ５とが設けられている。

【５７８１】

ＭＰＵ２０１は、特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が記憶されている場合は、該第２保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ５にそれぞれシフトする。一方、ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなった場合に、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが記憶されておらず、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが記憶されているとき、該第１保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ５にそれぞれシフトする。

【５７８２】

そして、保留球実行エリア２０３ｆにシフトされたデータを、変動開始処理（図３４２参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。結果報知装置としての特別図柄表示装置３７では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

【５７８３】

また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４へ通知される。そして、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４の制御によって、第３図柄表示装置８１では、変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、特別図柄の変動演出が行われる。

【５７８４】

データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第２保留第１エリアにデータが格納されていると判断された場合は、第２保留第１エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１の乱数値を、保留球実行エリア２０３ｆの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１へシフトする。同様に、第２保留第１エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２へシフトし、第２保留第１エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３へシフトし、第２保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４へシフトし、第２保留第１エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５の乱数値を、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ５へシフトする。

【５７８５】

そして、保留球実行エリア２０３ｆへのデータのシフトが終了すると、第２保留第１エリアが空き状態となるため、第２保留球格納エリア２０３ｅの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第１４実施形態では、第２保留球格納エリア２０３ｅにおいて、データが記憶（保留）されている第２保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【５７８６】

ここで、第２保留球格納エリア２０３ｅ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ

２０３ｂの値が「４」であり、第２保留球格納エリア２０３ｅの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、第２保留第１エリアのデータが、保留球実行エリア２０３ｆへシフトされ、第２保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、第２保留第２エリアのデータを、第２保留第１エリアへシフトし、第２保留第３エリアのデータを、第２保留第２エリアへシフトし、第２保留第４エリアのデータを、第２保留第３エリアへシフトする。

【５７８７】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、第２保留第２エリアのデータのみを、第２保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第１４実施形態では、データが記憶（保留）されていない第２保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【５７８８】

なお、データの有無に関わらず、第２保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第２保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【５７８９】

一方、ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなったときに、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが格納されていないと判断された場合は、次いで、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第１保留第１エリアにデータが格納されていれば、該第１保留第１エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１の乱数値を、保留球実行エリア２０３ｆの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１へシフトする。同様に、第１保留第１エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２へシフトし、第１保留第１エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３へシフトし、第１保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４へシフトし、第１保留第１エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ５の乱数値を、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ５へシフトする。

【５７９０】

そして、保留球実行エリア２０３ｆへのデータのシフトが終了すると、第１保留第１エリアが空き状態となるため、第１保留球格納エリア２０３ｄの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第１４実施形態では、第１保留球格納エリア２０３ｄにおいて、データが記憶（保留）されている第１保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【５７９１】

ここで、第１保留球格納エリア２０３ｄ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であり、第１保留球格納エリア２０３ｄの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、第１保留第１エリアのデータが、保留球実行エリア２０３ｆへシフトされ、第１保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、第１保留第２エリアのデータを、第１保留第１エリアへシフトし、第１保留第３エリアのデータを、第１保留第２エリアへシフトし、第１保留第４エリアのデータを、第１保留第３エリアへシフトする。

【５７９２】
　また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、第１保留第２エリアのデータのみを、第１保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第１４実施形態では、データが記憶（保留）されていない第１保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。
【５７９３】
　なお、データの有無に関わらず、第１保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第１保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。
【５７９４】
　このように、実行される第１特別図柄の動的表示に関するデータと、実行される第２特別図柄の動的表示に関するデータとを、それぞれ別々に記憶し、第２特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されている場合は、該第２特別図柄の動的表示を優先的に実行し、第２特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されていない場合であって、第１特別図柄の動的表示が記憶されている場合は、該第１特別図柄の動的表示を実行する。このように構成することで、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先的に実行するとともに、各データに基づいてそれぞれ動的表示を行うことで、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを実行することができる。
【５７９５】
　図３０３に戻って、説明を続ける。普図保留球数カウンタ２０３ｇは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図３３８参照）の中で検出されるスルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄表示装置８３で行われる普通図柄の可変表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するためのカウンタである。
【５７９６】
　この普図保留球数カウンタ２０３ｇは、保留球数カウンタ２０３ａ，２０３ｂと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３３５のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、スルーゲート６７への球の通過が検出されて普通図柄に関する可変表示の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図３４０のＳ４０６参照）。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇは、普通図柄の可変表示が実行される毎に１減算される（図３５４のＳ７０５参照）。
【５７９７】
　普図保留球格納エリア２０３ｈは、スルーゲート６７への球の通過の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した普図当たりカウンタＣ４を記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図３３８参照）の中で、球がスルーゲート６７を通過したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから普図当たりカウンタＣ４の値を取得し、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する。普図保留球格納エリア２０３ｈは、普通図柄の一の保留球に対応するデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）を有している（図３０４参照）。
【５７９８】
　普図保留球実行エリア２０３ｉは、実行を開始する、或いは、実行中の普通図柄の当たり抽選や可変表示の処理において参照すべきデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）を記憶するためのメモリである。
【５７９９】
　ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングであることを検出すると、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を実行するために、上述した普図保留球格納エリア２０３ｈに記憶されているデータ（普図当たりカウン

タＣ４の値）のうち、一のデータをこの普図保留球実行エリア２０３ｉへシフトする。なお、第１４実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【５８００】

ここで、再び図３０４を参照して、普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実行エリア２０３ｉの詳細について説明する。普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実行エリア２０３ｉは、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。

【５８０１】

上述したように、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定には、普通図柄の当たり抽選に使用する普図当たりカウンタＣ４が用いられる。普図保留球格納エリア２０３ｈは、球がスルーゲート６７を通過した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される普図当たりカウンタＣ４の値を記憶する。

【５８０２】

普図保留球格納エリア２０３ｈは、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、普図当たりカウンタＣ４の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【５８０３】

この普図保留球格納エリア２０３ｈには、球がスルーゲート６７を通過したタイミングで取得されるデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号が小さいエリアほど、時間的に古いスルーゲート６７への球の通過に対応するデータが記憶され、普図保留第１エリアには、時間的に最も古いスルーゲート６７への球の通過に対応するデータが記憶されることになる。

【５８０４】

一方、普図保留球実行エリア２０３ｉは、１つのエリアのみで構成されている。この普図保留球実行エリア２０３ｉには、普図保留球格納エリア２０３ｈと同様に、普図当たりカウンタＣ４の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【５８０５】

ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行タイミングになったことを判断すると、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１エリアに記憶されているデータを、この普図保留球実行エリア２０３ｉにシフトする。

【５８０６】

そして、普図保留球実行エリア２０３ｉにシフトされたデータを、普図変動処理（図３５４参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて、当たり抽選を行うと共に、可変表示の内容を決定する。普通図柄表示装置８３では、主制御装置１１０の制御により、この決定された内容に基づいて、可変表示が行われる。

【５８０７】

データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングとなったことを判断すると、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１エリアの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）の乱数値を、普図保留球実行エリア２０３ｉの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）へシフトする。

【５８０８】

そして、普図保留球実行エリア２０３ｉへのデータのシフトが終了すると、普図保留第１エリアが空き状態となるため、普図保留球格納エリア２０３ｈの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号が１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第１４実施形態では、普図保留球格納エリア２０３ｈにお

いて、データが記憶（保留）されている普図保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【５８０９】

ここで、普図保留球格納エリア２０３ｈ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「４」であり、普図保留球格納エリア２０３ｈの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、普図保留第１エリアのデータが、普図保留球実行エリア２０３ｉへシフトされ、普図保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、普図保留第２エリアのデータを、普図保留第１エリアへシフトし、普図保留第３エリアのデータを、普図保留第２エリアへシフトし、普図保留第４エリアのデータを、普図保留第３エリアへシフトする。

【５８１０】

また、例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、普図保留第２エリアのデータのみを、普図保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第１４実施形態では、データが記憶（保留）されていない普図保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【５８１１】

なお、データの有無に関わらず、普図保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、普図保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不要となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【５８１２】

図３０３に戻り、説明を続ける。時短低確フラグ２０３ｊは、オン状態で「普図低確時間短縮状態」であって、普通図柄の低確率状態である一方、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役７２の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短低確フラグ２０３ｊは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図３３５のＳ１１６参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第１４実施形態では、救済設定済みフラグ２０３ｓがオフであって（図３４５のＳ５４０１：Ｎｏ参照）、特別図柄の動的表示が低確率状態において救済条件成立回数（第１４実施形態では、「８００回」）に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」に移行させるために該時短低確フラグ２０３ｊがオンに設定される（図３４５のＳ５４０６参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時に実行される変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値でなくなったとき、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値でなくなったとき、若しくは合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値でなくなったとき、かつ、該時短低確フラグ２０３ｊがオンに設定されている場合（図３４４のＳ５３１０：Ｎｏ参照）、又は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図３４６のＳ６０２参照）。

【５８１３】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、遊技情報としての時短低確フラグ２０３ｊがオンされている場合に、特別図柄は低確率状態であり、かつ、普通図柄も低確率状態として普図当たり乱数テーブル２０２ｉが参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるものの、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル２０２ｊが参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役７２の開放長期化状態として普通電役開放テーブル２０２ｋが参照されて普通電役７２の開放駆動が行われる。

【５８１４】

時短高確フラグ２０３ｋは、オン状態で「普図高確時間短縮状態」であって、普通図柄の高確率状態であり、かつ、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役７２の開放長

期化状態であること示すためのフラグである。この時短高確フラグ２０３ｋは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図３３５のＳ１１６参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第１４実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの終了時において、当選した大当たり種別にかかわらず、時短高確フラグ２０３ｋがオンに設定される（図３５３のＳ６６０１参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時の処理である変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値でなくなったとき、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値でなくなったとき、若しくは合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値でなくなったとき、かつ、該時短高確フラグ２０３ｋがオンに設定されている場合（図３４４のＳ５３１０：Ｙｅｓ参照）、又は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図３４６のＳ６０２参照）。

【５８１５】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、遊技情報としての時短高確フラグ２０３ｋがオンされている場合に、普通図柄の高確率状態として、普図当たり乱数テーブル２０２ｉが参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるとともに、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル２０２ｊが参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役７２の開放長期化状態として普通電役開放テーブル２０２ｋが参照されて普通電役７２の開放駆動が行われる。

【５８１６】

次いで、特図１時短カウンタ２０３ｍは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後及び救済条件成立時に第１特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第１４実施形態のパチンコ機１０では、大当たり時と救済条件成立時とで、特別図柄の実行回数による時短終了条件が異なるように設定されており、該設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【５８１７】

この特図１時短カウンタ２０３ｍは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３３５のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」クリアされる（図３４６のＳ６０３参照）。そして、大当たり終了処理において、当選した大当たり種別又は小当たり種別にかかわらず、特図１時短カウンタ２０３ｍの値に「７」が設定される（図３５３のＳ６６０４及びＳ６６０７参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が救済条件成立回数（第１４実施形態では、「８００回」）に達した場合であって、かつ、同じく後述する遊技情報としての救済設定済みフラグ２０３ｓがオンに設定されていない場合に、特図１時短カウンタ２０３ｍの値に「１００」が設定される（図３４５のＳ５４０４参照）。一方、特図１時短カウンタ２０３ｍの値は、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、第１特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図３４４のＳ５３０２参照）。

【５８１８】

そして、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」となった場合に（図３４４のＳ５３０３：Ｎｏ）、第１特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短高確フラグ２０３ｋ又は時短低確フラグ２０３ｊをオフに設定し（図３４４のＳ５３１１又はＳ５３１２参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【５８１９】

なお、特図１時短カウンタ２０３ｍの値は、第１特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算されるように構成してもよい。このように構成する場合、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が所定の値（例えば、「７」）に達した場合に時短終了条件が成立したと判断する。

【５８２０】

次いで、特図２時短カウンタ２０３ｎは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後及び救済条件成立時に第２特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第１４実施形態のパチンコ機１０では、大当たり時と救済条件成立時とで、特別図柄の実行回数による時短終了条件が異なるように設定されており、該設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【５８２１】

この特図２時短カウンタ２０３ｎは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３３５のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」クリアされる（図３４６のＳ６０３参照）。そして、大当たり終了処理において、「通常遊技状態」中に大当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選した場合には、特図２時短カウンタ２０３ｎの値に「１」が設定され（図３５３のＳ６６０８参照）、「通常遊技状態」中に大当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選した場合以外の大当たり終了時には、特図２時短カウンタ２０３ｎの値に「５」が設定される（図３５３のＳ６６０５参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が救済条件成立回数（第１４実施形態では「８００回」）に達した場合であって、かつ、同じく後述する救済設定済みフラグ２０３ｓがオンに設定されていない場合に、特図２時短カウンタ２０３ｎの値に「１００」が設定される（図３４５のＳ５４０４参照）。一方、特図２時短カウンタ２０３ｎの値は、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図３４４のＳ５３０６参照）。

【５８２２】

そして、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」となった場合に（図３４４のＳ５３０７：Ｎｏ）、第２特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短高確フラグ２０３ｋ又は時短低確フラグ２０３ｊをオフに設定し（図３４４のＳ５３１１又はＳ５３１２参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【５８２３】

なお、特図２時短カウンタ２０３ｎの値は、第２特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算されるように構成してもよい。このように構成する場合、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が所定の値（例えば、「５」又は「１」）に達した場合に時短終了条件が成立したと判断する。

【５８２４】

次いで、合計時短カウンタ２０３ｏは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後及び救済条件成立時に特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第１４実施形態のパチンコ機１０では、大当たり時と救済条件成立時とで、特別図柄の実行回数による時短終了条件が異なるように設定されており、該設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【５８２５】

この合計時短カウンタ２０３ｏは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３３５のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」クリアされる（図３４６のＳ６０３参照）。そして、大当たり終了処理において、「通常遊技状態」中に大当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選した場合には、合計時短カウンタ２０３ｏの値に「８」が設定され（図３５３のＳ６６０９参照）、「通常遊技状態」中に大当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選した場合以外の大当たり終了時には、合計時短カウンタ２０３ｏの値に「１２」が設定される（図３５３のＳ６６０６参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が救済条件成立回数（第１４実施形

態では「８００回」）に達した場合であって、かつ、同じく後述する救済設定済みフラグ２０３ｓがオンに設定されていない場合に、合計時短カウンタ２０３ｏの値に「１００」が設定される（図３４５のＳ５４０４参照）。一方、合計時短カウンタ２０３ｏの値は、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図３４４のＳ５３０４及びＳ５３０８参照）。

【５８２６】

そして、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」となった場合に（図３４４のＳ５３０５：Ｎｏ又はＳ５３０９：Ｎｏ）、特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短高確フラグ２０３ｋ又は時短低確フラグ２０３ｊをオフに設定し（図３４４のＳ５３１１又はＳ５３１２参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【５８２７】

なお、合計時短カウンタ２０３ｏの値は、各特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算されるように構成してもよい。このように構成する場合、合計時短カウンタ２０３ｏの値が所定の値（例えば、「１２」又は「８」）に達した場合に時短終了条件が成立したと判断する。

【５８２８】

大当たりフラグ２０３ｐは、特定領域６５ｄを球が通過したことに基づいて大当たり状態を発生させるか否かを判別するためのフラグである。

【５８２９】

この大当たりフラグ２０３ｐは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３３５のＳ１１７参照）によって、初期値としてオフに設定される。そして、小当たり遊技中に開放され得る特定領域６５ｄに設けられた特定領域スイッチ６５ｇによって球が検知された場合に、大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定される（図３４９のＳ６２０９参照）。一方、後述する当たり処理（図３４６参照）において、大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定されていると判別された場合（図３４６のＳ６０８：Ｙｅｓ参照）、この大当たりフラグ２０３ｐがオフに設定される（図３４６のＳ６０９参照）。大当たりフラグ２０３ｐがオンからオフに設定された後は、大当たり種別又は小当たり種別に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。

【５８３０】

救済カウンタ２０３ｒは、特別図柄の動的表示の実行回数に基づいて「普図低確時間短縮状態」に移行するか否かを計数するためのカウンタである。第１４実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が所定回数（即ち、「８００回」）実行された場合、即ち、遊技情報としての救済カウンタ２０３ｒの値が救済条件成立回数格納エリア２０３ｑに格納されている値に達した場合に、遊技状態を「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【５８３１】

この救済カウンタ２０３ｒは、パチンコ機１０の立ち上げ処理において、初期値として「０」が設定される（図３３５のＳ１１７参照）。そして、特別図柄の低確率状態、即ち、「通常遊技状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、遊技条件として、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、変動停止処理（Ｓ５１３）内の更新処理としての救済到達計数処理において１加算される（図３４５のＳ５４０２参照）。第１４実施形態のパチンコ機１０では、この救済カウンタ２０３ｒの値が救済条件成立回数格納エリア２０３ｑに格納されている値（即ち、「８００回」）に達した場合に、特図１時短カウンタ２０３ｍ、特図２時短カウンタ２０３ｎ及び合計時短カウンタ２０３ｏの値に「１００」を設定するとともに、時短低確フラグ２０３ｊをオンに設定して（図３４５のＳ５４０４及びＳ５４０６参照）、「普図低確時間短縮状態」へ移行する。

【５８３２】

一方、「通常遊技状態」であっても、後述する救済設定済みフラグ２０３ｓがオンの場合、即ち、大当たり遊技後、１度でも天井機能が発動している遊技状態であれば、特別図

柄の動的表示が実行されたタイミングにおいて救済カウンタ２０３ｒは更新されないように構成されている（図３４５のＳ５４０１：Ｙｅｓ参照）。
【５８３３】
従って、遊技情報としての救済カウンタ２０３ｒは、特定の遊技状態、即ち、救済設定済みフラグ２０３ｓがオフの場合における「通常遊技状態」においてのみ更新可能に構成されている。
【５８３４】
なお、この救済カウンタ２０３ｒは、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭で「０」クリアされる（図３４６のＳ６０３参照）。これにより、大当たりが発生するごとに、救済条件成立回数を再設定し、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示において大当たりに当選しない期間が所定期間に達した場合に、遊技者への救済措置として「普図低確時間短縮状態」を発生させることが可能となる。
【５８３５】
また、遊技情報としての救済カウンタ２０３ｒの値の更新は、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算されるように構成してもよいし、その他の方法で更新するように構成してもよい。救済カウンタ２０３ｒの値の更新処理としての更新方法を減算とする場合、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定時及び大当たり終了時における救済条件成立回数抽選処理で抽選された救済条件成立回数の値を、この救済カウンタ２０３ｒにセットするように構成する。
【５８３６】
さらに、救済カウンタ２０３ｒの値の更新タイミングは、特別図柄の動的表示の停止時でなくてもよく、特別図柄の動的表示の実行開始時（図３４２参照）や、更新状態としての図柄確定時間の終了時（図３４１のＳ５０３参照）に更新するように構成してもよい。
【５８３７】
また、「普図低確時間短縮状態」に移行するタイミングは、あらかじめ定めておけば、特別図柄の動的表示の終了時、図柄確定時間の終了時、又は、救済カウンタ２０３ｒの値が救済条件成立回数に達した後に実行される特別図柄の動的表示の実行開始時などのタイミングでもよい。
【５８３８】
救済設定済みフラグ２０３ｓは、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示が救済条件成立回数に１度達したか否かを判別するためのフラグである。この救済設定済みフラグ２０３ｓは、パチンコ機１０の立ち上げ処理において、初期値としてオフに設定される（図３３５のＳ１１７参照）。そして、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が連続して所定回数（即ち、「８００回」）大当たり状態に移行しなかった場合、即ち、遊技情報としての救済カウンタ２０３ｒの値が救済条件成立回数格納エリア２０３ｑに格納されている値（即ち、「８００回」）に達した場合に、大当たり遊技後、天井機能が１回発動したとして、オンに設定される（図３４５のＳ５４０５参照）。一方、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図３４６のＳ６０２参照）。
【５８３９】
第１４実施形態のパチンコ機１０では、救済設定済みフラグ２０３ｓがオンに設定されている場合、即ち、大当たり遊技後、１度でも天井機能が発動している場合は、再び天井機能を発生させないように構成されており、救済設定済みフラグ２０３ｓを参照することで、大当たり遊技後に発動する天井機能を１回に制限することができる。
【５８４０】
また、救済設定済みフラグ２０３ｓがオンに設定されている場合、遊技条件としての特別図柄の動的表示が実行されたタイミングにおいて救済カウンタ２０３ｒは更新されないように構成されている（図３４５のＳ５４０１：Ｙｅｓ参照）。
【５８４１】
換言すれば、救済設定済みフラグ２０３ｓがオンに設定されている遊技状態は、遊技情報としての救済カウンタ２０３ｒの更新が可能な遊技状態ではなく、即ち、救済設定済み

フラグ２０３ｓがオフの場合における「通常遊技状態」ではなく、更新状態としての特定の遊技状態ではない。

【５８４２】

主制御装置１１０のＲＯＭ２０２には、第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選遊技において大当たりに当選した場合に、可動装置としての可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放制御のために参照される大当たり開放テーブル２０２ｇが格納されている。

【５８４３】

ここで、図３１６を参照して、大当たり開放テーブル２０２ｇについて説明する。図３１６は、ＲＯＭ２０２に記憶される大当たり開放テーブル２０２ｇの一例を模式的に示した模式図である。大当たり開放テーブル２０２ｇは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり時に参照され、各特別図柄の大当たりを発生した大当たり種別又は小当たり種別に基づいて、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（ラウンド回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）、及び、大当たり終了後に移行する遊技状態が規定されている。

【５８４４】

まず、大当たり開放テーブル２０２ｇは、遊技状態毎に入賞し易い第１始動口６４又は第２始動口７１（以下、第１始動口６４と第２始動口７１とを総称して、「始動口６４，７１」と称する場合がある）に基づいて選択される大当たりに当選した大当たり種別又は小当たりに当選した小当たり種別に基づいて開放態様等が区分けされている。

【５８４５】

具体的には、「通常遊技状態Ａ」において、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選した場合に参照される「通常遊技状態Ａ」用と、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、大当たり種別「時短Ａ」、又は、小当たり種別「時短Ｂ」、「時短Ｃ」若しくは「時短Ｄ」に当選した場合に参照される「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用とで、大入賞口開閉板６５ａの開放態様等が規定されている。

【５８４６】

図３１６で示すように、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態Ａ」用において、小当たり種別「時短Ｂ」に当選し、１ラウンド目の可変入賞装置６５の開放中における特定領域６５ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が４ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態Ａ」における小当たり種別「時短Ｂ」当選時の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態Ａ」に移行するように構成されている。なお、大当たり開放テーブル２０２ｇにおけるいずれかの小当たり種別に当選時のＯＰ時間は、小当たり遊技（１ラウンド目）で特定領域６５ｄへ球を通過させた場合に大当たり遊技（２ラウンド目）へ移行する際の時間を意味する。

【５８４７】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態Ａ」用において、小当たり種別「時短Ｃ」に当選し、１ラウンド目の可変入賞装置６５の開放中における特定領域６５ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が６ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態Ａ」における小当たり種別「時短Ｃ」当選時の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態Ａ」に移行するように構成されている。

【５８４８】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態Ａ」用において、小当たり種別「時短Ｄ」に当選し、１ラウンド目の可変入賞装置６５の開放中における特定領域６５ｄへの球の通過を条件に、可動装置としての可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態Ａ」において、小当たり種別「時短Ｄ」の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態Ｂ」に移行するように構成されている。

【５８４９】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合には、可動装置としての可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、１０ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、大当たり種別「時短Ａ」の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態Ｂ」に移行するように構成されている。

【５８５０】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「時短Ｂ」に当選し、１ラウンド目の可変入賞装置６５の開放中における特定領域６５ｄへの球の通過を条件に、可動装置としての可変入賞装置６５（大入賞口）が４ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、小当たり種別「時短Ｂ」の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態Ｂ」に移行するように構成されている。

【５８５１】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「時短Ｃ」に当選し、１ラウンド目の可変入賞装置６５の開放中における特定領域６５ｄへの球の通過を条件に、可動装置としての可変入賞装置６５（大入賞口）が６ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、小当たり種別「時短Ｃ」の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態Ｂ」に移行するように構成されている。

【５８５２】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「時短Ｄ」に当選し、１ラウンド目の可変入賞装置６５の開放中における特定領域６５ｄへの球の通過を条件に、可動装置としての可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞

球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、小当たり種別「時短Ｄ」の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態Ｂ」に移行するように構成されている。

【５８５３】

このように、右打ち遊技が維持されて連続的に特別図柄の大当たりが頻発する「連荘」状態において、いずれかの大当たり種別に当選した場合における大当たり時のＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「通常遊技状態」における初回大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間より短く構成することで、「連荘」状態中における大当たり全体の消化時間を短くし、「連荘」状態において次の大当たりへの到達時間を短くすることが可能となる。これにより、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

【５８５４】

さらに、「通常遊技状態」における初回大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「連荘」状態における大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間より長くすることで、その時間において多種多様な演出を実行することが可能となる。このように構成することで、例えば、初回大当たりのＯＰ時間やＥＤ時間にパチンコ機１０における遊技方法の説明（例えば、発射態様の示唆や、カードサンドに挿入中のカードの抜き忘れ防止示唆、今後の遊技状態の説明等）や、「通常遊技状態」から初回大当たりしたことを祝福する演出を実行することができ、遊技者にパチンコ機１０の遊技方法を理解させ易くしたり、漸く大当たりしたことを実感させて遊技者の興趣向上に資する演出を行うことができる。

【５８５５】

なお、大当たり種別に基づく大当たり時の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（ＯＰ時間、ＩＴ時間、ＥＤ時間、回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数および移行遊技状態）は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、大当たり種別毎に開放回数（ラウンド数）を異ならせるように構成してもよいし、大当たり種別毎に最大開放時間を変更するように構成してもよいし、最大入賞個数を変更するように構成してよい。当選した大当たり種別毎に払い出され得る賞球数が異なることで、当選した大当たり種別に応じて直接的に付与される遊技価値に違いを生じさせることができる。

【５８５６】

また、大当たり種別毎に別々の遊技状態に移行する必要はなく、複数の大当たり種別で共通的な遊技状態に移行するように構成してもよい。さらに、ＯＰ時間とＥＤ時間とを異ならせるように構成してもよいし、ＩＴ時間をＯＰ時間やＥＤ時間より長い時間に設定してもよい。また、１のラウンドの最小開放時間を、ＩＴ時間やＯＰ時間、ＥＤ時間より短い時間に設定してもよい。さらに、大当たり種別毎にＯＰ時間、ＩＴ時間又はＥＤ時間の少なくとも１つ以上を同一な時間となるように設定してもよい。

【５８５７】

次に、図３１７を参照して、小当たり開放テーブル２０２ｈについて説明する。図３１７は、ＲＯＭ２０２に記憶される小当たり開放テーブル２０２ｈの一例を模式的に示した模式図である。小当たり開放テーブル２０２ｈは、第１特別図柄又は第２特別図柄の小当たり時に参照され、各特別図柄の小当たり発生時の小当たり種別に基づいて、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（１のラウンドにおける開放回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）が規定されている。

【５８５８】

この小当たり開放テーブル２０２ｈは、小当たり当選時の遊技状態と、特別図柄の種類と、小当たり種別とに基づいて開放態様等が区分けされている。具体的には、「通常遊技

状態Ａ」において小当たりに当選した場合に参照される「通常遊技状態Ａ」用と、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において小当たりに当選した場合に参照される「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用とで、大入賞口開閉板６５ａの開放態様が規定されている。

【５８５９】

図３１７で示すように、小当たり開放テーブル２０２ｈの「通常遊技状態Ａ」用において、小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合には、可動装置としての可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが１のラウンド中に６回開放され、ＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の小当たり遊技終了後は、特定領域６５ｄを球が通過していないため、「通常遊技状態Ａ」に移行する。

【５８６０】

次いで、小当たり開放テーブル２０２ｈの「通常遊技状態Ａ」用において、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選した場合には、可動装置としての可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが１のラウンド中に６回開放され、ＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」の小当たり遊技終了後は、特定領域６５ｄを球が通過したことに基づいて大当たり遊技（４ラウンド又は６ラウンド）へと移行する。なお、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」の当選時に特定領域６５ｄを球が通過した場合、小当たり遊技としてのエンディング時間へは移行せず、大当たり遊技のオープニング時間（「１０秒」（図３１６参照））へ移行する。このため、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」の当選時に特定領域６５ｄを球が通過した場合のＥＤ時間は設定されない。

【５８６１】

次いで、小当たり開放テーブル２０２ｈの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合には、可動装置としての可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが１のラウンド中に６回開放され、ＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の小当たり遊技終了後は、特定領域６５ｄを球が通過していないため、小当たり当選時の遊技状態に戻る。

【５８６２】

次いで、小当たり開放テーブル２０２ｈの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選した場合には、可動装置としての可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが１のラウンド中に６回開放され、ＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」の小当たり遊技終了後は、特定領域６５ｄを球が通過したことに基づいて大当たり遊技（４ラウンド又は６ラウンド）へと移行する。

【５８６３】

次いで、小当たり開放テーブル２０２ｈの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「小当たりＢ」に当選した場合には、可動装置としての可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが１のラウンド中に１０回開放され、ＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定され、ＥＤ時間

が「５秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、小当たり種別「小当たりＢ」の小当たり遊技終了後は、特定領域６５ｄを球が通過していないため、小当たり当選時の遊技状態に移行する。

【５８６４】

次いで、小当たり開放テーブル２０２ｈの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「時短Ｄ」に当選した場合には、可動装置としての可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが１のラウンド中に１０回開放され、ＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、小当たり種別「時短Ｄ」の小当たり遊技終了後は、特定領域６５ｄを球が通過したことに基づいて大当たり遊技（９ラウンド）へと移行する。

【５８６５】

このように、第１４実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合（即ち、小当り種別「小当たりＡ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選した場合）の大入賞口開閉板６５ａの開放回数（即ち「６回」）は、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合（即ち、小当り種別「小当たりＢ」又は「時短Ｄ」に当選した場合）の大入賞口開閉板６５ａの開放回数（即ち「１０回」）よりも少なく構成されている。

【５８６６】

ここで、上述したように、「通常遊技状態Ａ」の救済優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の左打ち遊技方法による遊技の方が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。

【５８６７】

この救済優先報知期間における特図１小当たり当選時には、該小当たりのオープニング時間において、大当たり優先報知演出よりも右打ち遊技を強く示唆せず、大当たりを発生させることを強調しない右打ち報知演出（即ち、救済優先報知演出）が行われるように構成されている（図３８７（ｄ）参照）。そして、小当たり遊技中において球を特定領域６５ｄに通過させない場合、遊技者は球の発射を一時中断し、該小当たり遊技が終了するのを待つことになる。よって、特図１小当たり当選時の開放時間が長時間に設定されていると、その分、球の発射を中断する期間も長くなってしまい、遊技者にストレスを与えかねず、また、パチンコ機１０の稼働低下につながるおそれがある。

【５８６８】

従って、第１４実施形態のパチンコ機１０では、特図１小当たりの当選時において、右打ち遊技を実行することで特定領域６５ｄに球を通過可能な期間であって、かつ、特図１小当たりの当選時に右打ち遊技を行わない場合にも、球の発射を中断する期間が長くなりすぎないように構成されている。

【５８６９】

また、「通常遊技状態Ａ」の大当たり優先報知期間（図３２６参照）において特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法による遊技の方が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。そして、大当たり優先報知期間における特図１小当たり当選時には、該小当たりのオープニング時間において、第１通知態様として、右打ち遊技を強く示唆して大当たり発生を強調させる右打ち報知演出が行われるように構成されている（図３８７（ｂ）参照）。

【５８７０】

即ち、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、遊技者は、小当たり当選時の右打ち遊技方法をすべきか、小当たり当選時の左打ち遊技方法をすべきかを、右打ち報知演出の行われるＯＰ時間において判断することになる。

【５８７１】

ここで、仮に、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時のＯＰ時間が短く（例えば、「３秒」）設定されている場合、たとえ各期間（大当たり優先期間又は救済優先報知期間）の右打ち報知演出が異なっていたとしても、遊技者は該右打ち報知演出の差異、又は、各報知演出の示唆内容を認識しきれず、誤った打ち方の判断をしてしまう可能性がある。また、該ＯＰ時間が短いことによって、小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法との、いずれの打ち方をすべきかを遊技者が判断しきれないおそれがある。

【５８７２】

このため、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時のＯＰ時間を長めに設定（即ち「１０秒」）することで、遊技者は該ＯＰ時間において実行される右打ち報知演出を確認し、小当たり遊技中における右打ち遊技の要否を判断することができる。

【５８７３】

また、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合以外の小当たり当選時（即ち、「通常遊技状態Ａ」における小当たり種別「小当たりＢ」若しくは「時短Ｄ」当選時、又は、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」若しくは「通常遊技状態Ｂ」における小当たり種別「小当たりＡ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「小当たりＢ」若しくは「時短Ｄ」当選時）には、該小当たり遊技中に球を特定領域６５ｄに通過させて大当たりを発生させた方が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されており、該小当たりＯＰ時間における右打ち報知も１の演出のみが実行されるため、該小当たり当選時のＯＰ時間は一律「５秒」に設定されている。

【５８７４】

ここで、図３１８～図３２０を参照して、各特別図柄での小当たり当選に基づく大入賞口ソレノイド６５ｂによる大入賞口開閉板６５ａの開閉態様、大入賞口スイッチ６５ｃにおける球の検出態様、特定領域ソレノイド６５ｆによる特定領域開閉板６５ｅの開閉態様、特定領域スイッチ６５ｇにおける球の検出態様、及び、該特定領域スイッチ６５ｇへの球の検出に基づく大当たりフラグ２０３ｐ（図３０３参照）の設定態様等を説明する。図３１８は、第１特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合における大入賞口ソレノイド６５ｂ及び特定領域ソレノイド６５ｆの駆動パターンと、大入賞口スイッチ６５ｃ及び特定領域スイッチ６５ｇの検知態様と、大当たりフラグ２０３ｐの設定態様とを示しており、特定領域６５ｄに球を通過させた場合のタイミングチャートである。また、図３１９は、第１特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合における大入賞口ソレノイド６５ｂ及び特定領域ソレノイド６５ｆの駆動パターンと、大入賞口スイッチ６５ｃ及び特定領域スイッチ６５ｇの検知態様と、大当たりフラグ２０３ｐの設定態様とを示しており、特定領域６５ｄに球を通過させなかった場合のタイミングチャートである。さらに、図３２０は、第２特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短Ｄ（小当たりＢ）」に当選した場合における大入賞口ソレノイド６５ｂ及び特定領域ソレノイド６５ｆの駆動パターンと、大入賞口スイッチ６５ｃ及び特定領域スイッチ６５ｇの検知態様と、大当たりフラグ２０３ｐの設定態様とを示しており、特定領域６５ｄに球を通過させた場合のタイミングチャートである。

【５８７５】

図３１８で示すように、「通常遊技状態Ａ」において、第１特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合、ＯＰ時間が「１０秒」に設定される。そして、小当たり遊技として１のラウンド中に６回、「０．１秒」間、大入賞口ソレノイド６５ｂがオンされて、該オンに伴って大入賞口開閉板６５ａが閉鎖状態から開放状態へと変位する。そして、大入賞口開閉板６５ａの開放中に、右打ち遊技で発射された球が可変入賞装置６５内へと流入し、大入賞口スイッチ６５ｃによって検知される。

【５８７６】

第１特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合、特定領域ソレノイド６５ｆは、大入賞口ソレノイド６５ｂのオンが開始された直後にオンされて特定領域開閉板６５ｅが閉鎖状態から開放状態へと変位する。そして、特定領域ソレノイド６５ｆがオンされて特定領域６５ｄへ球が流入可能となった状態の後も大入賞口ソレノイド６５ｂが複数回（第１４実施形態では、６回）オンされて大入賞口開閉板６５ａが開放されるため、可変入賞装置６５内に流入した球が特定領域６５ｄ側へと流下する。そして、特定領域６５ｄへと流下した球が特定領域スイッチ６５ｇによって検知された場合、該検知に伴って大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定され、付与利益としての小当たり遊技状態から大当たり遊技状態へと移行する。

【５８７７】

次いで、図３１９で示すように、「通常遊技状態Ａ」において、第１特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合であって、特定領域６５ｄに球を通過させない場合、ＯＰ時間、大入賞口ソレノイド６５ｂ、特定領域ソレノイド６５ｆのオンされるタイミングは図３１８と同様となる。そして、大入賞口開閉板６５ａの開放中に右打ち遊技を実行しない場合、可変入賞装置６５内に球が流入せず、大入賞口スイッチ６５ｃ及び特定領域スイッチ６５ｇによって検知されないため、大当たりフラグ２０３ｐがオフのままとなり、更新状態としての大当たり遊技状態へは移行せずに小当たり当選時の遊技状態へ戻る。

【５８７８】

次いで、図３２０で示すように、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｄ（小当たりＢ）」に当選した場合、ＯＰ時間が「５秒」に設定される。そして、小当たり遊技として１のラウンド中に１０回、「０．１秒」間、大入賞口ソレノイド６５ｂがオンされて、該オンに伴って大入賞口開閉板６５ａが閉鎖状態から開放状態へと変位する。そして、大入賞口開閉板６５ａの開放中に、右打ち遊技で発射された球が可変入賞装置６５内へと流入し、大入賞口スイッチ６５ｃによって検知される。

【５８７９】

この第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合、特定領域ソレノイド６５ｆは、大入賞口ソレノイド６５ｂのオンが開始された直後にオンされて特定領域開閉板６５ｅが閉鎖状態から開放状態へと変位する。そして、特定領域ソレノイド６５ｆがオンされて特定領域６５ｄへ球が流入可能となった状態の後も大入賞口ソレノイド６５ｂが複数回（第１４実施形態では、１０回）オンされて大入賞口開閉板６５ａが開放されるため、可変入賞装置６５内に流入した球が特定領域６５ｄ側へと流下する。そして、特定領域６５ｄへと流下した球が特定領域スイッチ６５ｇによって検知された場合、該検知に伴って大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定される。

【５８８０】

次に、図３２１（ａ）から図３２１（ｃ）を参照して、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ及び普通電役開放テーブル２０２ｋの詳細について説明する。まず、図３２１（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図当たり乱数テーブル２０２ｉの一例を模式的に示した模式図である。

【５８８１】

上述したように、普図当たり乱数テーブル２０２ｉは、パチンコ機１０の遊技状態が、「通常遊技状態」又は「普図低確時間短縮状態」である普通図柄の低確率状態（「普図高確時間短縮状態」ではない期間（特別図柄の大当たり中を含む））の場合に使用される「普通図柄低確率状態」用と、パチンコ機１０の遊技状態が、「普通図柄低確率状態」より普通図柄が当たりとなる確率の高い状態である「普図高確時間短縮状態」の場合に使用される「普通図柄高確率状態」用との２種類に分けられる。そして、「普通図柄低確率状態」用と「普通図柄高確率状態」用とのそれぞれに含まれる当たりとなる乱数の数が異なって設定されている。このように、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで当たりとなる乱数の数を異ならせることにより、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで、普通図柄の可変表示において当たりとなる確率が変更される。

【５８８２】
図３２１（ａ）で示すように、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「普通図柄低確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタＣ４の値の数は７０個で、その値「３０～９９」が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉに規定（設定）されている。つまり、「普通図柄低確率状態」（即ち、「通常遊技状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、７０／１００となり、普通図柄の可変表示において当たりが導出され易いように設定されている。
【５８８３】
一方で、「普通図柄高確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタＣ４の値の数は９９個で、その値「１～９９」が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉに規定（設定）されている。つまり、「普通図柄高確率状態」（即ち、「普図高確時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、９９／１００となり、普通図柄の可変表示においてほぼ当たりが導出されるように設定されている。
【５８８４】
これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、普通電役７２が開放し易い状況か、該開放し易い状況より開放し難い状況か否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放し易い状況であることによって第２始動口７１へ入賞し得る状況か、普通電役７２が開放し易い状況より開放難い状況であることで球が第２始動口７１へ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。
【５８８５】
特に、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」では、「普通図柄低確率状態」となり、普通図柄の可変表示時間も長く、また、普通電役７２が開放し難く、さらに、開放した場合でも普通電役７２が短時間しか開放しないため、仮に右打ち遊技で球が発射された場合でも「普通図柄高確率状態」より第２始動口７１へ入賞し難くなるように構成されている。また、第１始動口６４には普通電役７２のような入賞を補助する装置が備え付けられておらず、さらに、左打ち遊技で発射された球の流下領域にスルーゲート６７が配置されていないため、左打ち遊技により発射された球が時短機能によって第１始動口６４へ入賞し易くなる構成ではない。よって、換言すれば、「通常遊技状態」では、右打ち遊技されたとしても、その右打ちされた球は、第２始動口７１へ入賞し難く、また、左打ち遊技で発射された球も、時短機能を使わずに第１始動口６４へ入賞させなければならず、第１特別図柄の動的表示を実行させるために自力で第１始動口６４へ入賞させるように構成されている。なお、「通常遊技状態」において、普通図柄の可変表示時間や普通電役７２の開放パターンを複数種類設けておくことで、「通常遊技状態」において遊技者が第２始動口７１へ入賞可能なタイミングを把握させ難く構成して、第２始動口７１への入賞を困難に構成するとより好適である。また、「通常遊技状態」において、右打ち遊技された場合に、スルーゲート６７への球の通過を起因してエラー報知するように構成することで、遊技者および遊技場の従業員に対して奨励されていない遊技態様であることを示唆することで、遊技者に右打ち遊技での遊技を抑制させてもよい。
【５８８６】
次いで、図３２１（ｂ）を参照して、普通図柄の可変表示時間を決定するための普図変動テーブル２０２ｊの詳細について説明する。図３２１（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図変動テーブル２０２ｊの一例を模式的に示した模式図である。
【５８８７】
普図変動テーブル２０２ｊは、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」で参照される「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態」用との２種類に分けられる。そして、「通常遊技状態」用と「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態」用とで設定される普通図柄の可変表示時間が異なって設定されている。このように、各遊技状態で普通図柄の可変表示時間を異ならせることにより、各遊技状態で普通図柄の当否結果が導出される時間が変更され

る。
【５８８８】
図３２１（ｂ）で示すように、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「１５秒」となるように普図変動テーブル２０２ｊで規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「１５秒」となるように設定されている。
【５８８９】
また、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「０．１秒」となるように普図変動テーブル２０２ｊで規定されている。つまり、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「０．１秒」となるように設定されている。
【５８９０】
これにより、遊技状態に応じて普通図柄の可変表示時間を変更することで、スルーゲート６７を球が通過してから、普通電役７２が開放されるまでの期間を変更することができる。その結果、球がスルーゲート６７を通過した場合に、該スルーゲート６７の通過に起因する可変表示で当たりとなり、該当たりに基づいて普通電役７２が開放されて、スルーゲート６７を通過した球がそのまま第２始動口７１へ流入し得るか否かを遊技状態によって異ならせることができる。よって、普通図柄の可変表示時間を遊技状態毎に変更することで、１の球のスルーゲート６７及び第２始動口７１への入賞態様を異ならせることができ、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。
【５８９１】
特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示時間が短く、当たりに当選し易く、かつ、普通電役７２の開放時間も長時間となるため、普通電役７２の上面を球が転動している間に普通電役７２が開放（没入）状態となって、右打ち遊技により発射された球が第２始動口７１へと入賞し得るように構成されている。換言すれば、「普図高確時間短縮状態」で右打ちされた球は、第２始動口７１へ入賞し易く、可変入賞装置６５へ入賞し難いように構成されている。
【５８９２】
また、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「普図低確時間短縮状態」では、「普図高確時間短縮状態」よりも当たりに当選し難いものの、普通図柄の可変表示時間が短く、かつ、普通電役７２の開放時間も長時間となるため、右打ち遊技により発射された球が第２始動口７１へと入賞し得るように構成されている。換言すれば、「普図低確時間短縮状態」で右打ちされた球は、第２始動口７１へ入賞し易く、可変入賞装置６５へ入賞し難いように構成されている。
【５８９３】
次いで、図３２１（ｃ）を参照して、普通電役開放テーブル２０２ｋについて説明する。図３２１（ｃ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普通電役開放テーブル２０２ｋの一例を模式的に示した模式図である。普通電役開放テーブル２０２ｋは、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役７２の開放（没入）時間および開放回数が規定されている。
【５８９４】
普通電役開放テーブル２０２ｋは、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」で参照される「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態」用とで、普通電役７２の開放態様（開放時間）が変更される。
【５８９５】
図３２１（ｃ）で示すように、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態

」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役７２の開放回数は１回であり、その開放時間は「０．１秒」となるように普通電役開放テーブル２０２ｋで規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役７２は、「０．１秒」×１回＝「０．１秒」の間、開放されるように設定されている。

【５８９６】

また、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役７２の開放時間は「５．８秒」、かつ、開放回数が１回となるように普通電役開放テーブル２０２ｋで規定されている。つまり「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役７２は、「５．８秒」×１回＝「５．８秒」の間、開放されるように構成される。

【５８９７】

これにより、遊技状態に応じて普通電役７２の開放態様を変更することで、普通電役７２が開放している期間の長短の違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放している期間が長いことによって第２始動口７１へ入賞し易い状況か、普通電役７２が開放している状況が短いことによって球が第２始動口７１へ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【５８９８】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「普図高確時間短縮状態」においては、普通図柄の高確率状態となり、可変表示時間が短時間で、普通電役７２の開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が第２始動口７１へと入賞し易いように構成されている。

【５８９９】

また、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「普図低確時間短縮状態」においては、普通図柄の低確率状態であるものの、可変表示時間が短時間で、普通電役７２の開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が第２始動口７１へと入賞し易いように構成されている。

【５９００】

よって、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」で右打ちされた球は、第２始動口７１へ入賞し易く、第２特別図柄の動的表示の保留球数が溜まり易いため、変動短縮機能が作動し易く、第２特別図柄の動的表示が効率良く実行され易いように構成されている。

【５９０１】

このように、特別図柄の高確率状態又は低確率状態と、普通図柄の高確率状態又は低確率状態と、可変表示時間及び普通電役７２の開放時間の長時間又は短時間と、をそれぞれ組み合わせた各遊技状態を設けることで、各遊技状態に遊技性を変化させ、バリエーションが豊富な遊技を提供することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【５９０２】

なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、「通常遊技状態」等より「普図高確時間短縮状態」等の方が普通図柄に当選し易い確率であれば如何様な割合でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を１／１００程度として当たり難くなるように構成してもよいし、「普図高確時間短縮状態」における普通図柄の当たり確率を５０／１００＝１／２程度としてもよいし、普通図柄の低確率状態において当たりに当選しないように構成してもよい。また、「通常遊技状態」より「普図高確時間短縮状態」等の方が可変表示時間が短ければ如何様な時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「３０秒」以上の長い時間（例えば、「１００秒」）としてもよいし、「１０秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。

【５９０３】

また、普通電役７２の開放時間や開放回数も、上記実施形態に限定されるものでなく、

適宜変更可能である。具体的には、普通電役７２の開放時間として、「通常遊技状態」等より「普図高確時間短縮状態」等の方が遊技者にとって有利な開放時間であれば如何様な開放時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」等における普通電役７２の開放時間を「０．１秒」以上（例えば、「１秒」）に設定してもよいし、開放回数を「１回」以上（例えば、「３回」）に設定してもよい。また、「普図高確時間短縮状態」等における普通電役７２の開放時間を「５．８秒」以上の長い時間（例えば、「１０秒」）としてもよいし、「５．８秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。さらに、「普図高確時間短縮状態」等における普通電役７２の開放回数を「１回」以上の多い回数（例えば、「５回」）としてもよい。

【５９０４】

次に、図３２２を参照して、時短終了条件テーブル２０２ｍについて説明する。図３２２は、ＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｍの一例を模式的に示した模式図である。時短終了条件テーブル２０２ｍは、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示において当選した大当たり遊技の終了時（遊技状態移行時）又は救済条件成立時に参照され、該大当たりに当選した時点での遊技状態に応じて付与される「時短機能」の終了条件が各遊技状態ごとにそれぞれ規定されている。

【５９０５】

第１４実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍは、遊技状態ごとに区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」で大当たりに当選した場合に参照される「通常遊技状態Ａ」用と、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」で大当たりに当選した場合に参照される「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用と、救済条件成立時に参照される「救済条件成立時」用とで、「時短機能」の終了条件が設定される。

【５９０６】

第１４実施形態の「時短機能」は、いずれかの特別図柄において大当たり遊技が導出されるか、或いは、以下に示す複数の時短終了条件のうち、いずれか１の条件が成立することによって終了するように構成されている。具体的な時短終了条件としては、大当たり終了後の第１特別図柄の動的表示の実行回数を示す「特図１時短回数」と、大当たり終了後の第２特別図柄の動的表示の実行回数を示す「特図２時短回数」と、大当たり終了後の第１特別図柄および第２特別図柄の動的表示の合計実行回数を示す「合計時短回数」と、が規定されている。

【５９０７】

なお、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「時短機能」が有効となる「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」においては右打ち遊技が推奨されており、該右打ち遊技による第２始動口７１への入賞によって第２特別図柄の動的表示が実行され易いため、「特図２時短回数」に基づく時短終了条件が成立し易いように構成されている。

【５９０８】

図３２２で示すように、「通常遊技状態Ａ」において小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」が実行された場合、「特図１時短回数」は「７回」、「特図２時短回数」は「１回」、「合計時短回数」は「８回」に設定される。

【５９０９】

次いで、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において大当たり種別「時短Ａ」、又は、小当たり種別「時短Ｄ」が実行された場合、「特図１時短回数」は「７回」、「特図２時短回数」は「５回」、「合計時短回数」は「１２回」に設定される。なお、本実施形態における「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」においては、右打ち遊技が推奨されており、第１始動口６４へ入賞し難いため、第１特別図柄の動的表示に基づく小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」は当選し難くなるように構成されている。

【５９１０】

また、「通常遊技状態」において更新終了状態である救済条件成立回数（第１４実施形

態では「８００回」）に達した場合に、付与利益である「普図低確時間短縮状態」として、「特図１時短回数」は「１００回」、「特図２時短回数」は「１００回」、「合計時短回数」は「１００回」に設定される。

【５９１１】

このように、「通常遊技状態（主に「通常遊技状態Ａ」）」において小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選した場合の時短終了条件（特図２時短回数が「１回」）を、「普図低確時間短縮状態」移行時における時短終了条件（特図２時短回数が「１００回」）よりも少なく設定することで、「通常遊技状態Ａ」における制御判定結果としての特図１小当たり当選時に、１ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して利益付与条件として特定領域６５ｄに球を通過させて付与価値としての大当たり遊技を発生させ、「普図高確時間短縮状態Ａ」に移行させた場合と、更新終了状態としての救済条件成立回数に達して付与利益としての「普図低確時間短縮状態」に移行させた場合と、の２の事象を比較した場合に、後者である救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行させた場合の方が遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成することができる。

【５９１２】

図３０３に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図３０４に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃ等のほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【５９１３】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図３３７参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図３３５参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図３５７参照）が即座に実行される。

【５９１４】

主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されている。入出力ポート２０５には、各入賞口６３，６４，６５，７１に入賞した球や、スルーゲート６７を通過した球、アウト口６６を通って球排出路へ案内された球をそれぞれ検出するためのスイッチ（例えば、大入賞口スイッチ６５ｃ等）を含むスイッチ群並びにセンサ群などからなる各種スイッチ２０８や、電源投入時の立ち上げモードを設定するための設定キー５０１、「設定変更モード」時に押下操作されることにより確率設定値を更新するための設定変更スイッチ５０２、ＲＡＭ２０３に記憶されているデータを消去するためのＲＡＭ消去スイッチ５０３、ＭＰＵ２０１からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置４０１の表示制御を行うベース表示装置制御回路４０２が接続される。

【５９１５】

また、入出力ポート２０５の出力側には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、特別図柄表示装置３７、普通図柄表示装置８３、普通図柄保留ランプ８４、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞

口ソレノイド６５ｂや、普通電役７２の出没板７２ａを駆動するための普通電役ソレノイド（図示せず）、その他ソレノイド２０９が接続されている。ＭＰＵ２０１は、各種スイッチ２０８，５０２，５０３から出力される信号や、設定キー５０１の状態に基づいて各種処理を実行するとともに、各種処理の実行結果の１つとしてベース表示装置４０１の表示内容等を設定する。

【５９１６】

利益付与制御としての払出制御装置１１１は、払出モータ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵ２１１は、そのＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２１３とを有している。

【５９１７】

払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図３５７参照）が即座に実行される。

【５９１８】

払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２などがそれぞれ接続されている。また、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチ２１７が接続されている。なお、該賞球検出スイッチ２１７は、払出制御装置１１１に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。

【５９１９】

発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回転操作量に応じた球の打ち出し強さとなるように球発射ユニット１１２ａを制御するものである。球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル５１の回動量に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。

【５９２０】

音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、変動演出や、後述する小当たり当選時の右打ち報知演出、「保留変化予告」といった第３図柄表示装置８１にて行われる演出の表示態様の設定などを制御するものである。

【５９２１】

演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３とを有している。

【５９２２】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２

５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、及び、枠ボタン２２などがそれぞれ接続されている。第１４実施形態では、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成され、音声ランプ制御装置１１３から主制御装置１１０へコマンド送信ができないように構成されている。一方、音声ランプ制御装置１１３と表示制御装置１１４とは、互いにコマンドの送受信が可能に構成されている。

【５９２３】

また、音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２からの入力を監視し、更新終了状態として遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示される演出のステージを変更したり、「スーパーリーチ」演出態様等の背面画像を変更したりするように、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７を制御すると共に、表示制御装置１１４へ枠ボタン２２の押下に基づいた表示を第３図柄表示装置８１に表示させるように指示する。

【５９２４】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出や後述する小当たり当選時の右打ち報知演出の表示、「保留変化予告」の表示制御を実行するものである。なお、この表示制御装置１１４の詳細については、図３２７を、小当たり当選時の右打ち報知演出の表示内容の詳細については、図３６８及び図３８７を、それぞれ参照して後述する。

【５９２５】

電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要な電圧を供給する。

【５９２６】

停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１のＮＭＩ端子へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理（図３５７参照）を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理を正常に実行し完了することができる。

【５９２７】

ベース表示装置４０１は、主制御装置１１０内に設けられ且つ入出力ポート２０５と接続されたベース表示装置制御回路４０２に接続される。ベース表示装置制御回路４０２は、ＭＰＵ２０１からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置４０１の各７セグメント表示器（図３００参照）を駆動・制御して、ベース値に関する各種表示を行うものである。

【５９２８】

ベース値とは、大当たり状態、時間短縮状態を除く通常時において、１００発の球に対

して払い出される（賞球される）球の数（割合）である。第１４実施形態のパチンコ機１０では、遊技領域から球排出路へ案内されたアウト球の数（即ち、遊技領域に打ち出された球の数、換言すれば、遊技で使用された球の数。以下「総アウト個数」と称す。）が６００００個となる毎に、その６００００個の球に対するベース値を計測し、保存する。

【５９２９】

そして、ベース表示装置４０１には、総アウト個数が６００００個に到達するまでの期間中リアルタイムに計測しているベース値（以下「リアルタイムベース値」と称す）と、前回（直近で）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値とに加え、前回よりも１つ前に（前々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値と、前々回よりも１つ前に（前々々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値とが、所定期間（本実施形態では５秒）毎に切り替えて表示される。リアルタイムベース値以外に過去複数回分のベース値も表示することで、不正行為があったか否かの判断をより正確に行えるようになり、また、その不正行為があった時期もある程度予測可能とすることができる。

【５９３０】

ここで、図３２３を参照して、音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図３２３は、主に音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、ＭＰＵ２２１にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、小当たり種別テーブル２２２ｃ、停止パターンテーブル２２２ｄ、変動パターンテーブル２２２ｅ、損益分岐回数テーブル２２２ｆが少なくとも格納されている。これらのテーブル２２２ａ～２２２ｅは、いずれも主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に設けられた大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、小当たり種別テーブル２０２ｃ、停止パターンテーブル２０２ｅ、変動パターンテーブル２０２ｆと同じものである。

【５９３１】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳ１の各値と、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、小当たり種別テーブル２２２ｃ、停止パターンテーブル２２２ｄおよび変動パターンテーブル２２２ｅとに基づいて、先読み処理を実行可能に構成されている。

【５９３２】

そして、この先読み処理によって、その先読み処理の対象となった保留中の変動演出が、結果としてどのような演出となるか（大当たりとなるか否か、「リーチ表示」となるか否か等）をその変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、コクピット表示領域Ｄｂ（図３０２参照）に表示される保留図柄の表示態様を変化させる「保留変化予告」の演出内容（及び実行時期（タイミング））を決定したりする制御を実行する。

【５９３３】

ＲＡＭ２２３には、特図１変動開始フラグ２２３ａ、特図２変動開始フラグ２２３ｂ、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄ、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ、実行情報格納エリア２２３ｇ、サブ救済カウンタ２２３ｉ、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊ、損益分岐回数格納エリア２２３ｋが少なくとも設けられている。

【５９３４】

特図１変動開始フラグ２２３ａは、オン状態で第１特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図１変動開始フラグ２２３ａは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図１停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図３６１のＳ１２３５参照）。そして、第１特別図柄の変動演出の設

定がなされるときにオフされる（図３６４のＳ１３０２参照）。
【５９３５】
そして、第１４実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図１変動開始フラグ２２３ａがオンされたことを契機として、待機中の第１特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第１特別図柄の変動演出を実行させるための第１特別図柄の変動演出の設定処理（図３６４のＳ１３０６～Ｓ１３０８参照）を行う。
【５９３６】
特図２変動開始フラグ２２３ｂは、オン状態で第２特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図２変動開始フラグ２２３ｂは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図２停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図３６２のＳ１２５５参照）。そして、第２特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図３６４のＳ１３１０参照）。
【５９３７】
そして、第１４実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンされたことを契機として、待機中の第２特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第２特別図柄の変動演出を実行させるための第２特別図柄の変動演出の設定処理（図３６４のＳ１３１４～Ｓ１３１６参照）を行う。
【５９３８】
サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同様に、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）で実行され得る第１特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。
【５９３９】
上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている第１保留球数カウンタ２０３ａの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信されるコマンド（保留球数コマンド）に基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃにて、その保留球数を管理するようになっている。
【５９４０】
具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、第１始動口６４への入球によって第１特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第１保留球数コマンドを受信すると、その第１保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（図３６０のＳ１２０７参照）。
【５９４１】
また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第１特別図柄の変動演出に対応する特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第１特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算（更新）する（図３６４のＳ１３０５参照）。このように、第１保留球数カウンタ２０３ａの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新するので、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期させながら、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新することができる。
【５９４２】
サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄは、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０

３ｂと同様に、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）で実行され得る第２特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【５９４３】

上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている第２保留球数カウンタ２０３ｂの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信されるコマンドに基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄにて、その保留球数を管理するようになっている。

【５９４４】

具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、第２始動口７１への入球によって第２特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第２保留球数コマンドを受信すると、その第２保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第２特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納する（図３６０のＳ１２１１参照）。

【５９４５】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第２特別図柄の変動演出に対応する特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第２特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を１減算（更新）する（図３６４のＳ１３１３参照）。このように、第２保留球数カウンタ２０３ｂの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新するので、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同期させながら、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新することができる。

【５９４６】

サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値は、各特別図柄の変動演出が奨励される遊技状態において、第３図柄表示装置８１における保留図柄及び実行図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドの受信に応じてそのコマンドにより示される保留球数をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納したり（図３６０のＳ１２０７又はＳ１２１１参照）、特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドの受信に応じて、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新したりするタイミングで（図３６４のＳ１３０５又はＳ１３１３参照）、遊技状態に応じて奨励される特別図柄に対応する格納後もしくは更新後のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用第１保留球数コマンド又は表示用第２保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。

【５９４７】

表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンド又は表示用第２保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値分の保留図柄と、実行中の変動演出を示す実行図柄とを第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図３０２（ｂ）参照）に表示するように、画像の描画を制御する。

【５９４８】

上述したように、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期しながら、その値が変更され、また、サブ第２保留球数カウ

ンタ２２３ｄは、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図３０２（ｂ）参照）に表示される保留図柄の数も、奨励される特別図柄に関する主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【５９４９】

第１保留情報格納エリア２２３ｅは、保留されている第１特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第１保留球数コマンドによって送信された第１特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタＣ１小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。

【５９５０】

音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値と、ＲＯＭ２２２に格納された各テーブル２２２ａ～２２２ｅとを用いて、第１特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【５９５１】

第２保留情報格納エリア２２３ｆは、保留されている第２特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第２保留球数コマンドによって送信された第２別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。

【５９５２】

音声ランプ制御装置１１３は、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値と、ＲＯＭ２２２に格納された各テーブル２２２ａ～２２２ｄとを用いて、第２特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【５９５３】

実行情報格納エリア２２３ｇは、少なくとも特別図柄表示装置３７で実行され、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１で実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。

【５９５４】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の設定等を実行するために、上述した第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１エリア又は第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１エリアに記憶されている変動演出を行うための情報（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１等の各値）を、この実行情報格納エリア２２３ｇへシフトする。

【５９５５】

サブ救済カウンタ２２３ｉは、主制御装置１１０内の救済カウンタ２０３ｒと同様に、特別図柄の低確率状態における該特別図柄の動的表示の実行回数を計数するためのカウンタである。

【５９５６】

このサブ救済カウンタ２２３ｉは音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理におけるＲＡＭの初期値設定処理及び当たり処理の開始時において「０」が設定される（図３５８のＳ１０１０及び図３６７のＳ１４０３参照）。そして、主制御装置１１０から送信される

救済カウンタコマンドの受信時に、該当情報をサブ救済カウンタ２２３ｉに格納する（図３６３のＳ１２８０参照）。

【５９５７】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時のサブ救済カウンタ２２３ｉの値と、後述する損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値とを比較して、大当たり優先報知期間又は救済優先報知期間のうち、いずれの報知期間に属しているのかを判断し、該小当たり当選時のＯＰ時間において行う右打ち報知演出の内容を決定する。

【５９５８】

サブ救済設定済みフラグ２２３ｊは、主制御装置１１０内の救済設定済みフラグ２０３ｓと同様に、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示が救済条件成立回数に１度達したか否かを判別するためのフラグである。

【５９５９】

このサブ救済設定済みフラグ２２３ｊは音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理におけるＲＡＭの初期値設定処理及び当たり処理の開始時においてオフに設定される（図３５８のＳ１０１０及び図３６７のＳ１４０４参照）。そして、主制御装置１１０から送信される救済設定済みコマンドの受信時に、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊをオンに設定する（図３６３のＳ１２７８参照）。

【５９６０】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に行う小当たり当選時右打ち報知演出処理（図３６８参照）において、このサブ救済設定済みフラグ２２３ｊを判別して右打ち報知演出の内容を決定する。

【５９６１】

例えば、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンである場合、前回の大当たり（又は、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理）から一度救済条件成立回数に達しており、「普図低確時間短縮状態」に移行し得ない遊技状態であり、この場合は小当たり当選時の右打ち遊技方法を選択した方が獲得可能な出玉の期待値が高くなるため、右打ち報知演出において、右打ち遊技を強く示唆して大当たり発生を強調させる演出を行うように構成されている（図３８７（ｂ）参照）。

【５９６２】

損益分岐回数格納エリア２２３ｋは、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に行う右打ち報知演出の内容を決定するための１の判別条件であり、大当たり優先報知期間と救済優先報知期間との境目となる特別図柄の動的表示の回転数が格納されるエリア（記憶領域）である。

【５９６３】

この損益分岐回数格納エリア２２３ｋは、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理におけるＲＡＭの初期値設定処理において、損益分岐回数（第１４実施形態では、「５４３回」がセットされる（図３５８のＳ１０２１参照）。

【５９６４】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合にこの損益分岐回数格納エリア２２３ｋが参照され（図３６８のＳ１５０５参照）、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値と比較して、該小当たりの右打ち報知演出において実行される右打ち報知演出のコマンドが設定される（図３６８のＳ１５０６又はＳ１５０９参照）。

【５９６５】

ここで、図３２５を参照して、「通常遊技状態Ａ」において、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」の当選時に大当たりさせた場合、及び、該小当たり遊技で大当たりさせずに「通常遊技状態Ａ」に戻り、救済条件成立回数まで特別図柄の動的表示を実行させた場合、の各状態別の期待獲得球数について説明する。図３２５は、「通常遊技状態Ａ」において小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」

又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合に、該小当たり当選時に右打ち遊技を行って大当たりを発生させた場合の平均獲得球数と、該小当たり当選時に右打ち遊技を行わず、「通常遊技状態Ａ」に戻って再び特別図柄の動的表示を実行させ、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行させた場合の平均獲得球数と、について、小当たり当選時の回転数別に２の平均獲得球数の差異をまとめた表である。

【５９６６】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、図３２５の表から算出される所定時期としての損益分岐回数に基づいて、後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆ（図３２６参照）が設定されている。そして、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に損益分岐回数テーブル２２２ｆを参照し、損益分岐回数と小当たり当選時の回転数と、を比較し、該小当たり当選時のＯＰ時間において行う右打ち報知演出の内容を決定する。

【５９６７】

図３２５のＮｏ．１のケースに示すように、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選し、該小当たり当選時の回転数（サブ救済カウンタ２２３ｉの値）が「５００回転」の場合、該小当たり遊技において右打ち遊技を行い、特定領域６５ｄに球を通過させて大当たりさせた場合の連荘終了までに遊技者が獲得し得る平均獲得球数は約４０００発（この場合における平均獲得球数を「α」とする）となる。

【５９６８】

ここでの連荘終了とは、「通常遊技状態Ａ」における小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」当選時に右打ち遊技を開始して大当たり状態に移行させてから、「普図高確時間短縮状態（普図高確時間短縮状態Ａ及び普図高確時間短縮状態Ｂ）」及び「通常遊技状態Ｂ」を経由して、再び「通常遊技状態Ａ」に戻る事象を意味する（図３０９参照）。

【５９６９】

一方、該小当たり当選時において右打ち遊技を行わずに大当たりを発生させなかった場合、救済条件成立回数が「８００回転」であって、該小当たり当選時の回転数が「５００回転」であるから、救済条件成立回数までの残りの回転数は「３００回転」となる。

【５９７０】

また、第１４実施形態のパチンコ機１０では、左打ち遊技で発射された球が第１始動口６４へ１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように構成されているため、左打ち遊技を継続した場合に、救済条件成立回数に達するまで（即ち、残りの「３００回転」を実行するまで）に要する時間は約５０分となる（図３２５における「救済条件成立回数までの「時間（分）」」欄）。よって、約５０分の左打ち遊技で発射した球数は約５０００発となり、第１４実施形態のパチンコ機１０における「通常遊技状態」のベース値は「３０」となるように構成されているため、この間に賞球として払い出された球数は約１５００発となる。つまり、約５０分（約５０００発の球の発射時）の左打ち遊技によって消費した球数は約３５００発となる（図３２５における「救済条件成立回数までの「使用球数」」欄）。

【５９７１】

また、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行した場合、連荘終了までに遊技者が獲得し得る平均獲得球数は約７０００発となる（図３２５における「救済条件成立時の平均獲得球数」欄）。

【５９７２】

ここで、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選してから、該小当たりで大当たりを発生させずに救済条件成立回数に達するまでに消費した球数は約３５００発であるから、該特図１小当たり当選時から、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行した場合の平均獲得球数は、「救済条件成立時の平均獲得球数（７０００）－救済条件成立回数までの使用球数（３５００）」から、約３５００発（この場合における平均獲得球数を「β」とする）となる（図３２５における「小当たりＡ当選時から連荘終了までの「平均獲得球数（β）」」欄）。なお、該特図１小当たり当選時から、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行させ、連荘が終了するまでの時間は約

７０分となる（図３２５における「小当たりＡ当選時から連荘終了までの「平均消化時間（分）」」欄）。

【５９７３】

従って、Ｎｏ．１のケースにおける小当たり当選時の右打ち遊技方法による平均獲得球数は約４０００発（α）であって、小当たり当選時の左打ち遊技方法による平均獲得球数は約３５００発（β）であるから、２の平均獲得球数の差分（α－β）は約５００発となる（図３２５における「差分（α－β）」欄）。

【５９７４】

即ち、第１４実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の低確率状態における回転数が「５００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約５００発多くなるように構成されている。

【５９７５】

同様に、Ｎｏ．２のケースにおいては、特別図柄の低確率状態における回転数が「５４２回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約１０発多くなるように構成されている。

【５９７６】

さらに、Ｎｏ．３のケースにおいては、特別図柄の低確率状態における回転数が「５４３回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約２発少なくなるように構成されている。

【５９７７】

また、Ｎｏ．４のケースにおいては、特別図柄の低確率状態における回転数が「６００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約６６７発少なくなるように構成されている。

【５９７８】

このように、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が５４２回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【５９７９】

一方、小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が５４３回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【５９８０】

よって、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数である「５４３回転」を所定時期である損益分岐回数として、後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図３２６参照）。

【５９８１】

次に、図３２６を参照して、損益分岐回数テーブル２２２ｆについて説明する。図３２６は、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２に記憶される損益分岐回数テーブル２２２ｆの一例を模式的に示した模式図である。上述したように、損益分岐回数テーブル２２２ｆは、図３２５の各状態別の期待獲得球数表に基づいて設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数と、損益分岐回数テーブル２２２ｆに規定された損益分岐回数とを比較して、該小当たり遊技のＯＰ時間において実行する右打ち報知演出の内容を決定する。

【５９８２】
図３２６に示すように、第１４実施形態の損益分岐回数テーブル２２２ｆは、所定時期としての損益分岐回数が「５４３回転」、大当たり優先報知期間が「０～５４２回転」、特定時期としての救済優先報知期間が「５４３～８００回転」に設定されている。
【５９８３】
従って、特別図柄の低確率状態における回転数が「０～５４２回転」、即ち、大当たり優先報知期間において制御判定結果としての特図１小当たりに当選した場合は、第１通知態様として大当たり優先報知演出を行い（図３８７（ｂ）参照）、特別図柄の低確率状態における回転数が「５４３～８００回転」、即ち、特定時期としての救済優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合は、第２通知態様として救済優先報知演出を行うように構成されている（図３８７（ｄ）参照）。
【５９８４】
ここで、従来のパチンコ機では、大当たり遊技を発生し得る小当たり種別に当選した場合（即ち、特定領域に球を通過可能な小当たり種別に当選した場合）には、該小当たり遊技中に球を発射して可変入賞装置に入賞させ、特定領域に球を通過させて大当たり遊技を発生させるべく、可変入賞装置に向けて球を発射させるように第３図柄表示装置等によって演出を実施するように構成されていた。
【５９８５】
しかしながら、このような従来のパチンコ機の場合、小当たり当選時の右打ち報知演出において１の報知演出が固定で実行されるのみであり、遊技のバリエーションが乏しく、また、遊技状態によっては、遊技者が獲得可能となる出玉の期待値が低下してしまうおそれがある。
【５９８６】
よって、第１４実施形態のパチンコ機１０のように構成することで、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、該小当たり遊技のＯＰ時間において実行される右打ち報知演出の内容を確認することで、小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法と、のいずれの打ち方を選択した方が獲得し得る平均獲得球数が多くなるかを判別することができ、遊技の興趣を向上することができる。
【５９８７】
次に、図３２４を参照して、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの詳細について説明する。図３２４は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの構成を模式的に示す模式図である。
【５９８８】
第１保留情報格納エリア２２３ｅは、第１保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ５が少なくとも設けられている。
【５９８９】
また、第２保留情報格納エリア２２３ｆは、第１保留情報格納エリア２２３ｅと同様、第２保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第２保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ５が少なくとも設けられている。

【５９９０】
さらに、実行情報格納エリア２２３ｇには、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｇ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｇ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｇ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｇ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｇ５が少なくとも設けられている。
【５９９１】
具体的には、実行情報格納エリア２２３ｇが、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に対応するエリアである。さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第２エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に２番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第３エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に３番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第４エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に４番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアである。
【５９９２】
また、第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第２エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に２番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第３エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に３番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第４エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に４番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアである。
【５９９３】
音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、停止パターン選択カウンタＣ３、小当たり種別カウンタＣＫ、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、第１保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値をそれぞれ、対応する第１保留情報格納第１～第４エリアのうち該第１保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４、小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ５に格納する。
【５９９４】
具体的には、第１保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｘ≦４）であれば、その時点で保留されている第１特別図柄の変動演出の数はＸであり、その第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値は、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的にＸ番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第１保留情報格納第Ｘエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に対応するカウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、第１保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第Ｘエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の第１保留第Ｘエリアに格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１と同じ値が、第１保留情報格納第Ｘエリアに格納されることになる。
【５９９５】
また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２保留球数コマンドを受

信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、小当たり種別カウンタＣＫ、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、第２保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値をそれぞれ、対応する第３保留情報格納第１～第４エリアのうち該第３保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４、小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ５に格納する。

【５９９６】

具体的には、第２保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｙ≦４）であれば、その時点で保留されている第２特別図柄の変動演出の数はＹであり、その第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値は、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的にＹ番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第１保留情報格納第Ｙエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に対応するカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、第２保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第Ｙエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の第２保留第Ｙエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１と同じ値が、第２留情報格納第Ｙエリアに格納されることになる。

【５９９７】

一方、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１特別図柄の変動演出の開始を意味する特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信すると、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第１特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応する第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、現在実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ５に移動させる。

【５９９８】

そして、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ５に移動させた場合は、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に移動させる。

【５９９９】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２特別図柄の変動演出の開始を意味する特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドを受信すると、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第２特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された第２特別図柄の変動演出に対応する第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、現在実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ５に移動させる。

【６０００】
そして、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ５に移動させた場合は、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させる。
【６００１】
これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。さらに、第１保留情報格納第１～第４エリア及び第２保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリア、及び、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。つまり、音声ランプ制御装置１１３には、主制御装置１１０にて実行中および保留中の第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１が、実行情報格納エリア２２３ｇ並びに第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納される。
【６００２】
音声ランプ制御装置１１３では、先読み処理（図示せず）を行う場合に、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄから保留されている第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の数（保留球数）を把握する。そして、その保留球数に基づき、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアのうち、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出が保留されているエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を先読みし、その変動演出において大当たりとなるか否かや、変動時間等が判定される。例えば、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「１」であって、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が「０」であれば、第１特別図柄の変動演出の保留球数が１回であって第２特別図柄の変動演出の保留球数が０回であるので、第１保留情報格納第１エリアについて、格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を先読みし、判定を行う。また、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「０」であって、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が「４」であれば、第１特別図柄の変動演出の保留球数が０回であって第２特別図柄の変動演出の保留球数が４回であるので、第２保留情報格納第４エリアについて、格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を先読みし、判定を行う。
【６００３】
パチンコ機１０は、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成されており、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３等にアクセスすることはできない。これに対し、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆを設けて、主制御装置１１０にて保留された第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１を音声ランプ制御装置１１３にも格納するので、この第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１を参照することで、先読み処理を音声ランプ制御装置１１３にて実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄又は／及び第２特別図柄の変動演出が実行された場合に、その変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の

演出の実行を決定することができる。
【６００４】
なお、第１保留情報格納エリア２２３ｅ又は第２保留情報格納エリア２２３ｆ、および、実行情報格納エリア２２３ｇにおける上述のシフト処理は、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド又は特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドを受信したときの保留球数（特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド又は特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドの受信に基づく更新が行われる前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値）に基づいて、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアのうち保留されている変動演出に対応するエリアについてのみデータの移動（シフト）を行う。
【６００５】
例えば、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「４」であり、第１保留情報格納エリア２２３ｅの全エリア（第１保留情報格納第１～第４エリア）にデータが記憶されているとする。この場合、第１保留情報格納第１エリアのデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし、第１保留情報格納第２エリアのデータを第１保留情報格納第１エリアへシフトし、第１保留情報格納第３エリアのデータを第１保留情報格納第２エリアへシフトし、第１保留情報格納第４エリアのデータを第１保留情報格納第３エリアへシフトする。
【６００６】
一方、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「２」であれば、第１保留情報格納第１エリアのデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし、第１保留情報格納第２エリアのデータを第１保留情報格納第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、本実施形態では、変動演出が保留されていない第１保留情報格納第３，第４エリアについては、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。
【６００７】
なお、データの有無に関わらず、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアの各データを、エリア番号が１小さいエリア（実行情報格納エリア２２３ｇ又は第１保留情報格納第１～第３エリア若しくは第２保留情報格納第１～第３エリア）にそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアの各々のエリアについて、データが記憶（保留）されているか否かの判定を不用とするので、プログラムの作成を容易とすることができる。
【６００８】
図３２３に戻って説明を続ける。ＲＡＭ２２３は、その他、主制御装置１１０より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）などを有している。
【６００９】
コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図３６０参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。
【６０１０】
表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における特別図柄の変動演出や連続予告演出を制御するものである。
【６０１１】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態毎に第３図柄表示装置８１で行われる変動演出の変動態様が異なるとともに、各遊技状態ごとに奨励される球の発射態様が遊技者に示されるように構成されている。具体的には、例えば、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態Ａ」では、左打ち遊技を促す「左打ち」という文字表示が主表示領域Ｄｍの左下領域に表示されつつ、アラビア数字で構成される各変動図柄が縦スクロールで変動すると共に、主表示領域Ｄｍにおいて１の有効ラインのみ（所謂、シングルライン）を形成するように表示される。また、右打ち遊技が奨励される「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技を促す主表示用右打ち指示８９が主表示領域Ｄｍの右上領域に表示されつつ、漢数字で構成される各変動図柄が縦スクロールで変動すると共に、主表示領域Ｄｍにおいて１の有効ライン（所謂、シングルライン）を形成するように表示される。このように、各遊技状態において変動図柄の表示態様を明確に異ならせることで、遊技状態を遊技者に認識させ易くしつつ、奨励される遊技を行うために必要な遊技態様（発射態様）を認識し易くすることができる。

【６０１２】

次に、図３２７を参照して、表示制御装置１１４の電気的構成について説明する。図３２７は、表示制御装置１１４の電気的構成を示すブロック図である。表示制御装置１１４は、ＭＰＵ２３１と、プログラムＲＯＭ２３２と、ワークＲＡＭ２３３と、キャラクタＲＯＭ２３４と、常駐用ビデオＲＡＭ２３５と、通常用ビデオＲＡＭ２３６と、画像コントローラ２３７と、入力ポート２３８と、出力ポート２３９と、バスライン２４０，２４１とを有している。

【６０１３】

入力ポート２３８の入力側には音声ランプ制御装置１１３の出力側が接続されており、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３によって決定された第３図柄表示装置８１の表示態様を指示するコマンドを音声ランプ制御装置１１３から受信する。入力ポート２３８の出力側には、バスライン２４０を介して、ＭＰＵ２３１、プログラムＲＯＭ２３２、ワークＲＡＭ２３３、キャラクタＲＯＭ２３４、画像コントローラ２３７が接続されている。画像コントローラ２３７には、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６が接続されると共に、バスライン２４１を介して出力ポート２３９が接続されている。出力ポート２３９の出力側には、第３図柄表示装置８１が接続されている。

【６０１４】

なお、パチンコ機１０は、大当たりの抽選確率や１回の大当たりで払い出される賞球数が異なる別機種であっても、第３図柄表示装置８１で表示される図柄構成が全く同じ仕様の機種があるので、表示制御装置１１４は共通部品化されコスト低減が図られている。

【６０１５】

以下では、先にＭＰＵ２３１、キャラクタＲＯＭ２３４、画像コントローラ２３７、常駐用ビデオＲＡＭ２３５、通常用ビデオＲＡＭ２３６について説明し、次いで、プログラムＲＯＭ２３２、ワークＲＡＭ２３３について説明する。

【６０１６】

まず、ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３から入力されたコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示内容を制御するものである。

【６０１７】

キャラクタＲＯＭ２３４は、第３図柄表示装置８１に表示される図柄（背景図柄や装飾図柄）といった各スプライトの画像データを記憶したメモリであり、多くの画像データを格納するために、小さな面積で大きな記憶容量が得られ、かつ、安価なＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されている。第１４実施形態では、２ギガバイトのＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａが用いられる。これにより、第３図柄表示装置８１に表示される数多くの画像を格納できるので、第３図柄表示装置８１に表示される画像を多種多様化することができ、遊技の興趣を高めるように構成されている。

【６０１８】

なお、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、その性質上、データを書き込むことが

できない不良ブロックデータが発生する。そこで、キャラクタＲＯＭ２３４には、不良データブロックを避けてＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａへのデータの読み書きが行われるようにデータアドレスの変換を実行する公知の調停回路２３４ｂ（例えば、特開２００６－２２３５９８号を参照）を設けている。この調停回路２３４ｂにより、キャラクタＲＯＭ２３４内部で、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの不良データブロックが解析され、その不良データブロックへのアクセスが回避されるので、ＭＰＵ２３１は、個々のＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで異なる不良データブロックのアドレス位置を考慮することなく、キャラクタＲＯＭ２３４へのアクセスを容易に行うことができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、キャラクタＲＯＭ２３４へのアクセス制御が複雑化することを抑制することができる。

【６０１９】

画像コントローラ２３７は、画像を描画し、その描画した画像を所定のタイミングで第３図柄表示装置８１に表示させるデジタル信号プロセッサ（ＤＳＰ）である。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１から送信される後述の描画リスト（図３３４参照）に基づき１フレーム分の画像を描画して、後述する第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれか一方のフレームバッファに描画した画像を展開すると共に、他方のフレームバッファにおいて先に展開された１フレーム分の画像情報を第３図柄表示装置８１へ出力することによって、第３図柄表示装置８１に画像を表示させる。画像コントローラ２３７は、この１フレーム分の画像の描画処理と１フレーム分の画像の表示処理とを、第３図柄表示装置８１における１フレーム分の画像表示時間（第１４実施形態では、２０ミリ秒）の中で並列処理する。

【６０２０】

画像コントローラ２３７は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、ＭＰＵ２３１に対して遊技条件としての垂直同期割込信号（以下、「Ｖ割込信号」と称する）を送信する。ＭＰＵ２３１は、このＶ割込信号を検出する度に、Ｖ割込処理（図３７０（ｂ）参照）を実行し、画像コントローラ２３７に対して、次の１フレーム分の画像の描画を指示する。この指示により、画像コントローラ２３７は、次の１フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、先に描画によって展開された画像を第３図柄表示装置８１に表示させる表示処理を実行する。

【６０２１】

このように、ＭＰＵ２３１は、画像コントローラ２３７からのＶ割込信号に伴ってＶ割込処理を実行し、画像コントローラ２３７に対して描画指示を行うので、画像コントローラ２３７は、画像の描画処理および表示処理間隔（２０ミリ秒）毎に、画像の描画指示をＭＰＵ２３１より受け取ることができる。よって、画像コントローラ２３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

【６０２２】

画像コントローラ２３７には、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６が接続されており、画像コントローラ２３７による画像の描画で必要となる画像データが、描画前に予めＭＰＵ２３１によりキャラクタＲＯＭ２３４から読み出され、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送される。このとき、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６のいずれに転送するか（さらに、どのアドレスに格納するか）は、ＭＰＵ２３１が、プログラムＲＯＭ２３２に格納されたプログラム又はテーブルに基づき、画像の内容に応じて決定する。

【６０２３】

また、画像コントローラ２３７が画像を描画する場合、キャラクタＲＯＭ２３４の画像データは使わず、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データを使用して、画像の描画処理を実行する。これにより、キャラクタＲＯＭ２３

４が読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されていても、画像コントローラ２３７は、予めキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データを用いて画像の描画を行うので、キャラクタＲＯＭ２３４の読み出し速度の遅さに影響されることなく、画像の描画を即座に実行することができる。よって、所望の画像を所望の時間に第３図柄表示装置８１へ表示させることができる。

【６０２４】

ここで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、ＲＯＭの大容量化を容易にする一方、読み出し速度がその他のＲＯＭ（マスクＲＯＭやＥＥＰＲＯＭなど）と比して遅い。これに対し、表示制御装置１１４では、ＭＰＵ２３１が、キャラクタＲＯＭ２３４に格納されている画像データのうち一部の画像データを電源投入後に常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送するように、画像コントローラ２３７に対して指示するように構成されている。そして、後述するように、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納された画像データは、上書きされることなく常駐するように制御される。

【６０２５】

これにより、電源投入時の初期設定処理（メイン処理（図３６９参照））の終了後は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ２３７にて画像の描画処理を行うことができる。よって、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度が遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。

【６０２６】

特に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３又は表示制御装置１１４によって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタＲＯＭ２３４をＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、第３図柄表示装置８１に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。

【６０２７】

また、表示制御装置１１４は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の（展開されていない）画像データを用いて画像の描画を行う場合は、その描画が行われる前に、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して描画に必要な画像データを転送するように、ＭＰＵ２３１が画像コントローラ２３７に対して指示するように構成されている。後述するように、通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送された画像データは、画像の描画に用いられた後、上書きによって削除される可能性はあるものの、画像描画時には、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がなく、その読み出しにかかる時間を省略できるので、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。

【６０２８】

また、通常用ビデオＲＡＭ２３６にも画像データを格納することによって、全ての画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐させておく必要がないため、大容量の常駐用ビデオＲＡＭ２３５を用意する必要がない。よって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５を設けたことによるコスト増大を抑えることができる。

【６０２９】

画像コントローラ２３７が画像を描画する場合に必要となる画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５と通常用ビデオＲＡＭ２３６とのいずれに格納されているか（さらに、どのアドレスに格納されているか）は、ＭＰＵ２３１がプログラムＲＯＭ２３２に格納されたプログラム又はテーブルに基づき画像の内容に応じて判断し、画像コントローラ２３７に対して画像の描画を指示するときに、必要となる画像データの格納先（常駐用ビデオＲＡ

ＭＰＵ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６のいずれに格納されているか、どのアドレスに格納されているか）を併せて指示する。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１からの指示に基づいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６の所定のアドレスから必要な画像データを読み出す。これにより画像コントローラ２３７は、画像の描画に集中することができる。

【６０３０】

なお、画像コントローラ２３７が、ＭＰＵ２３１から画像の描画の指示を受けたときに、描画に必要な画像の種別から、描画に必要となる画像のデータの格納先（常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６のいずれに格納されているか、どのアドレスに格納されているか）を判断するように構成してもよい。この場合、ＭＰＵ２３１によってキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に画像データが格納されるときに、画像コントローラ２３７が、その格納される画像データによって表示される画像の種別（又は対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４のアドレス）と、その画像データの格納先とを、ＭＰＵ２３１からの制御信号に基づいて判断し、画像コントローラ２３７に設けられたＲＡＭ（図示せず）に、画像の種別（又は対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４のアドレス）とその画像データの格納先とを対応付けて格納しておいてもよい。そして、そのＲＡＭに記憶された情報に基づいて、画像コントローラ２３７が画像に必要となる画像データの格納先を判断してもよい。画像コントローラ２３７により、画像データの格納先を判断することによって、ＭＰＵ２３１の処理負担の軽減を図ることができる。

【６０３１】

画像コントローラ２３７には、バッファＲＡＭ２３７ａが設けられている。このバッファＲＡＭ２３７ａは、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へのデータ転送用バッファメモリとして機能し、キャラクタＲＯＭ２３４に設けられたＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ブロック分の記憶容量（例えば、１３２キロバイト）を持つスタティックＲＡＭ（Ｓｔａｔｉｃ　ＲＡＭ。以下、「ＳＲＡＭ」という。）によって構成され、ＭＰＵ２３１から直接アクセス可能に構成されている。

【６０３２】

ＭＰＵ２３１は、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ画像を転送する場合に、キャラクタＲＯＭ２３４から１ブロック分のデータを読み出して一旦バッファＲＡＭ２３７ａに格納し、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６の未使用時を見計らって、バッファＲＡＭ２３７ａに格納された画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する。

【６０３３】

仮に、バッファＲＡＭ２３７ａを設けず、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ直接画像データを転送した場合、キャラクタＲＯＭ２３４はＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されているためにその読み出し速度が遅いので、所望サイズの画像データを転送する間、入出力ポートが１ポート（以下、「１ポート型」と称する場合がある）のダイナミックＲＡＭ（Ｄｙｎａｍｉｃ ＲＡＭ。以下、「ＤＲＡＭ」という。）で構成された常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６は、その１ポートをキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データ転送で占有されてしまい、長時間その他のデータアクセスを行えない状態となってしまう。これにより、その間、画像コントローラ２３７により、常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６から画像データを読み出して画像の描画を行ったり、第３図柄表示装置８１へ描画画像データを転送することができなくなり、第３図柄表示装置８１の画像表示が滞ってしまうおそれがある。また、常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６にマルチポート型（入出力ポートが複数設けられたタイプ）のＤＲＡＭを使用した場合であっても、画像コントローラ２３７において常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６を使用した制御に制限がかかり、その制御が複雑になるおそれがある。

【６０３４】
これに対し、本パチンコ機１０は、高速動作可能なＳＲＡＭによって構成されたバッファＲＡＭ２３７ａを画像コントローラ２３７に設けているので、キャラクタＲＯＭ２３４から時間をかけて読み出された画像データを一旦そのバッファＲＡＭ２３７ａに格納し、その後、その画像データをバッファＲＡＭ２３７ａから常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ短時間で転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４から画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送される間に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６が、その画像データの転送で長時間占有されるのを防止することができる。
【６０３５】
また、ＭＰＵ２３１が転送指示が描画リストの転送データ情報によって画像コントローラ２３７に対して行う画像データの転送指示には、転送すべき画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、転送先の情報（常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６のいずれに転送するかを示す情報）、及び転送先（常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスが含まれる。なお、格納元最終アドレスに代えて、転送すべき画像データのデータサイズを含めてもよい。
【６０３６】
画像コントローラ２３７は、この転送指示の各種情報に従って、キャラクタＲＯＭ２３４の所定アドレスから１ブロック分のデータを読み出して一旦バッファＲＡＭ２３７ａに格納し、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６の未使用時に、バッファＲＡＭ２３７ａに格納された画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する。そして、転送指示により示された格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスに格納された画像データが全て転送されるまで、その処理を繰り返し実行する。
【６０３７】
これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から時間をかけて読み出された画像データを一旦そのバッファＲＡＭ２３７ａに格納し、その後、その画像データをバッファＲＡＭ２３７ａから常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ短時間で転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４から画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送される間に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６が、その画像データの転送で長時間占有されるのを防止することができる。従って、画像データの転送により常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６が占有されることで、画像の描画処理にそれらのビデオＲＡＭ２３５，２３６が使用できず、結果として必要な時間までに画像の描画や、第３図柄表示装置８１への表示が間に合わないことを防止することができる。
【６０３８】
また、バッファＲＡＭ２３７ａから常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６への画像データの転送は、画像コントローラ２３７によって行われるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６が画像の描画処理や第３図柄表示装置８１への表示処理に未使用である時間を容易に判定することができ、処理の単純化を図ることができる。
【６０３９】
常駐用ビデオＲＡＭ２３５は、上述したように、１ポート型のＤＲＡＭによって構成され、キャラクタＲＯＭ２３４より転送された画像データが、電源投入中、上書きされることなく保持され続けるように用いられる。これにより、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、キャラクタＲＯＭ２３４より転送された画像データが常駐される。この常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、第３図柄表示装置８１に表示される画像のうち、電源投入時に表示される画像に対応するデータや、頻繁に表示される画像に対応するデータ、及び、主制御装置１１０又は音声ランプ制御装置１１３（表示制御装置１１４）によって表示が決定された画

像のうち即座に表示されるべき画像に対応するデータが、キャラクタＲＯＭ２３４より転送され、常駐される。

【６０４０】

常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、電源投入時主画像エリア２３５ａ、電源投入時変動画像エリア２３５ｂ、背面画像エリア２３５ｃ、第３図柄エリア２３５ｄ、キャラクタ図柄エリア２３５ｅ、エラーメッセージ画像エリア２３５ｆ、保留図柄エリア２３５ｇ、コクピット画像エリア２３５ｈ、副表示画像エリア２３５ｉ、文字図柄エリア２３５ｊが少なくとも設けられている。

【６０４１】

電源投入時主画像エリア２３５ａは、表示制御装置１１４が電源投入時の初期化処理を行っている間に第３図柄表示装置８１に表示する電源投入時主画像２８２（図３２８参照）に対応するデータを格納する領域である。また、電源投入時変動画像エリア２３５ｂは、第３図柄表示装置８１に電源投入時主画像２８２が表示されている間に遊技者によって遊技が開始され、第１入球口６４への入球が検出された場合に、主制御装置１１０において行われた抽選結果を変動演出によって表示する電源投入時変動画像２８３（図３２８（ｂ）及び図３２８（ｃ）参照）に対応する画像データを格納する領域である。

【６０４２】

ＭＰＵ２３１は、電源部２５１から電源供給が開始されたときに、先ず初めにキャラクタＲＯＭ２３４から、電源投入時主画像２８２に対応する画像データを電源投入時主画像エリア２３５ａへ転送すると共に、電源投入時変動画像２８３に対応する画像データを電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送するように、画像コントローラ２３７へ転送指示を送信する（図３６９のＳ２００２及びＳ２００３参照）。

【６０４３】

ここで、図３２８を参照して、電源投入時主画像２８２及び電源投入時変動画像２８３について説明する。図３２８は、パチンコ機１０の電源投入直後において、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して格納すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から転送している間に、第３図柄表示装置８１にて表示される電源投入時画像を説明する説明図である。

【６０４４】

表示制御装置１１４は、電源投入直後に、先ずキャラクタＲＯＭ２３４から電源投入時主画像に対応する画像データを電源投入時主画像エリア２３５ａへ転送すると、電源投入時変動画像に対応する画像データを電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送する。そして、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納すべき残りの画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送する。この残りの画像データの転送が行われている間、表示制御装置１１４は、先に電源投入時主画像エリア２３５ａに格納された画像データを用いて。図３２８（ａ）に示す電源投入時主画像２８２を第３図柄表示装置８１に表示させる。

【６０４５】

このとき、音声ランプ制御装置１１３から変動開始の指示コマンドである表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドを受信すると、表示制御装置１１４は、図３２８（ｂ）に示すように、電源投入時主画像２８２の表示画面上に、画面に向かって右下の位置に「○」図柄の電源投入時停止画像２８３ａと、図３２８（ｃ）に示すように、「○」図柄と同位置に「×」図柄の電源投入時停止画像２８３ｂとを、変動演出の期間中、交互に繰り返して表示する。そして、音声ランプ制御装置１１３からの表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドから、主制御装置１１０にて行われた抽選の結果を判断し、「大当たり表示」である場合は、図３２８（ｂ）に示す電源投入時停止画像２８３ａを変動演出の停止後に一定期間表示し、「ハズレ表示」である場合は、図３２８（ｃ）に示す電源投入時停止画像２８３ｂを変動演出の停止後に一定時間表示する。

【６０４６】

ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して全て転送されるまで、画像コントローラ２３７に対し、電源投入時主

画像エリア２３５ａに格納された画像データを用いた電源投入時主画像２８２の描画を指示する。これにより、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間、遊技者や遊技場の関係者は、第３図柄表示装置８１に表示された電源投入時主画像２８２を確認することができる。よって、表示制御装置１１４は、電源投入時主画像２８２を第３図柄表示装置８１に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送することができる。また、遊技者や遊技場の関係者は、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間、何らかの初期化処理が行われていることを認識できるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき残りの画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、初期化処理が終了するまで待機することができる。

【６０４７】

また、パチンコ機１０の製造時における動作チェックにおいても、電源投入時主画像２８２がすぐに第３図柄表示装置８１に表示されることによって、第３図柄表示装置８１が電源投入によって問題なく動作が開始されていることを即座に確認することができ、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いることにより動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。

【６０４８】

さらに、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間に遊技者が遊技を開始し、第１入球口６４に入球が検出された場合は、電源投入時変動画像エリア２３５ｂに常駐された電源投入時変動画像２８３に対応する画像データを用いて電源投入時変動画像２８３が描画され、図３２８（ｂ）及び図３２８（ｃ）に示す画像が交互に第３図柄表示装置８１に表示されるように、ＭＰＵ２３１から画像コントローラ２３７に対して指示がされる。よって、電源投入時変動画像２８３を用いて簡単な変動演出を行うことができる。従って、遊技者は、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

【６０４９】

また、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示される段階で、すでに電源投入時変動画像２８３に対応する画像データが電源投入時変動画像エリア２３５ｂに常駐されているので、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間に第１入球口６４への入球が検出された場合は、対応する変動演出を第３図柄表示装置８１に即座に表示させることができる。

【６０５０】

さらに、電源投入時主画像２８２及び電源投入時変動画像２８３に対応する画像データが、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａ及び電源投入時変動画像エリア２３５ｂに格納されるので、瞬間的に停電が発生した場合に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されたデータが残っていれば、復電時に電源投入時主画像エリア２３５ａ及び電源投入時変動画像エリア２３５ｂに常駐された画像データを用いて、電源投入時主画像２８２や電源投入時変動画像２８３を即座に第３図柄表示装置８１へ表示させることができる。

【６０５１】

図３２７に戻って説明を続ける。背面画像エリア２３５ｃは、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される背面画像に対応する画像データを格納する領域である。ここで、図３２９及び図３３０を参照して、背面画像と、その背面画像のうち、背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲について説明する。図３２９及び図３３０は、３種類の背面画像と、各背面画像に対して常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲を説明する説明図であり、図３２９（ａ）は、「街中ステージ」に対応する背面Ａに対して、図３２９（ｂ）は、「空ステージ」に対応する背面Ｂに対して、図３３０は、「島ステージ」に対応する背面Ｃに対してそれぞれ示したもの

である。
【６０５２】
各背面Ａ～Ｃのうち、背面及びに対応する背面画像は、図３２９に示すように、いずれも第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて表示される表示領域よりも水平方向に長い画像が、キャラクタＲＯＭ２３４に用意されている。画像コントローラ２３７は、その画像を水平方向に左から右へスクロールさせながら背面画像が第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されるように、画像の描画をおこなう。
【６０５３】
各背面Ａ及びＢに用意された画像（以下、「スクロール用画像」と称する。）は、いずれも位置ａおよび位置ｃのところで背面画像が連続するように画像が構成されている。そして、位置ｃから位置ｄの間の画像および位置ａから位置ａ’の間の画像は、表示領域の水平方向の幅分の画像によって構成されており、位置ｃから位置ｄの間にある画像が表示領域として第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示された後に、位置ａから位置ａ’の間にある画像を表示領域として第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示させると、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにスムーズなつながりで背面画像がスクロール表示されるようになっている。
【６０５４】
遊技者によって枠ボタン２２が操作されてステージが変更されると、ＭＰＵ２３１は、まず位置ａから位置ａ’の間を表示領域の初期位置として設定し、その初期位置の画像が第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されるように、画像コントローラ２３７を制御する。そして、時間の経過とともに、表示領域をスクロール用画像に対して左から右に移動させ、順次その表示領域が第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されるように画像コントローラ２３７を制御し、さらに、表示領域が位置ｃから位置ｄの間の画像に到達した場合、再び表示領域を位置ａから位置ａ’の画像として第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されるように画像コントローラ２３７を制御する。よって、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍには、位置ａ～位置ｃの間の画像を、左方向に向かって流れるように、スムーズなつながりで繰り返しスクロールされて表示させることができる。
【６０５５】
一方、図３３０で示すように、背面Ｃにおける背面画像は、時間の経過とともに、図３３０の（ａ）→（ｂ）→（ｃ）→（ａ）→・・・の順で、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される。具体的には、背面Ｃは、島にそびえる山の画像と、山のふもとに広がる砂浜の画像と、島を囲む海の画像とが、その表示される位置が固定された状態で第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される。一方、山の上に広がる空の画像は、その色調が時間経過とともに変化する。
【６０５６】
遊技者による枠ボタン２２の操作によりステージが「島ステージ」に変更されると、背面Ｃの初期背面画像として、図３３０（ａ）に示す背面画像が表示される。この図３３０（ａ）に示す背面画像では、朝やけを示すオレンジ色の空が表示される。そして、時間の経過とともに空の色調がオレンジ色から徐々に鮮やかな青色に変化して、所定時間経過後、図３３０（ｂ）に示す背面画像が表示される。図３３０（ｂ）に示す背面画像では、昼を示す鮮やかな青色の空が表示される。次に、時間の経過とともに空の色調が鮮やかな青色から徐々に黒色に変化して、所定時間経過後、図３３０（ｃ）に示す背面画像が表示される。図３３０（ｃ）に示す背面画像では、夜を示す黒色の空が表示される。その後、時間の経過とともに空の色調が黒色から徐々に白みはじめ更にオレンジ色に変化する。そして、所定時間経過後、図３３０（ａ）に示す背面画像に戻って、再び図３３０（ａ）～（ｃ）の背面画像が第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される。
【６０５７】
次いで、各背面画像において、背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲について説明する。初期ステージである街中ステージに対応する背面Ａは、図３２９（ａ）

に示すように、その背面Ａの全範囲、即ち、位置ａから位置ｄに対応する画像データが全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される。通常、初期ステージである街中ステージを表示させたまま、ステージを変更せずに遊技が行われる場合が多いので、多頻度で表示される街中ステージに対応する背面Ａの画像データを全て背面画像エリア２３５ｃに常駐させておくことで、キャラクタＲＯＭ２３４へのデータアクセス回数を減らすことができ、表示制御装置１１４にかかる負荷を軽減することができる。

【６０５８】

一方、空ステージに対応する背面Ｂは、図３２９（ｂ）に示すように、その背面の一部領域、即ち、位置ａから位置ｂの間の画像に対応する画像データだけを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納する。また、島ステージに対応する背面Ｃは、図３３０（ａ）を含み、図３３０（ｂ）を除く図３３０（ａ）～図３３０（ｂ）の間の背面画像に対応する画像データが、電源投入後の立ち上げ処理の中で常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納され、常駐される。

【６０５９】

ここで、ステージを変更するために遊技者による行われる枠ボタン２２の操作は、遊技者の意思に基づき任意のタイミングで行われるものであるので、任意のタイミングで枠ボタン２２が操作されても即座に背面画像を変更するためには、全ての背面画像について全範囲の画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐させておくことが理想的であるが、そのようにすると常駐用ビデオＲＡＭ２３５として非常に大きな容量のＲＡＭを用いなければならず、コストの増大につながる恐れがある。

【６０６０】

これに対し、本パチンコ機１０では、ステージが変更された場合に最初に表示される背面画像の初期位置を、位置ａから位置ａ’の範囲または図３３０（ａ）～図３３０（ｂ）の範囲に固定し、その初期位置を含む位置ａから位置ｂの間の画像または図３３０（ａ）～図３３０（ｂ）の間の画像に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納しておくので、キャラクタＲＯＭ２３４を読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、遊技者による枠ボタン２２の操作によって任意のタイミングでステージが変更された場合に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐されている画像データを用いることによって、即座にその背面Ｂや背面Ｃの初期位置を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示させ、また、時間経過とともにスクロール表示または色調を変化させながら表示させることができる。また、背面Ｂおよび背面Ｃについては、一部範囲の画像に対応する画像データだけを格納するので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の記憶容量の増大を抑制でき、コストの増大を抑えることができる。

【６０６１】

また、背面Ｂは、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて位置ａから位置ｂの範囲を左から右に向けてスクロールさせている間に、位置ｂ’から位置ｄの画像に対応する画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送完了できるように、その位置ａから位置ｂの範囲が設定されている。これにより、位置ａから位置ｂの範囲をスクロールさせる間に位置ｂ’から位置ｄの画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送できるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納された画像データを用いて位置ａから位置ｂの範囲をスクロールさせた後、遅滞なく通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、位置ｂ’から位置ｄの範囲をスクロールさせて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示させることができる。

【６０６２】

同様に、背面Ｃは、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて図３３０（ａ）～図３３０（ｂ）の画像を表示させている間に、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送が完了できるように、図３３０（ａ）～図３３０（ｂ）の範囲が設定されている。これ

により、図３３０（ａ）～図３３０（ｂ）の画像を表示させる間に図３３０（ｂ）～図３３０（ｃ）および図３３０（ｃ）～図３３０（ａ）の画像に対応する画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送できるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて図３３０（ａ）～図３３０（ｂ）の画像を表示させた後、遅滞なく通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、図３３０（ｂ）～図３３０（ｃ）および図３３０（ｃ）～図３３０（ａ）の画像を時間経過とともに、順次、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示させることができる。

【６０６３】

なお、背面Ｂ及び背面Ｃにおいて、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納される画像データは、後述する通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａ（図３２７参照）に設けられた背面画像専用のサブエリア（図示せず）に格納される。これにより、背面画像専用のサブエリアに格納された背面画像データが、他の画像データによって上書きされることがないので、背面画像を確実に表示させることができる。

【６０６４】

また、背面Ｂにおいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される画像データと、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納される画像データとでは、位置ｂ’から位置ｂの間の画像に対応する画像データが重複して格納される。そして、ＭＰＵ２３１による画像コントローラ２３７の制御により、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納された画像データを用いて位置ｂまでの画像を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示させ、次いで、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データを用いて位置ｂ’からの画像を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示させることで、第３図柄表示装置８１にスムーズなつながりで背面画像がスクロール表示されるようになっている。

【６０６５】

さらに、ＭＰＵ２３１は、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像データを用いて、位置ｃから位置ｄの間の画像を表示領域として第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御すると、次いで、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃの画像データを用いて、位置ａから位置ａ’の間の画像を表示領域として第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されるように画像コントローラ２３７を制御する。これにより、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍには、位置ａ～位置ｃの間の画像が、左方向に向かって流れるように、スムーズなつながりで繰り返しスクロールされて表示させることができる。

【６０６６】

図３２７に戻って説明を続ける。第３図柄エリア２３５ｄは、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出において使用される第３図柄を常駐するためのエリアである。即ち、第３図柄エリア２３５ｄには、第３図柄である「０」から「９」の数字を付した上述の１０種類の主図柄及び「チャレンジ図柄」の文字が記載された１種類の主図柄、の計１１種類の主図柄（図３０２参照）に対応する画像データが常駐される。これにより、第３図柄表示装置８１にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４から画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、第３図柄表示装置８１において素早く変動演出を開始することができる。よって、第１入球口６４への入球が発生してから、第１図柄表示装置３７では変動演出が開始されているにも関わらず、第３図柄表示装置８１において変動演出が即座に開始されないような状態が発生するのを抑制することができる。

【６０６７】

また、第３図柄エリア２３５ｄには、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄として、木箱といった後方図柄からなる主図柄や、後方図柄とかんな，風呂敷，ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄とからなる主図柄及び「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄に対応する画像データも常駐される。これらの画像データの一部は、１の

変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第３図柄表示装置８１に表示されるデモ演出に用いられる。これにより、デモ演出が第３図柄表示装置８１に表示されると、そのデモ演出において、第３図柄として数字の付されていない主図柄が表示される。よって、遊技者は、数字の付されていない主図柄を第３図柄表示装置８１の表示画像から視認することによって、当該パチンコ機１０が更新状態としてのデモ状態にあることを容易に認識することができる。

【６０６８】

キャラクタ図柄エリア２３５ｅは、第３図柄表示装置８１に表示される各種演出で使用されるキャラクタ図柄に対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機１０では、「少年」をはじめとする様々なキャラクタが各種演出にあわせて表示されるようになっており、これらに対応するデータがキャラクタ図柄エリア２３５ｅに常駐される。これにより、表示制御装置１１４は、主制御装置１１０より受信したコマンドの内容に基づいてキャラクタ図柄を変更する場合、キャラクタＲＯＭ２３４から対応の画像データを新たに読み出すのではなく、常駐用ビデオＲＡＭ２３５のキャラクタ図柄エリア２３５ｅに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ２３７にて所定の画像を描画できるようになっている。その結果、キャラクタＲＯＭ２３４から対応の画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、キャラクタ図柄を即座に変更することができる。

【６０６９】

エラーメッセージ画像エリア２３５ｆは、パチンコ機１０内にエラーが発生した場合に表示されるエラーメッセージに対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機１０では、遊技盤１３の裏面に取り付けられた振動センサ（図示せず）の出力から、音声ランプ制御装置１１３によって振動を検出すると、音声ランプ制御装置１１３は振動エラーの発生をエラーコマンドによって表示制御装置１１４に通知する。また、音声ランプ制御装置１１３により、その他のエラーの発生が検出された場合にも、音声ランプ制御装置１１３は、エラーコマンドによって、そのエラーの発生をそのエラー種別と共に表示制御装置１１４へ通知する。そして、表示制御装置１１４では、エラーコマンドを受信すると、その受信したエラーに対応するエラーメッセージを第３図柄表示装置８１に表示させるように構成されている。

【６０７０】

ここで、エラーメッセージは、遊技者の不正防止やエラーに対する遊技者の保護の観点から、エラーの発生とほぼ同時に表示されることが求められる。本パチンコ機１０では、エラーメッセージ画像エリア２３５ｆに、各種エラーメッセージに対応する画像データが予め常駐されているので、表示制御装置１１４は、受信したエラーコマンドに基づいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５のエラーメッセージ画像エリア２３５ｆに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ２３７にて各エラーメッセージ画像を即座に描画できるようになっている。これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から逐次エラーメッセージに対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、エラーコマンドを受信してから対応するエラーメッセージを即座に表示させることができる。

【６０７１】

保留図柄エリア２３５ｇは、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂに表示される実行図柄及び保留図柄の初期設定（デフォルト設定）の表示態様に関するデータを常駐するためのエリアである。即ち、保留図柄エリア２３５ｇには、実行図柄及び保留図柄の初期設定（デフォルト設定）の表示態様である「白色」の「○」図柄に対応する画像データが常駐される。これにより、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂの実行図柄表示領域Ｄｂ０又は保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ４において実行図柄及び保留図柄を表示する場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４から画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、第３図柄

表示装置８１において素早く実行図柄又は保留図柄を表示することができる。よって、第１入球口６４への複数の入球が発生して、第１図柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａにおいて保留図柄が表示されているにも関わらず、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおいて保留図柄（実行図柄）が表示されないような状態が発生することを抑制することができる。

【６０７２】

コクピット画像エリア２３５ｈは、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂに表示されるコクピット画像に対応する画像データを常駐するための領域である。即ち、コクピット画像エリア２３５ｈには、コクピット表示領域Ｄｂにおいて表示される実行図柄及び保留図柄以外のコクピット画像に対応する画像データが常駐される。これにより、第３図柄表示装置８１にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４からコクピット表示領域Ｄｂに対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、第３図柄表示装置８１において素早くコクピット表示領域Ｄｂを表示することができる。よって、変動演出においてコクピット表示領域Ｄｂを表示し続ける場合や、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素を実行した後にコクピット表示領域Ｄｂを再表示する場合であっても、該コクピット画像エリア２３５ｈに記憶されるコクピット画像を読み出すことで、第３図柄表示装置８１にコクピット表示領域Ｄｂを即座に表示することができる。

【６０７３】

また、コクピット表示領域Ｄｂは、主表示領域Ｄｍの背面画像がスクロール表示された場合であっても、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素が実行されない限り、常時、第３図柄表示装置８１の表示領域の一定の位置（表示領域下部）に固定的に表示されるように構成されている。よって、コクピット表示領域Ｄｂは、特定の第３図柄や特定の背面画像より表示頻度が高い表示物である。従って、常駐用ビデオＲＡＭ２３５にコクピット表示領域Ｄｂ用のコクピット画像エリア２３５ｈを設け、該コクピット画像エリア２３５ｈに格納されたコクピット画像に基づいて表示制御を行うように構成することで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから直接読み込む場合と比べて、表示頻度が高いコクピット表示領域Ｄｂの表示をスムースに行うことが可能となる。

【６０７４】

副表示画像エリア２３５ｉは、第３図柄表示装置８１の副表示領域Ｄｓに表示される各小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３に対応する画像データを常駐するための領域である。これにより、第３図柄表示装置８１にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４から副表示領域Ｄｓに対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、第３図柄表示装置８１において素早く副表示領域Ｄｓを表示することができる。よって、変動演出において副表示領域Ｄｓを表示し続ける場合や、「リーチ表示」を実行した後に副表示領域Ｄｓを再表示する場合であっても、該副表示画像エリア２３５ｉに記憶される副表示領域Ｄｓに対応する画像データを読み出すことで、第３図柄表示装置８１に副表示領域Ｄｓを即座に表示することができる。

【６０７５】

また、副表示領域Ｄｓは、コクピット表示領域Ｄｂと同様、主表示領域Ｄｍの背面画像がスクロール表示した場合であっても、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素が実行されない限り、常時、第３図柄表示装置８１の表示領域の一定の位置（表示領域上部）に固定的に表示されるように構成されている。よって、副表示領域Ｄｓは、コクピット表示領域Ｄｂと同様、特定の第３図柄や特定の背面画像より表示頻度が高い表示物である。従って、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に副表示領域Ｄｓ用の副表示画像エリア２３５ｉを設け、該副表示画像エリア２３５ｉに格納された副表示領域Ｄｓに対応する画像データに基づいて表示制御を行うように構成することで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから直接読み込む場合と比べて、表示頻度が高い副表示領域Ｄｓの表示をスムースに行うことが可能となる。

【６０７６】
文字図柄エリア２３５ｊは、変動演出において「リーチ表示」が発生した場合に表示されるリーチ発生時文字表示Ｓｅ１の初期設定（デフォルト設定）に対応する画像データを格納する領域である。即ち、文字表示Ｓｅ１の通常の表示色である「白色」と、「弱パターン」の文字パターンとに関するデータがこの文字図柄エリア２３５ｊに格納される。上述したように、本パチンコ機１０では、いずれかの「リーチ表示」が実行される場合に、該「リーチ表示」に対応した文字表示Ｓｅ１を第３図柄表示装置８１に表示させるように構成されている。
【６０７７】
ここで、文字表示Ｓｅ１の表示態様は、変動演出の開始時に各種カウンタ２２３ｇ等によっていずれの表示態様にするか否かが決定され、該決定に基づいて変動演出において速やかに文字表示Ｓｅ１を表示することが求められる。
【６０７８】
そこで、本パチンコ機１０では、文字図柄エリア２３５ｊに、文字表示Ｓｅ１の初期設定（デフォルト設定）に対応する画像データが予め常駐されている。よって、表示制御装置１１４は、受信した表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドに基づいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の文字図柄エリア２３５ｊに予め常駐されている文字表示Ｓｅ１に対応する画像データを読み出すことによって、画像コントローラ２３７にて文字表示Ｓｅ１を即座に描画できるようになっている。これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から、逐次、文字表示Ｓｅ１に対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、該文字図柄エリア２３５ｊに記憶される文字表示Ｓｅ１に対応する画像データを読み出すことで、第３図柄表示装置８１に文字表示Ｓｅ１を即座に表示することができる。
【６０７９】
また、文字表示Ｓｅ１の初期設定（デフォルト設定）は、最も現出頻度が高い表示態様である。よって、現出頻度の高い文字表示Ｓｅ１を文字図柄エリア２３５ｊに格納することで、文字表示Ｓｅ１に関する表示制御の処理負担を軽減させることができる。
【６０８０】
通常用ビデオＲＡＭ２３６は、データが随時上書きされ更新されるように用いられ、１ポート型のＤＲＡＭによって構成される。通常用ビデオＲＡＭ２３６には、画像コントローラ２３７が常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを用いて第３図柄表示装置８１に表示させる画像を描画する場合に、予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出されたその画像データを一時的に格納するためのものである。この通常用ビデオＲＡＭ２３６には、画像格納エリア２３６ａ、第１フレームバッファ２３６ｂ、第２フレームバッファ２３６ｃが少なくとも設けられている。
【６０８１】
画像格納エリア２３６ａは、第３図柄表示装置８１に表示させる画像の描画に必要な画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを格納するためのエリアである。画像格納エリア２３６ａは、複数のサブエリアに分割されており、各サブエリア毎に、そのサブエリアに格納される画像データの種別が予め定められている。
【６０８２】
ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データのうち、その後の画像の描画で必要となる画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリアのうち、その画像データの種別を格納すべき所定のサブエリアに転送するように、画像コントローラ２３７に対して指示をする。これにより画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１により指示された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、バッファＲＡＭ２３７ａを介して、画像格納エリア２３６ａの指定された所定のサブエリアにその読み出した画像データを転送する。
【６０８３】

なお、画像データの転送指示は、ＭＰＵ２３１が画像コントローラ２３７に対して画像の描画を指示する後述の描画リストの中に、転送データ情報を含めることによって行われる。これにより、ＭＰＵ２３１は、画像の描画指示と、画像データの転送指示とを、描画リストを画像コントローラ２３７に送信するだけで行うことができるので、処理負荷を低減することができる。

【６０８４】

第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃは、第３図柄表示装置８１に表示すべき画像を展開するためのバッファである。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１からの指示に従って描画した１フレーム分の画像を、第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれか一方のフレームバッファに書き込むことによって、そのフレームバッファに１フレーム分の画像を展開すると共に、その一方のフレームバッファに画像を展開している間、他方のフレームバッファから先に展開された１フレーム分の画像情報を読み出し、駆動信号と共に第３図柄表示装置８１に対してその画像情報を送信することによって、第３図柄表示装置８１に、その１フレーム分の画像を表示させる処理を実行する。

【６０８５】

このように、フレームバッファとして、第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃの２つを設けることによって、画像コントローラ２３７は、一方のフレームバッファに描画した１フレーム分の画像を展開しながら、同時に、他方のフレームバッファから先に展開された１フレーム分の画像を読み出して、第３図柄表示装置８１にその読み出した１フレーム分の画像を表示させることができる。

【６０８６】

そして、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、第３図柄表示装置８１に画像を表示させるために１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとは、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、ＭＰＵ２３１によって、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかが交互に指定される。

【６０８７】

即ち、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。これにより、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。

【６０８８】

そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定される。これにより、先に第２フレームバッファ２３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ２３６ｂに新たな画像が展開される。以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかを交互に指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

【６０８９】

プログラムＲＯＭ２３２は、ＭＰＵ２３１により実行される各種の制御プログラムや固

定値データを記憶するためのメモリであり、データテーブル格納エリア２３２ａを少なくとも有している。

【６０９０】

データテーブル格納エリア２３２ａは、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づき表示させる１の演出に対し、時間経過に伴い第３図柄表示装置８１に表示すべき表示内容を記載した遊技情報としての表示データテーブル２３２ａ１と、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づく１の演出に追加して第３図柄表示装置８１に表示させる演出に対し、時間経過に伴い表示すべき表示内容を記載した追加データテーブル２３２ａ２と、表示データテーブル２３２ａ１により表示される１の演出において使用される画像データのうち常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データの転送データ情報ならびに転送タイミングを規定した転送データテーブル２３２ａ３と、が格納された領域である。

【６０９１】

表示データテーブル２３２ａ１は、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１に表示される各演出の演出態様毎に１つずつ用意されるもので、例えば、変動演出、デモ演出、確定表示演出、再始動演出に対応する表示データテーブル２３２ａ１が用意されている。

【６０９２】

なお、デモ演出は、上述したように、１の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第３図柄表示装置８１に表示される演出であり、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄が停止表示されると共に、背面画像のみが変化する。第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示されていれば、遊技者やホール関係者が、当該パチンコ機１０において遊技が行われていないことを認識することができる。

【６０９３】

また、確定表示演出は、変動演出後に音声ランプ制御装置１１３を介して、主制御装置１１０より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信することによって停止図柄を確定表示する場合に第３図柄表示装置８１に表示される演出である。例えば、停止図柄がハズレ図柄である場合は、「ハズレ表示」を強調する演出が行われ、停止図柄が大当たり種別「時短Ａ」である場合は、「大当たり表示」が強調される演出が行われ、停止図柄が小当たり種別「小当たりＡ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「小当たりＢ」又は「時短Ｄ」のいずれかである場合は、それぞれの「小当たり表示」が強調される演出が行われる。遊技者は、この確定表示演出を視認することで、停止図柄の内容によって付与される遊技価値を容易に判断することができる。

【６０９４】

また、再始動演出は、変動演出の終了に伴って第３図柄が停止表示されてから所定時間経過しても主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）から送信される確定コマンド（表示用確定コマンド）が受信されない場合に、第３図柄を振動させた画像を第３図柄表示装置８１に表示させる演出である。遊技者は、第３図柄表示装置８１において、第３図柄の変動が停止表示された後にその第３図柄が振動して表示されることを視認すると、その時点では停止図柄が確定していないことを認識することができる。

【６０９５】

データテーブル格納エリア２３２ａには、デモ演出、確定表示演出および再始動演出に対応する表示データテーブル２３２ａ１をそれぞれ１つずつ格納する。また、変動演出用の表示データテーブル２３２ａ１である変動用表示データテーブル２３２ａ１は、設定される変動演出パターンが３２パターンあれば、１変動演出パターンに１テーブル、合計で３２テーブルが用意される。

【６０９６】

さらに、変動用表示データテーブル２３２ａ１には、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より指示される変動演出パターンとその変動演出の停止表示時に表示

すべき停止図柄とが一致しない場合、例えば、変動演出パターンが当たり用の変動演出パターンであった場合にハズレの停止図柄が主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）より指示された場合に用いられる、通常の変動演出とは明確に異なる変動演出であるデフォルト変動用の表示データテーブル２３２ａ１も用意されている。このデフォルト変動は、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０から送信された確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信するまでの間、第３図柄を高速に変動表示させ、確定コマンドの受信に合わせて、停止図柄としてハズレを示す特殊停止図柄（例えば、左列から順に「９」「８」「７」と表示される図柄）を確定させるものである。

【６０９７】

音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より指示される変動演出パターンとその変動演出の停止表示時に表示すべき停止図柄とが一致しない場合、表示制御装置１１４では、主制御装置１１０において行われた抽選の結果を正しく反映させて変動演出や確定表示演出を行うことができないおそれがある。

【６０９８】

これに対し、本パチンコ機１０では、このような場合はデフォルト変動演出が行われ、変動演出後に特殊なハズレを示す特殊停止図柄が第３図柄表示装置８１に確定表示されるので、主制御装置１１０における抽選の結果がハズレであっても第３図柄表示装置８１に誤って大当たり又は小当たりの確定表示演出が行われてしまうことを防止することができる。

【６０９９】

また、第３図柄表示装置８１に特殊停止図柄が確定表示されても、主制御装置１１０における抽選結果が大当たり又は小当たりであれば、実際のパチンコ機１０における遊技状態は大当たり状態又は小当たり状態へ移行するので、遊技者は安心して遊技を継続することができる。

【６１００】

さらに、確定表示を特殊停止図柄とすることで、確定表示がハズレであっても、パチンコ機１０が大当たり状態又は小当たり状態となっている可能性があることを遊技者に対して示唆することができるので、確定表示がハズレであるにも関わらず、パチンコ機１０が大当たり状態又は小当たり状態となることで、遊技者に不安感を与えないようにすることができる。

【６１０１】

ここで、図３３１を参照して、表示データテーブル２３２ａ１の詳細について説明する。図３３１は、表示データテーブル２３２ａ１のうち、変動用表示データテーブル２３２ａ１の一例を模式的に示した模式図である。表示データテーブル２３２ａ１は、第３図柄表示装置８１において１フレーム分の画像が表示される時間（本実施形態では、２０ミリ秒）を１単位として表したアドレスに対応させて、その時間に表示すべき１フレーム分の画像の内容（描画内容）を事細かに規定したものである。

【６１０２】

描画内容には、１フレーム分の画像を構成する表示物であるスプライト毎に、そのスプライトの種別を規定すると共に、そのスプライトの種別に応じて、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報といった、スプライトを第３図柄表示装置８１に描画させるための描画情報が規定されている。

【６１０３】

スプライトの種別は、表示すべきスプライトを特定するための情報である。表示位置座標は、そのスプライトを表示すべき第３図柄表示装置８１上の座標を特定するための情報である。拡大率は、そのスプライトに対して予め設定された標準的な表示サイズに対する拡大率を指定するための情報で、その拡大率に従って表示されるスプライトの大きさが特定される。なお、拡大率が１００％より大きい場合は、そのスプライトが標準的な大きさよりも拡大されて表示され、拡大率が１００％未満の場合は、そのスプライトが標準的な大きさもよりも縮小されて表示される。

【６１０４】
回転角度は、スプライトを回転させて表示させる場合の回転角度を特定するための情報である。半透明値は、スプライト全体の透明度を特定するためのものであり、半透明値が高いほど、スプライトの背面側に表示される画像が透けて見えるように画像が表示される。αブレンディング情報は、他のスプライトとの重ね合わせ処理を行う場合に用いられる既知のαブレンディング係数を特定するための情報である。色情報は、表示すべきスプライトの色調を指定するための情報である。そして、フィルタ指定情報は、指定されたスプライトを描画する場合に、そのスプライトに対して施すべき画像フィルタを指定するための情報である。
【６１０５】
変動用表示データテーブル２３２ａ１では、各アドレスに対応して規定される１フレーム分の描画内容として、１つの背面画像、１つのコクピット画像、１１個の第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、その画像において光の差し込みなどを表現するエフェクト、少年画像や文字などの各種演出に用いられるキャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・）、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１などの文字図柄（文字図柄１，文字図柄２，・・・）といった各スプライトに対する描画情報が、アドレス毎に規定されている。なお、エフェクト、キャラクタ、文字図柄に関する情報は、そのフレームに表示すべき内容に合わせて、１つ又は複数規定される。
【６１０６】
第１４実施形態のパチンコ機１０では、「リーチ表示」において現出する文字表示Ｓｅ１は、初期設定（デフォルト設定）の表示態様として、文字表示Ｓｅ１の表示色が「白色」であると共に、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の文字パターンがそれぞれ「弱パターン」が表示されるように構成されている。よって、仮に、文字表示Ｓｅ１のチャンスアップパターンに関する抽選処理が適切に行われなかった場合であっても、文字表示Ｓｅ１を初期設定の表示態様で表示することができる。従って、文字表示Ｓｅ１の抽選処理に関してエラー等が発生した場合であっても、文字表示Ｓｅ１を表示することができる。また、文字表示Ｓｅ１の初期設定の表示態様を、最も有利示唆度が低い「白色」の表示色、かつ、「弱パターン」の文字パターンで表示することで、ハズレの変動演出であっても大当たり期待度が過度に高まらないように構成することができる。このため、エラー等の発生により文字表示Ｓｅ１の抽選処理が適切に行われなかった場合であっても、遊技者の期待を煽るような表示を現出しないように構成し、遊技者に不信感等を抱かせず快適な遊技を提供することができる。
【６１０７】
なお、文字表示Ｓｅ１の初期設定の表示態様として、文字表示Ｓｅ１を表示しないように構成してもよい。エラー等によって文字表示Ｓｅ１の抽選処理が適切に行われない場合に、文字表示Ｓｅ１を表示しないことで、遊技者の大当たりへの期待を過度に煽らず、遊技者に不信感等を抱かせず快適な遊技を提供することができる。
【６１０８】
ここで、背面画像は、表示位置は第３図柄表示装置８１の画面全体に固定され、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報は、時間経過に対して一定とされるので、変動用表示データテーブル２３２ａ１では、背面画像の種別を特定するための情報である背面種別のみが規定されている。この背面種別は、遊技者によって選択されているステージ（「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」のいずれか）に対応する背面Ａ～Ｃのいずれかを表示させるか、背面Ａ～Ｃとは異なる背面画像を表示させるかを特定する情報が記載されている。また、背面種別は、背面Ａ～Ｃとは異なる背面画像を表示させることを特定する場合、どの背面画像を表示させるかを特定する情報も合わせて記載されている。
【６１０９】
ＭＰＵ２３１は、この背面種別によって、背面Ａ～Ｃのいずれかを表示させることが特定される場合は、背面Ａ～Ｃのうち遊技者によって指定されたステージに対応する背面画

像を描画対象として特定し、また、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定する。一方、背面Ａ～Ｃとは異なる背面画像を表示させることが特定される場合は、背面種別から表示させるべき背面画像を特定する。

【６１１０】

なお、本実施形態では、表示データテーブル２３２ａ１において、背面画像の描画内容として背面種別のみを規定する場合について説明するが、これに代えて、背面種別と、その背面種別に対応する背面画像のどの範囲を表示すべきかを示す位置情報とを規定するようにしてもよい。この位置情報は、例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、ＭＰＵ２３１は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、位置情報により示される初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間に基づいて特定する。

【６１１１】

また、位置情報は、この表示データテーブル２３２ａ１に基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、ＭＰＵ２３１は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、表示データテーブル２３２ａ１に基づき画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始された段階で表示されていた背面画像の位置と、位置情報により示される該画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間とに基づいて特定する。

【６１１２】

さらに、位置情報は、背面種別に応じて、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報および表示データテーブル２３２ａ１に基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報のいずれかを示すものであってもよいし、背面種別および位置情報とともに、その位置情報の種別情報（例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であるか、表示データテーブル２３２ａ１に基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であるかを示す情報）を、背面画像の描画内容として規定してもよい。その他、位置情報は、経過時間を示す情報ではなく、表示すべき背面画像の範囲が格納されたアドレスを示す情報であってもよい。

【６１１３】

コクピット画像は、表示位置は第３図柄表示装置８１の画面下側中央に固定され、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報は、時間経過に対して一定とされるので、変動用表示データテーブル２３２ａ１では、背面画像と同様、コクピット画像の種別を特定するための情報であるコクピット種別のみが規定されている。このコクピット種別は、変動演出においてコクピット表示領域Ｄｂを表示し続けるか、或いは、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の実行中においてコクピット表示領域Ｄｂを消去するかを特定する情報が記載されている。

【６１１４】

ＭＰＵ２３１は、このコクピット種別によって、コクピット表示領域Ｄｂを表示させることが特定される場合は、コクピット表示領域Ｄｂに対応するコクピット画像を描画対象として特定する。一方、コクピット種別によって、コクピット表示領域Ｄｂを表示しない（消去する）ことが特定される場合は、コクピット表示領域Ｄｂに対応するコクピット画像を描画対象としないことを特定する。

【６１１５】

第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）は、表示すべき第３図柄を特定するための図柄種別情報として、図柄種別オフセット情報が記載されている。このオフセット情報は、各第３図柄に付された数字の差分を表す情報である。第３図柄の種別を直接特定するのではなく、オフセット情報を特定するのは、変動演出における第３図柄の表示は、１つ前に行われた変動演出の停止図柄および今回行われる変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動が開始されてから所定時間経過するまでの図柄オフセット情報では、１つ前に行

われた変動演出の停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、１つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

【６１１６】

一方、変動が開始されてから所定時間経過後は、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より受信した停止種別コマンド（表示用停止種別コマンド）に応じて設定される停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、変動演出を、主制御装置１１０より指定された停止種別に応じた停止図柄で停止させることができる。

【６１１７】

なお、各第３図柄には固有の数字が付されているので、１つ前の変動演出における変動図柄や、主制御装置１１０より指定された停止種別に応じた停止図柄を、その第３図柄に付された数字で管理し、また、オフセット情報を、各第３図柄に付された数字の差分で表すことにより、そのオフセット情報から容易に表示すべき第３図柄を特定することができる。

【６１１８】

また、図柄オフセット情報において、１つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセット情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えられる所定時間は、第３図柄が高速に変動表示されている時間となるように設定されている。第３図柄が高速に変動表示されている間は、その第３図柄が遊技者に視認不能な状態であるので、その間に、図柄オフセット情報を１つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセット情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えることによって、第３図柄の数字の連続性が途切れても、その数字の連続性の途切れを遊技者に認識させないようにすることができる。

【６１１９】

変動用表示データテーブル２３２ａ１の先頭アドレスである「００００Ｈ」には、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、変動用表示データテーブル２３２ａ１の最終アドレス（図３３３の例では、「０２Ｆ０Ｈ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレス「０２Ｆ０Ｈ」との間の各アドレスに対して、その変動用表示データテーブル２３２ａ１で規定すべき演出に対応させた描画内容が記載されている。

【６１２０】

ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブル２３２ａ１を選定して、データテーブル格納エリア２３２ａから読み出して、後述するワークＲＡＭ２３３の表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納すると共に、後述するポインタ２３３ｅを「０」に初期化する。そして、１フレーム分の描画処理が完了する度に更新処理によってポインタ２３３ｅを１加算し、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１において、ポインタ２３３ｅが示すアドレスに規定された描画内容に基づき、次に描画すべき画像内容を特定して後述する遊技情報としての描画リスト（図３３４参照）を作成し、画像コントローラ２３７にその描画リストを送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、ポインタ２３３ｅの更新に従って、表示データテーブル２３２ａ１で規定された順に描画内容が特定されるので、その表示データテーブル２３２ａ１で規定された通りの画像が第３図柄表示装置８１に表示される。

【６１２１】

このように、本パチンコ機１０では、表示制御装置１１４において、音声ランプ制御装置１１３からコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、ＭＰＵ２３１により実行すべきプログラムを変更するのではなく、表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに適宜置き換えるという単純な操作だけで、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出画像を変更することができる。

【６１２２】

ここで、従来のパチンコ機のように、第３図柄表示装置８１に表示させる演出画像を変更する度にＭＰＵ２３１で実行されるプログラムを起動するように構成した場合、演出画像の多種多様化に伴って複雑かつ膨大化するプログラムの起動や実行の処理に多大な負荷がかかるため、表示制御装置１１４における処理能力が制限となって、制御可能な演出画像の多様化に限界が生じてしまうおそれがあった。

【６１２３】

これに対し、本パチンコ機１０では、表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに適宜置き換えるという単純な操作だけで、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出画像を変更することができるので、表示制御装置１１４の処理能力に関係なく、多種態様な演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【６１２４】

また、このように各演出に対応して表示データテーブル２３２ａ１を用意し、表示すべき演出に応じた表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定して、その設定された表示データテーブル２３２ａ１に従い、１フレームずつ描画リストを作成することができるのは、パチンコ機１０では、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づいて、予め第３図柄表示装置８１に表示させる演出が決定されるためである。

【６１２５】

これに対し、パチンコ機１０といった遊技機を除くゲーム機などでは、ユーザの操作に基づいてその場その場で表示内容が変わるため、表示内容を予測することができず、よって、上述したような各演出に対応する表示データテーブル２３２ａ１を持たせることはできない。このように、各演出に対応して表示データテーブル２３２ａ１を用意し、表示すべき演出に応じた表示データテーブルバッファ２３３ｂを設定して、その設定された表示データテーブル２３２ａ１に従い、１フレームずつ描画リストを作成する構成は、パチンコ機１０が、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づいて、予め第３図柄表示装置８１に表示させる演出を決定する構成であることに基づいて初めて実現できるものである。

【６１２６】

次いで、図３３２を参照して、追加データテーブル２３２ａ２の詳細について説明する。図３３２は、追加データテーブル２３２ａ２の一例を模式的に示した模式図である。追加データテーブル２３２ａ２は、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づく１の演出に追加して第３図柄表示装置８１に表示させる演出に対し、時間経過に伴い表示すべき表示内容を記載したものである。ここで、「１の演出に追加」するとは、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づく１の演出の表示内容を変更することを意味し、例えば、１の演出において通常は表示されない画像を表示させて、その１の演出に別の演出を重ねて表示させたり、その１の演出における一部または全部の色調を変化させたり、１の演出において表示される画像を変更したりする概念を含むものである。

【６１２７】

即ち、追加データテーブル２３２ａ２は、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づき選定された表示データテーブル２３２ａ１によって表示される１の演出に対して、通常は表示されない画像を追加して表示させるために必要な描画内容や、その１の演出における一部または全部の色調を変化させるために必要な描画内容、また、１の演出において初期設定（デフォルト設定）として表示される画像を変更して表示させるために必要な描画内容が既定されるものである。

【６１２８】

なお、本実施形態では、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からの変動パターンコマンド（表示用変動パターンコマンド）に基づき選定された変動用表示データテーブル２３２ａ１によって表示される変動演出の「リーチ表示」に対して、追加して表示される変化パターンを表示するための表示内容が、追加データテーブル２３２ａ２によっ

て規定される場合について説明する。
【６１２９】
即ち、追加データテーブル２３２ａ２は、例えば、変動演出の「リーチ表示」における文字表示Ｓｅ１の文字パターン等の変化パターンに対応して用意されており、具体的には、文字表示Ｓｅ１の変化パターンに対応した複数の追加データテーブル２３２ａ２がデータテーブル格納エリア２３２ａに格納されている。
【６１３０】
なお、第１４実施形態のリーチ発生時文字表示Ｓｅ１には、「弱パターン」と「強パターン」の２種類の表示態様が現出可能に構成されている。具体的には、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の「弱パターン」が選択された場合には、「いくぜぇ！」という文字パターンが表示される。また、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の「強パターン」が選択された場合には、「いけるぜぇ！」という「弱パターン」より楽観的な表現の文字パターンが表示される。
【６１３１】
また、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１は、表示される文字色（表示色）が変化可能に構成されている。具体的には、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の通常の表示色として「白色」で文字が表示される。また、該通常の表示色より大当たり期待度が高いチャンスアップパターンの表示色として「赤色」で文字が表示される。
【６１３２】
この追加データテーブル２３２ａ２では、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に追加表示すべき１フレーム分の画像の内容（描画内容）が事細かに規定されている。描画内容には、１フレーム分の画像に追加表示すべき表示物であるスプライト毎に、そのスプライトの種別を規定すると共に、そのスプライトの種別に応じて、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報といった、スプライトを第３図柄表示装置８１に描画させるための描画情報が規定されている。
【６１３３】
例えば、図３３２で示す追加データテーブル２３２ａ２の例では、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレス「０１Ｆ４Ｈ」に対応付けて、１つのキャラクタ（キャラクタ１）及び１つの文字図柄（文字図柄１）に対して、それぞれのスプライト種別（キャラクタ種別，文字種別）、表示位置、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報が規定されている。一方、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレスによって示される時間に、追加表示すべき表示物が存在しない場合は、追加データテーブル２３２ａ２では、そのアドレスに対応する追加すべき表示物が存在しないことを意味するＮｕｌｌデータが規定される（図３３２のアドレス「０００１Ｈ」が該当）。
【６１３４】
なお、追加データテーブル２３２ａ２の先頭アドレスである「００００Ｈ」には、表示データテーブル２３２ａ１と同様に、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、追加データテーブル２３２ａ２の最終アドレス（図３３２の例では、「０２ＥＦＨ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレス「０２ＥＦＨ」との間の各アドレスに対して、その追加データテーブル２３２ａ２で規定すべき演出に対応させた描画内容が記載されている。
【６１３５】
また、図３３２で示す追加データテーブル２３２ａ２は、「ノーマルリーチのみ」の変動パターンである変動演出の変化パターンに対応したものを例示しており、「ノーマルリーチのみ」の変動演出の変動時間に対応した時間、即ち、１５秒の変動時間に対応して設定されている。具体的には、「ノーマルリーチ」の変動要素の開始時である変動開始後から１０秒に対応するアドレスとして、「０１Ｆ４Ｈ」が設定され、該「ノーマルリーチ」

の変動要素の開始時に中央小領域Ｄｓ２に表示されているキャラクタ図柄の表示態様（例えば、髪の毛の色の変化等）と、該キャラクタ図柄から発せられるリーチ発生時文字表示Ｓｅ１との変化パターン（例えば、文字パターン）とが設定されるように構成されている。

【６１３６】

ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３から表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドを受信すると、その表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドにより示される変動演出の変化パターンに応じた追加データテーブル２３２ａ２をデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出して、後述するワークＲＡＭ２３３の追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納する。そして、ポインタ２３３ｅの更新毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された１の表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された１又は複数の追加データテーブル２３２ａ２とから、ポインタ２３３ｅが示すアドレスに規定された描画内容を特定し、次に描画すべき画像内容を特定して後述する描画リスト（図３３４参照）を作成する。なお、追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加データテーブル２３２ａ２が格納されていない場合は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１のみから描画リストが作成されるように構成されている。

【６１３７】

例えば、図３３２の例では、ポインタ２３３ｅが「０００１Ｈ」である場合、追加データテーブル２３２ａ２のアドレス「０００１Ｈ」には、Ｎｕｌｌデータが規定されているので、追加すべき表示物が存在しないと判断し、表示データテーブル２３２ａ１のアドレス「０００１Ｈ」に規定された各種スプライトを基に描画リストを生成する。一方、ポインタ２３３ｅが「０１Ｆ４Ｈ」となった場合に、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブル２３２ａ１のアドレス「０１Ｆ４Ｈ」に規定された各種スプライトに、追加データテーブル２３２ａ２のアドレス「０１Ｆ４Ｈ」に規定されたキャラクタ１，文字図柄１の各スプライトを追加して描画リストを作成し、画像コントローラ２３７にその画像の描画を指示する。

【６１３８】

そして、画像コントローラ２３７にその描画リストを送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、ポインタ２３３ｅの更新に従って、表示データテーブル２３２ａ１で規定された順に描画内容が特定されると共に、追加データテーブル２３２ａ２で規定された描画内容が追加されるので、その表示データテーブル２３２ａ１と追加データテーブル２３２ａ２とで規定された通りの画像が第３図柄表示装置８１に表示される。

【６１３９】

このように、本パチンコ機１０では、表示制御装置１１４において、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出画像（例えば、変動演出画像）に追加して他の演出画像（例えば、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の「強パターン」画像）を表示させる場合に、その追加して表示させる他の演出画像に対応する追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定することで、容易にその演出画像をベースの演出画像に追加して表示させることができる。

【６１４０】

これにより、例えば、元の演出画像が３２種類あり、追加して表示させる他の演出画像が５種類ある場合において、仮に、元の演出画像毎に他の演出画像を重ねた画像を規定した表示データテーブルを別途用意すれば、３２×５＝１６０種類の表示データテーブルを用意しなければならないところ、本パチンコ機１０のように、他の演出画像に対応するデータテーブルを追加データテーブル２３２ａ２として別に規定することで、３２＋５＝３７種類の表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２を用意すればよく、データテーブル格納エリア２３２ａの容量増大を抑制することができる。よって、データテーブル格納エリア２３２ａに用意された容量の中で多種態様な演出に対応した

データテーブル２３２ａ１，２３２ａ２を格納することもでき、演出画像の更なる多種多様化を容易に図ることができる。

【６１４１】

また、本パチンコ機１０のように、追加して表示させる他の演出画像を追加データテーブル２３２ａ２として規定することによって、元の演出画像に対応する表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定した後に、追加して表示させる他の演出画像の表示を決定した場合であっても、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１を変更することなく、他の演出画像に対応する追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定するだけで、その追加して表示させる他の演出画像が元の演出画像に追加して容易に表示させることができる。

【６１４２】

さらに、追加データテーブル２３２ａ２は、表示データテーブル２３２ａ１と同様のデータ構造を有して構成されているので、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定された追加データテーブル２３２ａ２とから、時間毎にポインタ２３３ｅを更新しながらそのポインタ２３３ｅに示されるアドレスに規定された描画内容をそれぞれ容易に特定することができると共に、これらから１つのフレームに対応する１つの描画リストを容易に生成することができる。よって、主制御装置１１０からのコマンドに基づいて行われる演出に追加して、音声ランプ制御装置１１３などによってその他の演出の表示を決定した場合であっても、その追加して表示すべき演出の表示内容を追加データテーブル２３２ａ２で規定することによって、少ないデータテーブル２３２ａ１，２３２ａ２から多種多様な演出表示を容易に行うことができる。

【６１４３】

次いで、図３３３を参照して、転送データテーブル２３２ａ３の詳細について説明する。図３３３は、転送データテーブル２３２ａ３の一例を模式的に示した模式図である。転送データテーブル２３２ａ３は、各演出毎に用意された表示データテーブル２３２ａ１に対応して用意されるものである。即ち、転送データテーブル２３２ａ３には、表示データテーブル２３２ａ１で規定されている演出において使用されるスプライトの画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送するための転送データ情報ならびにその転送タイミングが規定されている。

【６１４４】

なお、表示データテーブル２３２ａ１に規定された演出において使用されるスプライトの画像データが、全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されていれば、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３は用意されていない。これにより、データテーブル格納エリア２３２ａの容量増大を抑制することができる。

【６１４５】

転送データテーブル２３２ａ３は、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべきスプライトの画像データ（以下、「転送対象画像データ」と称する）の転送データ情報が記載されている（図３３３のアドレス「０００１Ｈ」及び「０１Ｆ４Ｈ」が該当）。ここで、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、その転送対象画像データの転送開始タイミングが設定されており、転送データテーブル２３２ａ３では、その転送開始タイミングに対応するアドレスに対応させて、転送対象画像データの転送データ情報が規定される。

【６１４６】

一方、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレスで示される時間に、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しない場合は、転送データテーブル２３２ａ

３では、そのアドレスに対応して転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないことを意味するＮｕｌｌデータが規定される（図３３３のアドレス「０００２Ｈ」が該当）。
【６１４７】
転送データ情報としては、その転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスが含まれる。
【６１４８】
なお、転送データテーブル２３２ａ３の先頭アドレスである「００００Ｈ」には、表示データテーブル２３２ａ１と同様に、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、転送データテーブル２３２ａ３の最終アドレス（図３３３の例では、「０２ＥＦＨ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレス「０２ＥＦＨ」との間の各アドレスに対して、その転送データテーブル２３２ａ３で規定すべき転送対象画像データの転送データ情報が記載されている。
【６１４９】
ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３からコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブル２３２ａ１を選定すると、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３が存在する場合は、その転送データテーブル２３２ａ３をデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出して、後述するワークＲＡＭ２３３の転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納する。
【６１５０】
そして、ポインタ２３３ｅの更新毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された追加データテーブル２３２ａ２とから、ポインタ２３３ｅが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図３３４参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３から、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。
【６１５１】
例えば、図３３３の例では、ポインタ２３３ｅが「０００１Ｈ」や「０１Ｆ４Ｈ」となった場合に、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブル２３２ａ３の当該アドレスに規定された転送データ情報を、表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２に基づいて作成した描画リストに追加して、その追加後の描画リストを画像コントローラ２３７へ送信する。一方、ポインタ２３３ｅが「０００２Ｈ」である場合、転送データテーブル２３２ａ３のアドレス「０００２Ｈ」には、Ｎｕｌｌデータが規定されているので、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないと判断し、生成した描画リストに転送データ情報を追加せずに、描画リストを画像コントローラ２３７へ送信する。
【６１５２】
そして、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に設けられた画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送する処理を実行する。
【６１５３】
ここで、上述したように、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブル２３２ａ３では、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。このため、この転送データテーブル２３２ａ３に規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライト

を描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。そして、その画像格納エリア２３６ａに格納された画像データを用いて、表示データテーブル２３２ａ１に基づき、所定のスプライトの描画を行うことができる。

【６１５４】

これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送しておくことができるので、表示データテーブル２３２ａ１で指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブル２３２ａ３の記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。

【６１５５】

また、本パチンコ機１０では、表示制御装置１１４において、音声ランプ制御装置１１３からコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定するのに合わせて、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３が転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定されるので、その表示データテーブル２３２ａ１で用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。

【６１５６】

さらに、転送データテーブル２３２ａ３では、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへの画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、きめ細かく画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。

【６１５７】

また、転送データテーブル２３２ａ３は、表示データテーブル２３２ａ１と同様のデータ構造を有し、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべき転送対象画像データの転送データ情報が規定されている。よって、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１に基づいて所定のスプライトの画像データが用いられる前に、確実にその画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ格納されるように、転送開始のタイミングを指示することができる。従って、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、多種多様な演出画像を容易に第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【６１５８】

図３２７に戻って説明を続ける。ワークＲＡＭ２３３は、ＭＰＵ２３１による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリである。このワークＲＡＭ２３３には、簡易画像表示フラグ２３３ａ、表示データテーブルバッファ２３３ｂ、追加データテーブルバッファ２３３ｃ、転送データテーブルバッファ２３３ｄ、ポインタ２３３ｅ、描画リストエリア２３３ｆ、計時カウンタ２３３ｇ、格納画像判別フラグ２３３ｈ、描画対象バッファフラグ２３３ｉ、文字パターンメモリ２３３ｊ、赤文字フラグ２３３ｋを少なくとも有している。

【６１５９】

簡易画像表示フラグ２３３ａは、第３図柄表示装置８１に、図３２８（ａ）～図３２８（ｃ）に示す電源投入時画像（電源投入時主画像２８２および電源投入時変動画像２８３）を表示するか否かを示すフラグである。この簡易画像表示フラグ２３３ａは、電源投入後にＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理（図３６９参照）の初期化処理の中で、電源投入時主画像２８２を第３図柄表示装置８１に表示させるために、画像コントローラ２３７へ電源投入時主画像２８２の描画を指示するのに合わせて、オンに設定される（図３６９のＳ２００４参照）。そして、転送設定処理（図３８３（ａ）参照）の常駐画像転送設定処理（図３８３（ｂ）参照）によって、全ての常駐対象画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納された段階で、第３図柄表示装置８１に電源投入時画像以外の画像を表示させるために、オフに設定される（図３８３（ｂ）のＳ２４１５参照）。

【６１６０】

この簡易画像表示フラグ２３３ａは、画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号を検出する毎にＭＰＵ２３１によって実行されるＶ割込処理の中で参照され（図３７０（ｂ）のＳ２０２１参照）、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンである場合は、電源投入時画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、簡易コマンド判定処理（図３７０（ｂ）のＳ２０２８参照）および簡易表示設定処理（図３７０（ｂ）のＳ２０２９参照）が実行される。一方、簡易画像表示フラグ２３３ａがオフである場合は、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドに応じて、種々の画像が表示されるように、コマンド判定処理（図３７１～図３７８参照）および表示設定処理（図３７９～図３８２参照）が実行される。

【６１６１】

また、簡易画像表示フラグ２３３ａは、Ｖ割込処理（図３７０（ｂ）参照）の中でＭＰＵ２３１により実行される転送設定処理（図３８３（ａ）参照）の中で参照される。この転送設定処理において、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンであると判定された場合は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されていない常駐対象画像データが存在するため、常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送する常駐画像転送設定処理（図３８３（ｂ）参照）を実行する一方、簡易画像表示フラグ２３３ａがオフである場合は、描画処理に必要な画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する通常画像転送設定処理（図３８３参照）を実行する。

【６１６２】

表示データテーブルバッファ２３３ｂは、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド等に応じて第３図柄表示装置８１に表示させる演出に対応する１の表示データテーブル２３２ａ１を格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド等に基づいて、第３図柄表示装置８１に表示させる演出を判断し、その演出に対応する表示データテーブル２３２ａ１をデータテーブル格納エリア２３２ａから選定して、その選定された表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納する。

【６１６３】

そして、ＭＰＵ２３１は、後述するポインタ２３３ｅを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１において、そのポインタ２３３ｅで示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図３３４参照）を生成する。これにより、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出が表示される。

【６１６４】

追加データテーブルバッファ２３３ｃは、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド等に応じて、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１によって、第３図柄表示装置８１に表示される演出に追加して表示させる演出（文字表示Ｓｅ１の表示色等の変化パターン）に対応する１又は複数の追加データテーブル２３２ａ２を格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ

２３３ｂに表示データテーブル２３２ａ１を格納するのに合わせて、一旦、追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加して表示すべき表示物がないことを意味するＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする。

【６１６５】

その後、ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド等に基づいて、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１によって、第３図柄表示装置８１に表示される演出に追加して表示させる演出の有無を判断する。そして、追加して表示させる演出が発生する毎に、その演出に対応する追加データテーブル２３２ａ２をデータテーブル格納エリア２３２ａから選定して、その選定された追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納する。

【６１６６】

そして、ＭＰＵ２３１は、後述するポインタ２３３ｅを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１において、そのポインタ２３３ｅで示されるアドレスに規定された描画内容と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された追加データテーブル２３２ａ２において、そのポインタ２３３ｅで示されるアドレスに規定された描画内容とに基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図３３４参照）を生成する。

【６１６７】

これにより、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出に、追加データテーブル２３２ａ２に対応する演出が追加して表示される。また、追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加データテーブル２３２ａ２が格納されなかった場合、追加データテーブルバッファ２３３ｃにはＮｕｌｌデータが格納されている。よって、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出がそのまま表示される。

【６１６８】

上述したように、第１４実施形態のパチンコ機１０において、追加データテーブルバッファ２３３ｃには、複数（例えば、３２）の追加データテーブル２３２ａ２を格納可能に構成されている。このため、追加したい演出が加わるごとにその演出に対応する追加データテーブル２３２ａ２を決定し、該追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加して格納するだけで、表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出に、複数の追加データテーブル２３２ａ２に対応する複数の演出を追加して表示することができる。

【６１６９】

転送データテーブルバッファ２３３ｄは、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド等に応じて、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３を格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに表示データテーブル２３２ａ１を格納するのに合わせて、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３をデータテーブル格納エリア２３２ａから選定して、その選定された転送データテーブル２３２ａ３を転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納する。

【６１７０】

なお、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納される表示データテーブル２３２ａ１において用いられるスプライトの画像データが全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されている場合は、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３が用意されていない。よって、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルバッファ２３３ｄに転送対象画像データが存在しないことを意味するＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする。

【６１７１】

そして、ＭＰＵ２３１は、後述するポインタ２３３ｅを１ずつ加算しながら、転送デー

タテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３において、そのポインタ２３３ｅで示されるアドレスに規定された転送対象画像データの転送データ情報が規定されていれば（即ち、Ｎｕｌｌデータが記載されていなければ）、１フレーム毎に生成される画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図３３４参照）に、その転送データ情報を追加する。

【６１７２】

これにより、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送する処理を実行する。ここで、上述したように、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブル２３２ａ３では、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。よって、この転送データテーブル２３２ａ３に規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。

【６１７３】

また、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送しておくことができる。よって、表示データテーブル２３２ａ１で指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブル２３２ａ３の記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。

【６１７４】

ポインタ２３３ｅは、表示データテーブルバッファ２３３ｂ、追加データテーブルバッファ２３３ｃ及び転送データテーブルバッファ２３３ｄの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブル２３２ａ１、追加データテーブル２３２ａ２及び転送データテーブル２３２ａ３から、対応する描画内容若しくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するためのものである。

【６１７５】

ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに表示データテーブル２３２ａ１が格納されるのに合わせて、ポインタ２３３ｅを一旦「０」に初期化する。そして、画像コントローラ２３７から１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒ごとに送信されるＶ割込信号に基づいてＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図３７０（ｂ）参照）の表示設定処理（図３７９参照）の中で、ポインタ更新処理（図３８２参照）が実行され、ポインタ２３３ｅの値が１ずつ加算される。

【６１７６】

ＭＰＵ２３１は、このようなポインタ２３３ｅの更新が行われる毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された追加データテーブル２３２ａ２とから、ポインタ２３３ｅが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図３３４参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３から、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データに関する転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

【６１７７】
これにより、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出が第３図柄表示装置８１に表示されると共に、追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加データテーブル２３２ａ２が格納されている場合は、格納されている追加データテーブル２３２ａ２に対応する演出が、表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出に追加して第３図柄表示装置８１へ表示させることができる。よって、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納する表示データテーブル２３２ａ１や、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納する追加データテーブル２３２ａ２を変更するだけで、容易に第３図柄表示装置８１に表示させる演出を変更することができる。従って、表示制御装置１１４の処理能力に関わらず、多種多様な演出を表示させることができる。

【６１７８】
また、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３が格納されている場合は、その転送データテーブル２３２ａ３に基づいて、対応する表示データテーブル２３２ａ１によって所定のスプライトの描画が開始されるまでに、そのスプライトの描画で用いられる常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。

【６１７９】
これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送しておくことができる。よって、表示データテーブル２３２ａ１で指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブル２３２ａ３の記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。

【６１８０】
描画リストエリア２３３ｆは、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された追加データテーブル２３２ａ２、及び、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３に基づいて生成される、１フレーム分の画像の描画を画像コントローラ２３７に指示する描画リストを格納するためのエリアである。

【６１８１】
ここで、図３３４を参照して、描画リストの詳細について説明する。図３３４は、描画リストの内容を模式的に示した模式図である。描画リストは、画像コントローラ２３７に対して、１フレーム分の画像の描画を指示する指示表である。図３３４に示すように、１フレームの画像で使用する背面画像、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・），コクピット画像，実行図柄，保留図柄（保留図柄１，保留図柄２，・・・），文字図柄（文字図柄１，・・・），エラー図柄といった各スプライト毎に、そのスプライトの詳細な描画情報（詳細情報）を記述したものである。また、描画リストには、画像コントローラ２３７に対して所定の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送させるための転送データ情報もあわせて記述される。

【６１８２】
各スプライトの詳細な描画情報（詳細情報）には、対応するスプライト（表示物）の画像データが格納されているＲＯＭ種別を示す情報（又はＲＡＭ種別を示す情報）と、そのアドレスとが記述されている。画像コントローラ２３７は、そのＲＯＭ種別（又はＲＡＭ種別）およびアドレスによって指定されるメモリ領域から、当該スプライトの画像データを取得する。また、その詳細な描画情報（詳細情報）には、表示位置座標、拡大率、回転

角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報が含まれている。

【６１８３】

画像コントローラ２３７は、キャラクタＲＯＭ２３４（又は各種ビデオＲＡＭ２３５，２３６）より読み出した当該スプライトの画像データにより生成される標準的な画像に対し、拡大率に応じて拡大縮小処理を施し、回転角度に応じて回転処理を施し、半透明値に応じて半透明化処理を施し、αブレンディング情報に応じて他のスプライトとの合成処理を施し、色情報に応じて色調補正処理を施し、フィルタ指定情報に応じてその情報により指定された方法でフィルタリング処理を施した上で、表示位置座標に示される表示位置に各種処理を施して得られた画像を描画する。そして、描画した画像は、画像コントローラ２３７によって、後述する描画対象バッファフラグ２３３ｉで指定される第１フレームバッファ２３６ｂ又は第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかに展開される。

【６１８４】

ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された追加データテーブル２３２ａ２において、ポインタ２３３ｅによって示されるアドレスに規定された描画内容と、その他の描画すべき画像の内容（例えば、実行図柄又は保留図柄を表示する保留画像や、エラーの発生を通知する警告画像など）とに基づき、１フレーム分の画像の描画に用いられる全スプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を生成すると共に、その詳細情報をスプライト毎に並び替えることによって描画リストを作成する。

【６１８５】

ここで、各スプライトの詳細情報のうち、スプライト（表示物）のデータの格納ＲＯＭ種別（又はＲＡＭ種別）とアドレスとは、表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２に規定されるスプライト種別や、その他の画像の内容から特定されるスプライト種別に応じて生成される。即ち、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納されるキャラクタＲＯＭ２３４（又は常駐用ビデオＲＡＭ２３５若しくは通常用ビデオＲＡＭ２３６）が固定されているので、ＭＰＵ２３１は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＯＭ種別（又はＲＡＭ種別）とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。

【６１８６】

また、ＭＰＵ２３１は、各スプライトの詳細情報のうち、その他の情報（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報）について、表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２に規定されるそれらの情報をそのままコピーする。なお、本実施形態において、背面画像およびコクピット画像には、その他の情報が設定されていない。

【６１８７】

さらに、ＭＰＵ２３１は、描画リストを生成するにあたり、１フレーム分の画像の中で、最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えて、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を記述する。即ち、描画リストでは、一番最初に背面画像に対応する詳細情報が記述され、次いで、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・）、コクピット画像、実行図柄、保留図柄（保留図柄１，保留図柄２，・・・）、文字図柄（文字図柄１，文字図柄２・・・）、エラー図柄の順に、それぞれのスプライトに対応する詳細情報が記述される。

【６１８８】

画像コントローラ２３７では、描画リストに記述された順番に従って、各スプライトの描画処理を実行し、フレームバッファ２３６ｂ，２３６ｃにその描画されたスプライトを上書きによって展開していく。従って、描画リストによって生成した１フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライ

トが最も前面側に配置させることができるのである。
【６１８９】
　また、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３において、ポインタ２３３ｅによって示されるアドレスに転送データ情報が記載されている場合、その転送データ情報（転送対象画像データが格納されたキャラクタＲＯＭ２３４における格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスと、その転送対象画像データを格納すべき画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリアの格納先先頭アドレス）を、描画リストの最後に追加する。
【６１９０】
　そして、画像コントローラ２３７は、描画リストにこの転送データ情報が含まれていれば、その転送データ情報に基づいて、キャラクタＲＯＭ２３４の所定の領域（格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスによって示される領域）から画像データを読み出して、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられた所定のサブエリア（格納先アドレス）に、転送対象となる画像データを転送する。
【６１９１】
　図３２７に戻って説明を続ける。計時カウンタ２３３ｇは、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１により第３図柄表示装置８１にて表示される演出の演出時間をカウントするカウンタである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに１の表示データテーブル２３２ａ１を格納するのに合わせて、その表示データテーブル２３２ａ１に基づいて表示される演出の演出時間（変動演出時間）を示す時間データを設定する。この時間データは、演出時間を第３図柄表示装置８１における１フレーム分の画像表示時間（本実施形態では、２０ミリ秒）で割った値である。
【６１９２】
　そして、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図３７０（ｂ）参照）の表示設定処理（図３７９参照）が実行される度に、計時カウンタ２３３ｇが１ずつ減算される（図３７９のＳ２３０９参照）。その結果、計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下となった場合、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１により表示される演出が終了したことを判断し、演出終了に合わせて行うべき種々の処理を実行する。
【６１９３】
　格納画像判別フラグ２３３ｈは、対応する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されない全てのスプライトに対して、それぞれ、そのスプライトに対応する画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されているか否かを表す格納状態を示すフラグである。
【６１９４】
　この格納画像判別フラグ２３３ｈは、電源投入時にメイン処理の中でＭＰＵ２３１により実行される初期設定処理（図３６９のＳ２００１参照）によって生成される。ここで生成される格納画像判別フラグ２３３ｈは、全てのスプライトに対する格納状態が、画像格納エリア２３６ａに格納されていないことを示す「オフ」に設定される。
【６１９５】
　そして、格納画像判別フラグ２３３ｈの更新は、ＭＰＵ２３１により実行される通常画像転送設定処理（図３８４参照）の中で、１のスプライトに対応する転送対象画像データの転送指示を設定した場合に行われる。この更新では、転送指示が設定された１のスプライトに対応する格納状態を、対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されていることを示す「オン」に設定する。また、その１のスプライトと同じ画像格納エリア２３６ａのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトの画像データは、１のスプライトの画像データが格納されることによって必ず未格納状態となるので、その他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定する。

【６１９６】
　また、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に画像データが常駐されていないスプライトの画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する際に、格納画像判別フラグ２３３ｈを参照し、転送対象のスプライトの画像データが、既に通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されているか否かを判断する（図３８５のＳ２４５４参照）。
【６１９７】
　そして、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オフ」であり、対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されていなければ、その画像データの転送指示を設定し（図３８５のＳ２４５５参照）、画像コントローラ２３７に対して、その画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアに転送させる。一方、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オン」であれば、既に対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されているので、その画像データの転送処理を中止する。これにより、無駄にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置１１４の各部における処理負担の軽減や、バスライン２４０におけるトラフィックの軽減を図ることができる。
【６１９８】
　描画対象バッファフラグ２３３ｉは、２つのフレームバッファ（第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃ）の中から、画像コントローラ２３７によって描画された画像を展開するフレームバッファ（以下、「描画対象バッファ」と称する）を指定するためのフラグである。ＭＰＵ２３１は、描画対象バッファフラグ２３３ｉが「０」である場合は、描画対象バッファとして第１フレームバッファ２３６ｂを指定し、「１」である場合は、第２フレームバッファ２３６ｃを指定する。そして、この指定された描画対象バッファの情報は、描画リストと共に画像コントローラ２３７に送信される（図３８６のＳ２５０２参照）。
【６１９９】
　これにより、画像コントローラ２３７は、描画リストに基づいて描画した画像を、指定された描画対象バッファ上に展開する描画処理を実行する。また、画像コントローラ２３７は、描画処理と同時並列的に、描画対象バッファとは異なるフレームバッファから先に展開済みの描画画像情報を読み出し、駆動信号と共に第３図柄表示装置８１に対して、その画像情報を転送することで、第３図柄表示装置８１に画像を表示させる表示処理を実行する。
【６２００】
　描画対象バッファフラグ２３３ｉは、描画対象バッファ情報が描画リストと共に画像コントローラ２３７に対して送信されるのに合わせて、更新される。この更新は、描画対象バッファフラグ２３３ｉの値を反転させることにより、即ち、その値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ２３６ｂと第２フレームバッファ２３６ｃとの間で交互に設定される。また、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図３７０（ｂ）参照）の描画処理が実行される度に行われる（図３８６のＳ２５０２参照）。
【６２０１】
　即ち、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッフ

ファ２３６ｂが指定される。これにより、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。

【６２０２】

そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定される。これにより、先に第２フレームバッファ２３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ２３６ｂに新たな画像が展開される。以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかを交互に指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

【６２０３】

文字パターンメモリ２３３ｊは、「リーチ表示」時に第３図柄表示装置８１に表示されるリーチ発生時文字表示Ｓｅ１において、「弱パターン」又は「強パターン」のいずれの文字パターンを表示するかを記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２３１は、この文字パターンメモリ２３３ｊの記憶内容に基づいて、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１における文字パターンを「弱パターン」にするか「強パターン」にするかを判断し、その判断内容に基づいてリーチ発生時文字表示Ｓｅ１に表示する「弱パターン」又は「強パターン」を設定する。

【６２０４】

この文字パターンメモリ２３３ｊは、まず、電源投入時にメイン処理の中でＭＰＵ２３１により実行される初期設定処理（図３６９のＳ２００１参照）によって初期化（即ち、０クリア）される。そして、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３からリーチ発生時文字表示Ｓｅ１の文字パターンに関するコマンドを受信した場合に、それらのコマンドに応じた内容が設定される（図３７７のＳ２１９２参照）。

【６２０５】

具体的には、例えば、表示用弱パターンコマンドを受信した場合には、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１として「弱パターン」を示すデータが文字パターンメモリ２３３ｊに設定される。また、表示用強パターンコマンドを受信した場合には、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１として「強パターン」を示すデータが文字パターンメモリ２３３ｊに設定される。

【６２０６】

このように、ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３から、表示用弱パターンコマンド、表示用強パターンコマンド（以下、表示用弱パターンコマンド、表示用強パターンコマンドを総称して「パターン系コマンド」という場合がある）を受信した場合に、受信したパターン系コマンドに基づいて文字パターンメモリ２３３ｊを設定する。一方、ＭＰＵ２３１は、変動演出が終了する場合、即ち、音声ランプ制御装置１１３から表示用確定コマンドを受信した場合に、表示設定処理（図３７９参照）において、後述する赤文字フラグ２３３ｋ等と共に該文字パターンメモリ２３３ｊを０クリア（オフ）する（図３７９のＳ２３１４参照）。

【６２０７】

ＭＰＵ２３１は、文字パターンメモリ２３３ｊにパターン系コマンドの内容が設定された場合に、該文字パターンメモリ２３３ｊの記憶内容に対応した文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２を決定し、該文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定（格納）する（図３７７の２１９６参照）。そして、ＭＰＵ２３１は、上述したように、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定（格納）された表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定（格納）された文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて描画リスト

を作成する。
【６２０８】
これにより、上記文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２が追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定されることで、変動演出におけるリーチ発生時文字表示Ｓｅ１の文字パターンが、表示データテーブル２３２ａ１によって規定された当初の内容から変更（例えば、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１が「弱パターン」から「強パターン」）されて表示される。よって、追加データテーブルバッファ２３３ｃに文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２を格納するだけで、第３図柄表示装置８１に表示させるリーチ発生時文字表示Ｓｅ１の文字パターンを容易に変更することができる。従って、表示制御装置１１４の処理能力に関わらず、多種多様な演出を表示させることができる。
【６２０９】
第１４実施形態において、文字パターンメモリ２３３ｊにおいて、文字表示Ｓｅ１の初期設定（デフォルト設定）の文字パターン、即ち、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１に関して「弱パターン」の文字パターンが設定された場合であっても、該文字パターンに基づいて文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２を選定して追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納するように構成されている。このように構成することで、文字表示Ｓｅ１の表示態様が初期設定か否かを確認する処理が不要となり、処理の共通化を図り、プログラムの設計時における工数を削減することができる。
【６２１０】
なお、上記構成に代えて、文字パターンメモリ２３３ｊに設定されている内容が初期設定（デフォルト設定）である場合には、追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納しようないように構成してもよい。このように構成した場合には、初期設定か否かを判別する処理が必要になる一方、余分な追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納しなくて済むので、表示制御に関する処理負担を軽減することができる。
【６２１１】
赤文字フラグ２３３ｋは、「リーチ表示」時に第３図柄表示装置８１に表示される文字表示Ｓｅ１の表示色を「赤色」に設定するためのフラグである。ＭＰＵ２３１は、この赤文字フラグ２３３ｋの設定内容に基づいて、文字表示Ｓｅ１の表示色を「赤色」に設定する。
【６２１２】
この赤文字フラグ２３３ｋは、まず、電源投入時にメイン処理の中でＭＰＵ２３１により実行される初期設定処理（図３６９のＳ２００１参照）によって初期化（即ち、オフ）される。そして、ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３から表示用赤文字コマンドを受信した場合に、この赤文字フラグ２３３ｋをオンに設定する（図３７７のＳ２１９４参照）。一方、ＭＰＵ２３１は、変動演出が終了する場合、即ち、音声ランプ制御装置１１３から表示用確定コマンドを受信した場合に、表示設定処理（図３７９参照）において、文字パターンメモリ２３３ｊ等と共に該赤文字フラグ２３３ｋをオフ（０クリア）する（図３７９のＳ２３１４参照）。
【６２１３】
ＭＰＵ２３１は、赤文字フラグ２３３ｋがオンに設定された場合に、該赤文字フラグ２３３ｋのオンに対応した文字色用追加データテーブル２３２ａ２を決定し、該文字色用追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定（格納）する（図３７７のＳ２１９６参照）。そして、ＭＰＵ２３１は、上述したように、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定（格納）された表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定（格納）された文字色用追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて描画リストを作成する。
【６２１４】
なお、この文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２と、文字色用追加データテーブル２３２ａ２とが共に追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定（格納）されている

場合は、該文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２と、文字色用追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて、描画リストが作成される。

【６２１５】

これにより、上記赤文字フラグ２３３ｋに基づく文字色用追加データテーブル２３２ａ２が設定されることで、変動演出における文字表示Ｓｅ１の表示色が、文字パターンの如何に関わらず、表示データテーブル２３２ａ１によって規定された当初の内容（「白色」）から「赤色」に変更されて表示される。よって、赤文字フラグ２３３ｋの設定内容に基づいて文字色用追加データテーブル２３２ａ２を作成し、追加データテーブルバッファ２３３ｃに該文字色用追加データテーブル２３２ａ２を格納するだけで、第３図柄表示装置８１に表示される文字表示Ｓｅ１の表示色を容易に変更することができる。従って、表示制御装置１１４の処理能力に関わらず、多種多様な演出を表示させることができる。

【６２１６】

次に、図３３５から図３５７のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがある。

【６２１７】

図３３５は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。

【６２１８】

この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する（Ｓ１０１）。例えば、ＲＡＭ２０３へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本実施形態では、「１秒」）を実行する（Ｓ１０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１０３）。

【６２１９】

その後は、主制御装置１１０に設けたＲＡＭ消去スイッチ５０３（図３０３参照）がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０４）。判別の結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていなければ（Ｓ１０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１０５）。そして、記憶されていなければ（Ｓ１０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合は、ＲＡＭ２０３の初期化を行うため、処理をＳ１１６へ移行する。

【６２２０】

ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１１６へ移行する。

【６２２１】

なお、図３３７のＳ１５６の処理で後述する通り、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【６２２２】

一方、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされておらず（Ｓ１０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１０８）。次いで、設定キー５０１がオン

されているか否かを判別する（Ｓ１０９）。
【６２２３】
Ｓ１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合（Ｓ１０９：Ｙｅｓ）、電源投入時においてＲＡＭ消去スイッチ５０３：オフ、かつ、設定キー５０１：オンに操作されているので、立ち上げモードを「設定確認モード」で立ち上げるべく、まず、ベース表示装置４０１において確率設定値の表示を開始し（Ｓ１１０）、その後、設定キー５０１がオフされたか否かを判別し（Ｓ１１１）、設定キー５０１がオフされるまで該「設定確認モード」を維持する（Ｓ１１１：Ｎｏ）。一方、設定キー５０１がオフされた場合は（Ｓ１１１：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示を終了して（Ｓ１１２）、「設定確認モード」を終了して、処理をＳ１１３へ移行する。なお、Ｓ１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていなければ（Ｓ１０９：Ｎｏ）、立ち上げモードを「通常モード」で立ち上げるべく、Ｓ１１０～Ｓ１１２の処理をスキップして、処理をＳ１１３へ移行する。
【６２２４】
Ｓ１１３の処理では、確率設定値に基づいて設定値コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１１３）、処理をＳ１６３に移行する。
【６２２５】
第１４実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３は電源のバックアップ機能を有しておらず、該音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３は立ち上げ処理によって初期化されるため（図３５８のＳ１０１０参照）、パチンコ機１０の立ち上げ処理の都度、設定値コマンドが設定され、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に送信されるように構成されている。
【６２２６】
ここで設定された設定値コマンドは、後述するタイマ割込処理の外部出力処理（図３３８のＳ２０１参照）において、音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３は、この設定値コマンドを受信すると、ＲＡＭ２２３に設けられた設定値メモリ（図示せず）に該設定値コマンドが示す確率設定値を格納（記憶）するように構成されている。
【６２２７】
Ｓ１６３の処理では、ベース表示装置関連の処理を行い（Ｓ１６３）、その後、割込みを許可し（Ｓ１１４）、後述するメイン処理（図３３７参照）に移行する。このベース表示装置関連の処理では、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を点灯し、その状態で、５秒間ウエイト処理を実行する。これにより、パチンコ機１０に電源が投入される度に、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）が少なくとも５秒間継続して点灯されるため、全てのセグメントが正常に点灯できるかを確認でき、ベース表示装置４０１の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できる。
【６２２８】
一方、Ｓ１０４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていると判別された場合は（Ｓ１０４：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」か「設定変更モード」のいずれで立ち上げるかを判別すべく、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１１５）。
【６２２９】
Ｓ１１５の処理において、設定キー５０１がオンされていないと判別された場合は（Ｓ１１５：Ｎｏ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」で立ち上げるべく、処理をＳ１１６へ移行する。
【６２３０】
Ｓ１１６の処理では、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１６及びＳ１１７）を実行する。

【６２３１】
上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、設定変更の如何を問わず電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合には、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ５０３が押されていれば、ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１６及びＳ１１７）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合（Ｓ１０５：Ｎｏ）や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合（Ｓ１０７：Ｎｏ）も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１６及びＳ１１７）を実行する。
【６２３２】
ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１６及びＳ１１７）、即ち、「ＲＡＭクリアモード」では、ＲＡＭ２０３の使用領域を「０」クリアし（Ｓ１１６）、その後、ＲＡＭ２０３に初期値（例えば、第１保留球数カウンタ２０３ａの「０」クリア等）を設定し（Ｓ１１７）、処理をＳ１１３へ移行する。
【６２３３】
なお、このＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１６及びＳ１１７）では、ＲＡＭ２０３の使用領域のうち、ベース表示装置４０１に表示するベース値に関連する領域（総アウト個数カウンタ、低確払出個数カウンタ、リアルタイムベース値データなど（いずれも図示せず））を除いた領域のクリアを行う。これにより、電源投入時にＲＡＭ消去スイッチ５０３が操作されても、その操作が行われる前から行われているリアルタイムベース値の計測が継続され、その計測されたリアルタイムベース値をベース表示装置４０１に表示させることができる。
【６２３４】
Ｓ１１５の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合は（Ｓ１１５：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「設定変更モード」にするべく、設定変更処理を行う（Ｓ１１８）。
【６２３５】
ここで、図３３６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される設定変更処理（Ｓ１１８）について説明する。図３３６は、この設定変更処理（Ｓ１１８）を示すフローチャートである。
【６２３６】
この設定変更処理（Ｓ１１８）は、立ち上げモードが「設定変更モード」である場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更（更新）を受け付け、確定されるための処理である。
【６２３７】
この設定変更処理（Ｓ１１８）では、まず、ベース表示装置４０１において現在の確率設定値の表示の開始を設定し（Ｓ１２１）、処理をＳ１２２へ移行する。この確率設定値の表示の開始設定により、ベース表示装置４０１に確率設定値の表示が開始される。
【６２３８】
なお、ここで表示される確率設定値は、電源断前に設定されていた確率設定値ではなく、必ず特定の値に固定されるようにしてもよい。即ち、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、必ず特定の確率設定値で表示が開始されるようにしてもよい。特定の確率設定値としては、例えば、確率設定値（「１」～「３」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「２」であってもよいし、確率設定値の最大値である「３」であってもよい。これにより、電源断される前に設定されていた確率設定値にかかわらず、ホール関係者等は確率設定値を特定の確率設定値から変更できる。
【６２３９】
一方で、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにしてもよい。これにより、ホール関係者等は、電源断される前に設定されていた確率設定値

を考慮しながら、確率設定値を変更できる。
【６２４０】
　また、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、電源断される前に設定されていた確率設定値が「２」以上であれば、確率設定値を「２」として表示を開始し、電源断される前に設定されていた確率設定値が「１」であれば、その電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにしてもよい。例えば、電源断される前に設定された確率設定値が「３」のように高い場合、確率設定値を少しだけ（例えば１だけ）小さくしたい場合が多々生じ得る。このような場合において、確率設定値を、電源断される前に設定された確率設定値そのままで表示を開始すると、次のような問題が生じる。即ち、確率設定値の更新は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンする毎に１ずつ加算され、確率設定値が「３」の場合にＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされた場合には、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。よって、例えば、確率設定値を「３」から「２」に変更したい場合、ＲＡＭ消去スイッチ５０３のオンを繰り返しながら、ほぼ確率設定値を１周させなければならない。これに対し、電源断される前に設定された確率設定値が高い場合に、確率設定値を「２」で表示を開始することで、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンする回数を抑えながら、確率設定値の更新を行うことができる。
【６２４１】
　次に、Ｓ１２２の処理では、確率設定値が「１」～「３」の範囲にあるか否かを判断し（Ｓ１２２）、所定の範囲内にない、即ち、異常な確率設定値となっている場合は（Ｓ１２２：Ｎｏ）、確率設定値を初期値に変更し（Ｓ１２３）、Ｓ１２４の処理へ移行する。この初期値としては、確率設定値（「１」～「３」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「２」であってもよいし、確率設定値の最大値である「３」であってもよい。一方、Ｓ１２２の処理の結果、確率設定値が「１」～「３」の範囲内にあると判断される場合は（Ｓ１２２：Ｙｅｓ）、確率設定値は正常な値であるので、Ｓ１２３の処理をスキップして、Ｓ１２４の処理へ移行する。
【６２４２】
　Ｓ１２４の処理では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになったか否かを判断する（Ｓ１２４）。その結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになっていないと判断される場合は（Ｓ１２４：Ｎｏ）、次いで、設定変更スイッチ５０２がオンになったか否かを判断する（Ｓ１２５）。
【６２４３】
　Ｓ１２５の結果、設定変更スイッチ５０２がオンされていないと判断されれば（Ｓ１２５：Ｎｏ）、Ｓ１２２の処理へ戻る一方、設定変更スイッチ５０２がオンされたと判断されれば（Ｓ１２５：Ｙｅｓ）、確率設定値を更新して（Ｓ１２６）、Ｓ１２２の処理に戻る。
【６２４４】
　Ｓ１２６の処理である確率設定値の更新は、それまでの確率設定値が「１」～「２」である場合は、その確率設定値に１を加算し、それまでの確率設定値が「３」である場合は、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。Ｓ１２６の処理により更新された確率設定値は、ベース表示装置４０１に表示される。
【６２４５】
　Ｓ１２２→Ｓ１２３→Ｓ１２４：Ｎｏ→Ｓ１２５（及びＳ１２６）→Ｓ１２２のループ処理は、Ｓ１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断されるまで（Ｓ１２４：Ｙｅｓ）実行され続ける。そして、Ｓ１２４の処理により、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断される場合は（Ｓ１２４：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１に表示されている確率設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定し（Ｓ１２７）、該確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル２０２ａを設定する（Ｓ１２８）。
【６２４６】

Ｓ１２８の処理の後、次いで、設定キー５０１がオフ状態となったか否かを判断する（Ｓ１２９）。Ｓ１２９の処理では、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもいし、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもよい。

【６２４７】

Ｓ１２９の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になっていないと判断される間は（Ｓ１２９：Ｎｏ）、Ｓ１２９の処理を繰り返し実行する。そして、Ｓ１２９の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になったと判断される場合は（Ｓ１２９：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示の終了を設定し（Ｓ１３０）、この設定変更処理（Ｓ１１８）を終了する。

【６２４８】

なお、設定変更処理の終了後は、立ち上げ処理（図３３５参照）に戻り、処理をＳ１１６へ移行し、ＲＡＭ２０３初期化処理を実行（Ｓ１１６及びＳ１１７）し、ＲＡＭ２０３のデータを消去（クリア）する。このように、Ｓ１２４の処理においてホール関係者等にＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンさせて確率設定値を確定させることにより、その後、ＲＡＭ２０３のデータの消去が行われることを、ホール関係者等に強く認識させることができる。

【６２４９】

また、Ｓ１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３のオン検出によって確率設定値を確定させていたが、設定キー５０１のオフ検出によって確率設定値を確定するように構成してもよい。

【６２５０】

次に、図３３７を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図３３７は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別してカウンタの更新処理と電源断時処理とが実行される。

【６２５１】

メイン処理では、まず、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１５１）。そして、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１５１：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１５２，Ｓ１５３）。

【６２５２】

まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１５２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では「９９９９」、「９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃにそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、後述するタイマ割込処理のＳ２０７（図３３８参照）の処理と同一の方法によって実行し（Ｓ１５３）、Ｓ１５１の処理へ移行する。

【６２５３】

ここで、このメイン処理が実行されている間、後述するタイマ割込処理（図３３８参照）が所定時間間隔（本実施形態では２ミリ秒）で起動され実行される。タイマ割込処理では、遊技の状態に応じて異なる処理が実行される。例えば、大当たり中には、可変入賞装置６５の開閉を制御する処理が行われ、スルーゲート６７への球の通過があれば、普通図柄表示装置８３による普通図柄の表示制御が行われる。また、結果報知装置としての特別図柄表示装置３７での変動表示を開始する場合に実行される大当たり抽選では、高確率状

態か低確率状態かによって、取得した大当たり乱数カウンタＣ１と比較する大当たり乱数値の数が異なってくる。よって、１回のタイマ割込処理の実行にかかる時間は、遊技の状態に応じて変化することになる。従って、一のタイマ割込処理が終了してから次のタイマ割込処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく、その時々の遊技の状態に応じて変化する。

【６２５４】

メイン処理の一処理である上記のＳ１５２，Ｓ１５３の処理は、このタイマ割込処理の残余時間の中で実行されることになる。つまり、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新が繰り返し実行されることになるので、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値、普図当たりカウンタＣ４の初期値）とをランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１についてもランダムに更新することができる。特に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２とをランダムに更新することによって、これらを更新の初期値として使用する大当たり乱数カウンタＣ１及び普図当たりカウンタＣ４の更新に、ランダム性を持たせることができる。

【６２５５】

Ｓ１５１の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１５１：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図３５７において後述するＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１５４以降の電源遮断時の処理が実行される。

【６２５６】

Ｓ１５４の処理では、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１５４）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１５５）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１５６）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１５７）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【６２５７】

なお、Ｓ１５１の処理は、タイマ割込処理（図３３８参照）の残余時間内に行われるＳ１５２とＳ１５３の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。これにより、主制御装置１１０のメイン処理において、タイマ割込処理による各種設定が終了し、また、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新が終わったタイミングで、電源断の発生情報を確認している。よって、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。

【６２５８】

従って、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（Ｓ１０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１５１の処理から開始することができる。その結果、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

【６２５９】

次に、図３３８を参照して、第１４実施形態に係るパチンコ機１０の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理について説明する。図３３８は、第１４実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【６２６０】

このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する（Ｓ２０１）。タイマ割込処理やメイン処理（図３３７参照）では、各種処理に基づいて、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３、ホールコンピュータ（図示せず）等へ送信すべきコマンド又は信号等を生成し、コマンドが生成された場合はＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦記憶し、信号が生成された場合は該信号に対応する装置（例えば、ホールコンピュータとパチンコ機１０とを接続するための外部出力端子板（図示せず）等）に信号を出力する。Ｓ２０１の外部出力処理では、上記コマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信するとともに、上記信号を各種装置へ出力する。

【６２６１】

Ｓ２０１の処理の後は、次に、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ２０２）、次いで、各特別図柄の当たり時における処理を実行する当たり処理を実行する（Ｓ２０３）。この当たり処理（Ｓ２０３）については、図３４６において後述する。

【６２６２】

Ｓ２０３の後は、次に、普通電役７２の駆動制御処理を実行する普通電役制御処理を実行する（Ｓ２０４）。簡単に説明すると、球がスルーゲート６７を通過したことを条件に普通図柄表示装置８３にて普通図柄の可変表示が実施され、普通図柄の可変表示の結果、制御判定結果として普通図柄の当たり図柄（例えば、「○」図柄）が現出して当たり状態となると、普通電役７２を所定時間開放状態とする一方、普通図柄のハズレ図柄（例えば、「×」図柄）が現出した場合は、普通電役７２の閉鎖状態を維持する。この普通電役制御処理については、図３５５を参照して後述する。

【６２６３】

Ｓ２０４の処理の後は、次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ２０５）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチ２０８の状態を読み込むと共に、当該スイッチ２０８の状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置１１１に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置１１１に向けて送信される。

【６２６４】

次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ２０６）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第１４実施形態では、「９９９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第１４実施形態では、「９９」）に達した際、「０」にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。

【６２６５】

次いで、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、普図当たりカウンタＣ４及び小当たり種別カウンタＣＫの更新を実行する（Ｓ２０７）。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、普図当たりカウンタＣ４及び小当たり種別カウンタＣＫをそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（第１４実施形態では、それぞれ、「９９９９」，「９９」，「９９」，「９」，「９９」，「９９」）に達した際、それぞれ「０」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１又は第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値を当該大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込み、その初期値を大

当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４に設定する。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４，ＣＫの更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。

【６２６６】

次に、第１始動口６４、第２始動口７１への入賞に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ２０８）。なお、この始動入賞処理（Ｓ２０８）の詳細は、図３３９を参照して後述する。

【６２６７】

次いで、スルーゲート６７への球の通過有無を判断するゲート通過処理を実行する（Ｓ２０９）。このゲート通過処理（Ｓ２０９）においてスルーゲート６７を球が通過したと判別された場合に、普図当たりカウンタＣ４の値がカウンタ用バッファ２０３ｃから取得され、その普図当たりカウンタＣ４の値が普図保留球格納エリア２０３ｈ（図３０４参照）に格納されるとともに普通図柄保留ランプ８４に普通図柄の可変表示の保留数が表示等される。なお、このゲート通過処理（Ｓ２０９）の詳細は、図３４０を参照して後述する。

【６２６８】

ゲート通過処理（Ｓ２０９）を実行した後は、上記始動入賞処理（Ｓ２０８）の処理内容に基づいて結果報知装置としての特別図柄表示装置３７による特別図柄の動的表示を行うための処理や第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特図変動処理を実行する（Ｓ２１０）。なお、特図変動処理（Ｓ２１０）の詳細は、図３４１を参照して後述する。

【６２６９】

次いで、上記ゲート通過処理（Ｓ２０９）の処理内容に基づいて、普通図柄の当否判別を行うとともに、該判別結果に基づく普通図柄の可変表示を普通図柄表示装置８３において行うための設定処理である普図変動処理を実行する（Ｓ２１１）。この普図変動処理（Ｓ２１１）では、上述した遊技状態に応じて、普通図柄の当たり確率が、高確率（例えば、９９／１００）か低確率（７０／１００）のいずれかで行われる。そして、当否結果に基づいて普通図柄の可変表示を行うとともに、該当否結果に応じた表示結果を普通図柄表示装置８３に表示する。なお、普図変動処理（Ｓ２１１）の詳細は、図３５４を参照して後述する。

【６２７０】

普図変動処理（Ｓ２１１）を実行した後は、発射制御処理を実行し（Ｓ２１２）、さらに、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ２１３）、このタイマ割込処理を終了する。

【６２７１】

なお、発射制御処理（Ｓ２１２）は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、射出装置としての発射制御装置１１２へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、球発射信号が払出制御装置１１１を介して射出装置としての発射制御装置１１２へ送信される。

【６２７２】

また、本実施形態では、定期的に実行する処理をタイマ割込処理（図３３８参照）で実行し、メイン処理において、タイマ割込処理の残余時間に各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新を実行する場合について説明したが、タイマ割込処理にて実行していた処理の一部または全部を、メイン処理の中で所定時間（例えば、２ミリ秒）毎に実行するように構成してもよい。例えば、本実施形態においてタイマ割込処理にて実行していた賞球計数信号，払出異常信号読み込み処理（Ｓ２０２）、当たり処理（Ｓ２０３）、普通電役制御処理（Ｓ２０４）及びスイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）の一部または全部を、

タイマ割込処理ではなく、メイン処理の中で２ミリ秒毎に実行するように構成してもよい。

【６２７３】

この場合、メイン処理の中で所定時間（２ミリ秒）経過したか否かを判断するステップを設け、所定時間経過したと判断された場合のみ、所定時間毎に実行する処理を実行し、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間の経過の有無にかかわらず実行するようにしてもよい。これにより、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間毎に実行する処理の残余時間に実行されることになるが、所定時間毎に実行する処理は、遊技の状態に応じてその実行にかかる時間が変化するため、このように構成した場合であっても、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１をランダムに更新することができる。

【６２７４】

次に、図３３９のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図３３８参照）の一処理である始動入賞処理（Ｓ２０８）を説明する。図３３９は、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を示すフローチャートである。

【６２７５】

始動入賞処理（Ｓ２０８）は、第１始動口６４、第２始動口７１への球の入賞の有無を判断し、入賞があった場合は、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を入賞した始動口６４，７１に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する（保留する）処理を実行する。また、保留する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置１１３へ送信するための処理を実行する。

【６２７６】

ＭＰＵ２０１は、この始動入賞処理（Ｓ２０８）において、まず、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図３３８のＳ２０５参照）において読み込んだ、第１始動口６４への入球（入賞）を検出する第１始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第１始動口６４への入球を３回のタイマ割込処理（図３３８参照）にわたって検出する。

【６２７７】

Ｓ３０１の判別の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ３０２）。判別の結果、「通常遊技状態」でなければ（Ｓ３０２：Ｎｏ）、奨励される右打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）左打ち遊技によって発射された球が第１始動口６４に入賞したということなので、音声出力装置２２６（図３０３参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「右打ちしてください」という文字表示を表示する等の左打ちエラー処理を実行し（Ｓ３０３）、処理をＳ３０４へ移行する。

【６２７８】

このように構成することで、左打ち遊技が奨励されていない「普図高確時間短縮状態」、又は「普図低確時間短縮状態」において第１始動口スイッチ（図示せず）で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行い、左打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に左打ち遊技の実行を敬遠させ（右打ち遊技を促し）、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【６２７９】

なお、Ｓ３０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」であると判断された場合は（Ｓ３０２：Ｙｅｓ）、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、Ｓ３０３の処理をスキップし、Ｓ３０３の左打ちエラー処理を行わず、処理をＳ３０４へ移行する。

【６２８０】

Ｓ３０１の処理の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別さ

れると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が上限値（第１４実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０４）。そして、第１始動口６４への入賞があっても作動保留球数Ｎ１＜４でなければ（Ｓ３０４：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図３３８参照）へ戻る。

【６２８１】

一方、作動保留球数Ｎ１＜４であれば（Ｓ３０４：Ｙｅｓ）、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１加算する（Ｓ３０５）。そして、今回、第１特別図柄に対応する第１始動口６４への入賞であるので、第１保留球格納エリア２０３ｄを各乱数値Ｃ１，Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの格納先として設定し（Ｓ３０６）、処理をＳ３１１へ移行する。

【６２８２】

Ｓ３０１の処理において、球が第１始動口６４へ入賞していないと判別された場合（Ｓ３０１：Ｎｏ）、次いで、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０７）。ここでは、第１始動口６４と同様、スイッチ読み込み処理（図３３８のＳ２０５参照）において読み込んだ、第２始動口７１への入球（入賞）を検出する第２始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第２始動口７１への入球を３回のタイマ割込処理（図３３８参照）に亘って検出する。

【６２８３】

球が第２始動口７１に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０７：Ｙｅｓ）、処理をＳ３０８へ移行する。

【６２８４】

なお、Ｓ３０７の処理において、第２始動口７１に球が入賞したと判別された場合に（Ｓ３０７：Ｙｅｓ）、遊技状態が「通常遊技状態」か否かを判定し、遊技状態が「通常遊技状態」であると判別された場合、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、通常時右打ちエラー処理を行うように構成してもよい。

【６２８５】

球が第２始動口７１に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０７：Ｙｅｓ）、次いで、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が上限値（第１４実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０８）。そして、第２始動口７１への入賞がないか（Ｓ３０７：Ｎｏ）、或いは、第２始動口７１への入賞があっても作動保留球数Ｎ２＜４でなければ（Ｓ３０８：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了して、タイマ割込処理（図３３８参照）へ戻る。

【６２８６】

一方、作動保留球数Ｎ２＜４であれば（Ｓ３０８：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１加算する（Ｓ３０９）。そして、今回、第２特別図柄に対応する第２始動口７１への入賞であるので、第２保留球格納エリア２０３ｅを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１の格納先として設定し（Ｓ３１０）、処理をＳ３１１へ移行する。

【６２８７】

また、Ｓ３０１及びＳ３０７の処理において、第１始動口６４及び第２始動口７１に同時に球が入賞した場合は、第１始動口６４への球の入賞処理を優先的に実行し、第２始動口７１への球の入賞処理を待機し、次のタイマ割込処理（図３３８参照）における始動入賞処理（Ｓ２０８）において、該待機した第２始動口７１への球の入賞処理を実行するように構成してもよい。

【６２８８】

Ｓ３１１の処理では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値

をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図３０３参照）から読み出し、各保留球格納エリアに格納する。つまり、Ｓ３０６で格納先として設定された第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち、第１保留球数カウンタ２０３ａで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４及び小当たり種別カウンタ格納エリアｄ５に各々保留（格納）する（Ｓ３１１）。

【６２８９】

具体的には、例えば、第１始動口６４への入賞に基づくＳ３０６の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄが格納先として設定され、また、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「１」であれば、第１保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１，Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値が保留される。また、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば第１保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「３」であれば第１保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であれば第１保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値が保留される。

【６２９０】

同様に、第２始動口７１への入賞に基づくＳ３１０の処理において第２保留球格納エリア２０３ｅが格納先として設定され、また、Ｓ３０９の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「１」であれば、第２保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値が保留される。また、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば第２保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「３」であれば第２保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「４」であれば第２保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値が保留される。

【６２９１】

次に、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３０６の処理により第１保留球格納エリア２０３ｄに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値を含む第１保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第１保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３１２）。また、Ｓ３０９の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３１０の処理により第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値を含む第２保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第２保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３１２）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３３８のＳ２０１参照）によって、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。Ｓ３１２の処理を終えると、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図３３８参照）に戻る。

【６２９２】

なお、Ｓ３１２の処理において第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドに含める各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値は、Ｓ３１２の処理によりカウンタ用バッファ２０３ｃから読み出した値そのものを用いてもよいし、Ｓ３１２の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

【６２９３】

次に、図３４０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図３３８参照）の一処理であるゲート通過処理（Ｓ２０９）を説明する。図

３４０は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を示すフローチャートである。ゲート通過処理（Ｓ２０９）は、スルーゲート６７への球の通過（入球）の有無を判断し、球が通過（入球）した場合は、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する（保留する）処理を実行する。

【６２９４】

このゲート通過処理（Ｓ２０９）では、まず、球がスルーゲート６７を通過したか否かを判別する（Ｓ４０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図３３８のＳ２０５参照）において読み込んだスルーゲート６７への球の通過（入球）を検出するスルーゲートスイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、スルーゲート６７への通過（入球）を３回のタイマ割込処理（図３３８参照）にわたって検出する。

【６２９５】

Ｓ４０１の処理において、スルーゲート６７を球が通過していない場合は（Ｓ４０１：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図３３８参照）へ戻る。一方、球がスルーゲート６７を通過（入球）したと判別されると（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技の球の発射が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ４０２）。判別の結果、「通常遊技状態」であれば（Ｓ４０２：Ｙｅｓ）、次いで、第２特別図柄の動的表示の変動中か、或いは、第２特別図柄の動的表示の保留球が存在する状態か否かを判別する（Ｓ４０３）。判別の結果、第２特別図柄の動的表示の変動中でない場合、かつ、第２特別図柄の動的表示の保留球数が存在しない場合は（Ｓ４０３：Ｎｏ）、「通常遊技状態Ａ」において奨励される左打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）右打ち遊技によって発射された球がスルーゲート６７を通過したということなので、音声出力装置２２６（図３０３参照）から警報音を出力するとともに、限定演出として第３図柄表示装置８１において「左打ちに戻してね」という文字表示を表示する等の通常時右打ちエラー処理を実行し（Ｓ４０４）、処理をＳ４０５へ移行する。

【６２９６】

このように構成することで、右打ち遊技が推奨されていない「通常遊技状態」においてスルーゲート６７で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行うことで、右打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に右打ち遊技の実行を敬遠させ、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【６２９７】

なお、Ｓ４０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」でなければ（Ｓ４０２：Ｎｏ）、右打ち遊技が奨励される「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であるので、Ｓ４０４の通常時右打ちエラー処理を行わず、Ｓ４０３及びＳ４０４の処理をスキップして、処理をＳ４０５へ移行する。

【６２９８】

Ｓ４０５の処理では、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄の可変表示の作動保留球数ＨＮ）が上限値（第１４実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ４０４）。そして、スルーゲート６７への通過（入球）があっても作動保留球数ＨＮ＜４でなければ（Ｓ４０５：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図３３８参照）へ戻る。

【６２９９】

一方、作動保留球数ＨＮ＜４であれば（Ｓ４０５：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１加算する（Ｓ４０６）。そして、普図当たりカウンタＣ４の値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図３０３参照）から読み出し、読み出したデータを、普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのうち、普図保留球数カウンタ２０３ｇで示される値に対応するエリアに格納する（Ｓ４０７）。

【６３００】

具体的には、例えば、Ｓ４０６の処理による加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの

値が「１」であれば、普図保留第１エリアに普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。また、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「２」であれば普図保留第２エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「３」であれば普図保留第３エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「４」であれば普図保留第４エリアに、普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。Ｓ４０７の処理の終了後は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了し、タイマ割込処理（図３３８参照）に戻る。

【６３０１】

なお、第１４実施形態では、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信しないように構成されているが、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信して、普通図柄の可変表示に関する保留図柄等に関する演出（報知）を行うように構成してもよい。この場合に、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球数コマンドに含めて送信することで、音声ランプ制御装置１１３で普通図柄に関する所謂先読み処理を実行可能に構成し、普通図柄に関する演出のバリエーションを設けるように構成してもよい。

【６３０２】

次に、図３４１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図３３８参照）の一処理である特図変動処理（Ｓ２１０）について説明する。図３４１は、この特図変動処理（Ｓ２１０）を示すフローチャートである。

【６３０３】

この特図変動処理（Ｓ２１０）は、第１特別図柄および第２特別図柄に関する結果報知装置としての特別図柄表示装置３７における動的表示や、第３図柄表示装置８１にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する制御を行うものである。

【６３０４】

ＭＰＵ２０１は、この特図変動処理（Ｓ２１０）において、まず、今現在、第１特別図柄又は第２特別図柄のいずれか一方が大当たり中であるか否かを判別する（Ｓ５０１）。大当たり中としては、大当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３７で表示される大当たり遊技の最中と、大当たり遊技開始前（即ち、大当たりオープニング）の所定時間の最中と、大当たり遊技終了後（即ち、大当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ５０１における判別の結果、いずれかの特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ５０１：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図３３８参照）に戻る。

【６３０５】

Ｓ５０１の処理において、大当たり中でないと判別された場合は（Ｓ５０１：Ｎｏ）、次に、今現在、第１特別図柄又は第２特別図柄のいずれか一方が小当たり中であるか否かを判別する（Ｓ５５１）。小当たり中としては、小当たりの際に第３図柄表示装置８１及び結果報知装置としての特別図柄表示装置３７で表示される小当たり遊技の最中と、小当たり遊技開始前（即ち、小当たりオープニング）の所定時間の最中と、小当たり遊技終了後（即ち、小当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ５５１における判別の結果、いずれかの特別図柄の小当たり中であれば（Ｓ５５１：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図３３８参照）に戻る。

【６３０６】

Ｓ５５１の処理において、小当たり中でないと判別された場合は（Ｓ５５１：Ｎｏ）、次に、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄（特図１）又は第２特別図柄（特図２）が動的表示中であるか否かを判別し（Ｓ５０２）、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示中でなければ（Ｓ５０２：Ｎｏ）、次いで、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する（Ｓ５０３）。その結果、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ５０３：Ｎｏ）、特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図３３８参照）に戻る。これにより、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示（変動演出）における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置

３７（第３図柄表示装置８１）に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【６３０７】

一方、Ｓ５０３の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ５０３：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５０４）。その結果、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」でなければ（Ｓ５０４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１減算する（Ｓ５０５）。これは、後述する変動開始処理（Ｓ５１０）によって、保留されていた第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第２特別図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【６３０８】

次いで、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５０６）。このデータシフト処理（Ｓ５０６）は、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第２保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第２保留第２エリア→第２保留第１エリア、第２保留第３エリア→第２保留第２エリア、第２保留第４エリア→第２保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【６３０９】

一方、Ｓ５０４の処理において、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」であると判別されると（Ｓ５０４：Ｎｏ）、次に、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５０７）。その結果、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」でなければ（Ｓ５０７：Ｙｅｓ）、第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１減算する（Ｓ５０８）。これは、後述する変動開始処理（Ｓ５１０）によって、保留されていた第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、保留球数が１つ減少するためである。

【６３１０】

次いで、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５０９）。このデータシフト処理（Ｓ５０９）は、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第１保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第１保留第２エリア→第１保留第１エリア、第１保留第３エリア→第１保留第２エリア、第１保留第４エリア→第１保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【６３１１】

Ｓ５０６又はＳ５０９のデータシフト処理の後は、データシフト処理により保留球実行エリア２０３ｆに格納された各種カウンタの値に基づいて、結果報知装置としての特別図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１に対する変動開始処理を実行し（Ｓ５１０）、タイマ割込処理（図３３８参照）に戻る。

【６３１２】

ここで、図３４２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（Ｓ２１０）の一処理である変動開始処理（Ｓ５１０）について説明する。図３４２は、この変動開始処理（Ｓ５１０）を示したフローチャートである。

【６３１３】

この変動開始処理（Ｓ５１０）では、上述したように、各特別図柄の動的表示を行うか否かや、各特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の設定処理等を行う。

【６３１４】
この変動開始処理（Ｓ５１０）では、まず、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５１０１）。
【６３１５】
第１４実施形態のパチンコ機１０では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル２０２ａを参照して、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値とその時々の遊技状態（モード）との関係に基づいて判別される。上述した通り、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たり確率が設定値「１」で２／１００００、設定値「３」で４／１００００となるように大当たり乱数値が規定されている。
【６３１６】
Ｓ５１０１の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。Ｓ５１０１の処理の結果、大当たりであると判別された場合（Ｓ５１０１：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、各特別図柄に対応する大当たり種別テーブル２０２ｂ（図３０６参照）とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５１０２）。
【６３１７】
この処理では、大当たり種別テーブル２０２ｂによって、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態Ａ」へ移行する大当たり種別「時短Ａ」か否かかが判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３７における大当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。
【６３１８】
具体的には、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータか第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータかを保留球実行エリア２０３ｆのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２（図３０６参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。
【６３１９】
なお、第１４実施形態のパチンコ機１０では、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１において、大当たりとなる乱数の値は設定値にかかわらず設定されておらず（図３０５参照）、第１特別図柄の動的表示が大当たりに当選し得ないように構成されているため、第１特別図柄の動的表示の変動開始処理におけるＳ５１０１の処理においては、必ずＳ５１０１：Ｎｏとなる判別結果が導出される。
【６３２０】
次に、大当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０３）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｅ（図３１１～図３１３参照）を選択する。
【６３２１】
そして、Ｓ５１０３の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテ

ーブル２０２ｆにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【６３２２】

Ｓ５１０１の処理において、大当たりではないと判別された場合には（Ｓ５１０１：Ｎｏ）、続いて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて小当たりか否かを判別する小当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５１０４）。

【６３２３】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示において小当たりか否かは、全確率設定値で同一となるように設定されている。また、第２特別図柄の動的表示において小当たりか否かは、全確率設定値で同一となるように設定されている。具体的には、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１において、小当たり確率が全設定で３３／１００００となるように小当たり乱数値が規定されている。また、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、小当たり確率が全設定で１５５０／１００００となるように小当たり乱数値が規定されている。

【６３２４】

Ｓ５１０４の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される小当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、第１特別図柄又は第２特別図柄の小当たりであると判別する。Ｓ５１０４の処理の結果、小当たりであると判別された場合（Ｓ５１０４：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値と、小当たり種別テーブル２０２ｃ（図３０７（ａ）又は図３０７（ｂ）参照）とに基づいて、小当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５１０５）。

【６３２５】

この処理では、小当たり種別テーブル２０２ｃによって、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別、即ち、大当たり状態が発生しない「小当たりＡ」か、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態Ａ」へ移行する「時短Ｂ」か、最大ラウンド数が７ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態Ａ」へ移行する「時短Ｃ」か、大当たり状態が発生しない「小当たりＢ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態Ｂ」へ移行する「時短Ｄ」か、が判別される。そして、判別された小当たり種別に基づいて、結果報知装置としての特別図柄表示装置３７における小当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。

【６３２６】

具体的には、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータか第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータかを保留球実行エリア２０３ｆのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値と、特図１小当たり種別テーブル２０２ｃ１（図３０７（ａ）参照）とに基づいて小当たり種別が決定される。また、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値と、特図２小当たり種別テーブル２０２ｃ２（図３０７（ｂ）参照）とに基づいて小当たり種別が決定される。

【６３２７】

次に、小当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０６）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。具体的には、結果報知装置としての特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、小当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択さ

れた演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この小当たり時の変動パターンの決定では、まず、その小当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｅ（図３１１～図３１３参照）を選択する。

【６３２８】

そして、Ｓ５１０６の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｆにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【６３２９】

一方、Ｓ５１０４の処理において、小当たりでないと判別された場合（Ｓ５１０４：Ｎｏ）、各特別図柄の動的表示の結果はハズレであるので、ハズレ時の表示態様を設定する（Ｓ５１０７）。Ｓ５１０７の処理では、特別図柄表示装置３７の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値と第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値と現在の遊技状態とに基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる演出態様として、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様、「特殊変動」演出態様のいずれかを設定する。第１４実施形態では、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタＣ３の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル２０２ｅが設定されている。

【６３３０】

次に、各遊技状態におけるハズレ時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０８）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。

【６３３１】

Ｓ５１０８の処理では、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、Ｓ５１０７の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた停止パターンテーブル２０２ｅにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【６３３２】

Ｓ５１０９の処理では、Ｓ５１０３、Ｓ５１０６又はＳ５１０８の処理によって決定された変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置１１４へ通知する変動パターンコマンドを設定する（Ｓ５１０９）。

【６３３３】

具体的には、例えば、第２特別図柄の動的表示において大当たり抽選に当選し、該大当たりが大当たり種別「時短Ａ」であって、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第２特別図柄・大当たり・「時短Ａ」・「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド。以下、第１特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図１変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。また、第２特別図柄の動的表示において大当たり抽選及び小当たり抽選にハズレて、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第２特別図柄・ハズレ・「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド。以下、第２特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図２変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。

【６３３４】

このように、変動演出が同じ変動時間であっても、変動パターンコマンドに変動演出の

当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置１１３は、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細な変動演出の変動パターンを決定することができる。

【６３３５】

次いで、Ｓ５１０２、Ｓ５１０５又はＳ５１０７の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４へ通知するための停止種別コマンドを設定し（Ｓ５１１０）、この変動開始処理（Ｓ５１０）を終了して特図変動処理（図３４１）へ戻る。

【６３３６】

図３４１に戻って、説明を続ける。Ｓ５０７の処理において、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」であると判別されると（Ｓ５０７：Ｎｏ）、第３図柄表示装置８１においてデモ演出が行われている状態であるか否か、即ち、デモ中であるか否かを判別する（Ｓ５１１）。この判別処理では、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４にデモコマンドを送信した後、第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１又は作動保留球数Ｎ２）のいずれかの値が「０」より大きいと判断されるまでの間をデモ中として判別する。

【６３３７】

そして、デモ中ではないと判別された場合は（Ｓ５１１：Ｎｏ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信すべきデモコマンドを設定して（Ｓ５１２）、タイマ割込処理（図３３８参照）に戻る。一方、デモ中であると判別された場合は（Ｓ５１１：Ｙｅｓ）、そのままタイマ割込処理（図３３８参照）に戻る。Ｓ５１２の処理で設定されたデモコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３３８のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【６３３８】

音声ランプ制御装置１１３は、デモコマンドを受信すると、表示用デモコマンドを表示制御装置１１４へ送信し、表示制御装置１１４は、表示用デモコマンドの受信に基づいて、第３図柄表示装置８１にデモ演出を表示するように制御を行う。

【６３３９】

ここで、デモコマンドが設定されるのは、上述したように、変動停止後、所定時間が経過したときに保留球が１つも存在しない場合である。よって、変動停止後、所定時間経過しても変動演出が開始されない場合は、第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示される。

【６３４０】

なお、Ｓ５１１の処理においてデモ中ではない（Ｓ５１１：Ｎｏ）と判断された場合に、さらに、変動停止後、前記所定時間よりも長い第２の所定時間が経過したか否かを判断する処理を実行し、変動停止後、第２の所定時間が経過したことをもってＳ５１２の処理を実行してデモコマンドを設定するようにしてもよい。これにより、変動停止後、保留球が１つも存在しない場合に、すぐにデモ演出を開始することなく、比較的長い時間、その停止した変動演出の停止図柄を遊技者に見せることができる。

【６３４１】

Ｓ５０２の処理において、特別図柄表示装置３７の表示態様が動的表示中であると判別されると（Ｓ５０２：Ｙｅｓ）、実行中の第１特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否か、又は、実行中の第２特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、判別結果に応じて第１特別図柄の動的表示または第２特別図柄の動的表示を停止させる変動停止処理（Ｓ５１３）を行い、この特図変動処理（Ｓ２１０）を終了して、タイマ割込処理（図３３８参照）に戻る。

【６３４２】

ここで、図３４３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（図３４１参照）の一処理である変動停止処理（Ｓ５１３）について説明する。図３４３は、この変動停止処理（Ｓ５１３）を示すフローチャートである。

【６３４３】
この変動停止処理（Ｓ５１３）では、各特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、変動時間が経過している場合は、各停止種別に応じた停止結果を特別図柄表示装置３７に表示するとともに、各確定コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。また、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」である場合は、該特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果に応じて「時短機能」の時短終了条件が成立したか否かを判別し、「時短機能」の時短終了条件が成立した場合は、「時短機能」を有効から無効に切り替える処理等を行う。また、特別図柄の低確率状態である場合は、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達しているか否かを判別し、救済条件成立回数に達している場合は、「普図低確時間短縮状態」に移行するための時短回数の設定処理を行う。
【６３４４】
変動停止処理（Ｓ５１３）では、まず、実行中の特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過したか否かを判別する（Ｓ５２０１）。特別図柄表示装置３７における特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタＣＳ１等により選択された変動パターンに応じて決められており（特図１変動パターンコマンド又は特図２変動パターンコマンドに応じて決められており）、この特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していなければ（Ｓ５２０１：Ｎｏ）、実行中の特別図柄に応じた特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示を更新して（Ｓ５２０２）、この変動停止処理を終了して、特図変動処理（図３４１参照）に戻る。
【６３４５】
第１４実施形態では、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおいて、第１特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、上方ＬＥＤ群３７ｂ１が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定され、第２特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、下方ＬＥＤ群３７ｂ２が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定される。
【６３４６】
一方、Ｓ５２０１の処理において、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおける特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（Ｓ５２０１：Ｙｅｓ）、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂに対して、特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した表示態様を停止させる（Ｓ５２０３）。停止図柄は、変動開始処理（図３４２参照）のＳ５１０２、Ｓ５１０５又はＳ５１０７の処理によって予め設定される。
【６３４７】
第１４実施形態では、各特別図柄の動的表示の判定結果がハズレである場合には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２が点灯表示される。
【６３４８】
Ｓ５２０３の処理で各特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した特別図柄表示装置３７の表示態様が設定されると、第３図柄表示装置８１における各特別図柄の変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置３７における特別ＬＥＤ群３７ｂの表示と同調して確定表示させるために、確定コマンドを設定して（Ｓ５２０４）、処理をＳ５２０５へ移行する。第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるための確定コマンド（即ち、特図１確定コマンド。以下、第１特別図柄に関する確定コマンドを、「特図１確定コマンド」と称する場合がある。）を設定し、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定させるための確定コマンド（即ち、特図２確定コマンド。以下、第２特別図柄に関する確定コマンドを、「特図２確定コマンド」と称する場合がある。）を設定する。
【６３４９】

音声ランプ制御装置１１３は、この特図１確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第１特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図１確定コマンドを送信し、特図２確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第２特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図２確定コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、表示用特図１確定コマンド又は表示用特図２確定コマンドを受信することによって、第３図柄表示装置８１における第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。

【６３５０】

Ｓ５２０５の処理では、「時間短縮状態（「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）」であるか否かを判別し、「時間短縮状態」であると判別された場合（Ｓ５２０５：Ｙｅｓ）、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」における時短終了条件が成立したか否かの判別処理を実行する時短計数処理を実行し（Ｓ５２０６）、その後、処理をＳ５２０７へ移行する。また、Ｓ５２０５の判別の結果、「時間短縮状態」でないと判別された場合（Ｓ５２０５：Ｎｏ）、時短終了条件の判別処理を行わないため、Ｓ５２０６の処理をスキップしてＳ５２０７へ移行する。

【６３５１】

なお、時短計数処理（Ｓ５２０６）は、特別図柄の動的表示の実行開始時（変動開始処理（Ｓ５１０））において実行するように構成してもよいし、特別図柄の動的表示の確定時（特図変動処理（Ｓ２１０）の所定時間経過時（Ｓ５０３：Ｙｅｓ））において実行するように構成してもよい。

【６３５２】

ここで、図３４４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図３４３参照）の一処理である時短計数処理（Ｓ５２０６）について説明する。図３４４は、この時短計数処理（Ｓ５２０６）を示すフローチャートである。

【６３５３】

この時短計数処理（Ｓ５２０６）では、「時短機能」が有効に設定されている場合に、「時短機能」の終了条件である特別図柄の動的表示の実行回数（例えば、第１特別図柄の変動回数、及び、第２特別図柄の変動回数）を計数し、該計数結果が時短終了条件を満たしたか否かを判別して、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【６３５４】

この時短計数処理（Ｓ５２０６）では、まず、停止した特別図柄の動的表示の種類を判別する（Ｓ５３０１）。判別の結果、第１特別図柄の動的表示が停止したタイミングであれば（Ｓ５３０１：「特図１」）、第１特別図柄の動的表示が１回実行されたということなので、特図１時短カウンタ２０３ｍの値から１減算して（Ｓ５３０２）、次いで、減算した特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０３）。判別の結果、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、合計時短カウンタ２０３ｏの値から１減算して（Ｓ５３０４）、次いで、減算した合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０５）。判別の結果、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０５：Ｙｅｓ）、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３１０～Ｓ５３１２の処理をスキップして、この時短計数処理（Ｓ５２０６）を終了して、変動停止処理（図３４３参照）に戻る。

【６３５５】

一方、Ｓ５３０３の処理において、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０３：Ｎｏ）、即ち、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、処理をＳ５３１０へ移行する。また、Ｓ５３０５の処

理において、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０５：Ｎｏ）、即ち、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、この場合も「時短機能」を無効化すべく、処理をＳ５３１０へ移行する。

【６３５６】

また、Ｓ５３０１の処理において、第２特別図柄の動的表示が停止したタイミングであると判別された場合は（Ｓ５３０１：「特図２」）、第２特別図柄の動的表示が１回実行されたということなので、特図２時短カウンタ２０３ｎの値から１減算して（Ｓ５３０６）、次いで、減算した特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０７）。判別の結果、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０７：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、合計時短カウンタ２０３ｏの値から１減算して（Ｓ５３０８）、次いで、減算した合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０９）。判別の結果、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０９：Ｙｅｓ）、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３１０～Ｓ５３１２の処理をスキップして、この時短計数処理（Ｓ５２０６）を終了して、変動停止処理（図３４３参照）に戻る。

【６３５７】

一方、Ｓ５３０７の処理において、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０７：Ｎｏ）、即ち、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」以下である場合は、第２特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、処理をＳ５３１０へ移行する。また、Ｓ５３０９の処理において、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０９：Ｎｏ）、即ち、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、この場合も「時短機能」を無効化すべく、処理をＳ５３１０へ移行する。

【６３５８】

Ｓ５３１０の処理では、「普図高確時間短縮状態」か「普図低確時間短縮状態」かを判別すべく、時短高確フラグ２０３ｋがオンされているか否かを判別する（Ｓ５３１０）。判別の結果、時短高確フラグ２０３ｋがオンされている場合は（Ｓ５３１０：Ｙｅｓ）、「普図高確時間短縮状態」を終了させるために、時短高確フラグ２０３ｋをオフに設定し（Ｓ５３１１）、この時短計数処理（Ｓ５２０６）を終了して、変動停止処理（図３４３参照）に戻る。一方、時短高確フラグ２０３ｋがオンに設定されていないと判別された場合は（Ｓ５３１０：Ｎｏ）、時短低確フラグ２０３ｊがオンに設定されている状態であって、「普図低確時間短縮状態」であるので、該時短低確フラグ２０３ｊをオフに設定して（Ｓ５３１２）この時短回数処理（Ｓ５２０６）を終了して、変動停止処理（図３４３参照）に戻る。

【６３５９】

このように、「時短機能」が有効な状態において、「時短機能」の終了条件に応じて、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」を終了させることができ、「時短機能」の有効又は無効を適切に行い、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６３６０】

図３４３に戻って、説明を続ける。Ｓ５２０６の時短計数処理が終わった場合、又は、Ｓ５２０５の処理において「時間短縮状態」でないと判別された場合（Ｓ５２０５：Ｎｏ）、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達しているか否かを判別し、判別結果によって「普図低確時間短縮状態」に移行させるべく、救済到達計数処理を実行し（Ｓ５２０７）、この変動停止処理（Ｓ５１３）を終了して、特図変動処理（図３４１参照）に戻る。

【６３６１】
なお、救済到達計数処理（Ｓ５２０７）、即ち、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達したか否かの判別は、特別図柄の動的表示の実行開始時（変動開始処理（Ｓ５１０））において実行するように構成してもよいし、特別図柄の動的表示の確定時（特図変動処理（Ｓ２１０）の所定時間経過時（Ｓ５０３：Ｙｅｓ））において実行するように構成してもよい。また、それに伴い、「普図低確時間短縮状態」に移行するタイミングも、救済条件成立回数に達した後のあらかじめ定められたタイミングとなる。
【６３６２】
ここで、図３４５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図３４３参照）の一処理である救済到達計数処理（Ｓ５２０７）について説明する。図３４５は、この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）を示すフローチャートである。
【６３６３】
この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）では、特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、該計数結果が救済条件成立回数に達したか否かを判別して、判別結果に応じて「普図低確時間短縮状態」への移行に基づく時短回数の設定処理を行う。
【６３６４】
この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）では、まず、救済設定済みフラグ２０３ｓがオンされているか否かを判別し（Ｓ５４０１）、救済設定済みフラグ２０３ｓがオンされていれば（Ｓ５４０１：Ｙｅｓ）、既に「普図低確時間短縮状態」へ一度移行済みであるので、Ｓ５４０２～Ｓ５４０６の処理をスキップし、この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図３４３参照）に戻る。
【６３６５】
一方、Ｓ５４０１の判別の結果、救済設定済みフラグ２０３ｓがオンされていなければ（Ｓ５４０１：Ｎｏ）、特別図柄が低確率状態になってから未だ「普図低確時間短縮状態」へ移行していない状態、即ち、更新状態であるので、遊技情報としての救済カウンタ２０３ｒの値を１加算する（Ｓ５４０２）。続いて、救済カウンタコマンドを設定し（Ｓ５４５１）、処理をＳ５４０３に移行する。Ｓ５４５１の処理で設定された救済カウンタコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３３８のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【６３６６】
音声ランプ制御装置１１３では、救済カウンタコマンドを受信すると、該当情報をサブ救済カウンタ２２３ｉに格納し、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時のサブ救済カウンタ２２３ｉの値と損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値とを比較して、大当たり優先報知期間又は救済優先報知期間のうち、いずれの報知期間に属しているのかを判断し、該小当たり当選時のＯＰ時間において行う右打ち報知演出の内容を決定する。
【６３６７】
Ｓ５４０３の処理では、Ｓ５４０２の処理で加算した救済カウンタ２０３ｒの値が救済条件成立回数、即ち、救済条件成立回数格納エリア２０３ｑに格納された値より小さい値であるか否かを判別する（Ｓ５４０３）。
【６３６８】
Ｓ５４０３の判別の結果、Ｓ５４０２の処理で加算した救済カウンタ２０３ｒの値が救済条件成立回数より小さい値の場合（Ｓ５４０３：Ｙｅｓ）、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数まで到達していないため、Ｓ５４０４～Ｓ５４０６の処理をスキップし、この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図３４３参照）に戻る。
【６３６９】
一方、Ｓ５４０３の処理において、Ｓ５４０２の処理で加算した救済カウンタ２０３ｒ

の値が救済条件成立回数より小さい値でない場合、即ち、救済カウンタ２０３ｒの値が救済条件成立回数以上である場合（Ｓ５４０３：Ｎｏ）、救済条件が成立しているため、特図１時短カウンタ２０３ｍ、特図２時短カウンタ２０３ｎ及び合計時短カウンタ２０３ｏのそれぞれの値に「１００」をセットし（Ｓ５４０４）、「普図低確時間短縮状態」へ移行したことを示すべく救済設定済みフラグ２０３ｓをオンに設定する（Ｓ５４０５）。そして、救済設定済みフラグコマンドを設定し（Ｓ５４５２）、「普図低確時間短縮状態」に遊技状態を移行するために、時短低確フラグ２０３ｊをオンに設定し（Ｓ５４０６）、この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図３４３参照）に戻る。これにより、救済条件成立に基づく「普図低確時間短縮状態」を発生させることができる。なお、Ｓ５４５２の処理で設定された救済設定済みフラグコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３３８のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【６３７０】

また、遊技情報としての救済カウンタ２０３ｒの値の更新は、遊技条件として、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算されるように構成してもよいし、その他の方法で更新するように構成してもよい。救済カウンタ２０３ｒの値の更新方法を減算とする場合、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定時及び大当たり終了時における救済条件成立回数抽選処理で抽選された救済条件成立回数の値を、この救済カウンタ２０３ｒにセットするように構成する。

【６３７１】

さらに、救済カウンタ２０３ｒの値の更新タイミングは、特別図柄の動的表示の停止時でなくてもよく、特別図柄の動的表示の実行開始時（図３４２参照）や、図柄確定時間の終了時（図３４１のＳ５０３参照）に更新するように構成してもよい。

【６３７２】

次に、図３４６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図３３８参照）の一処理である当たり処理（Ｓ２０３）について説明する。図３４６は、利益付与制御としての当たり処理（Ｓ２０３）を示したフローチャートである。

【６３７３】

この当たり処理（Ｓ２０３）は、各特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの種類に応じて可変入賞装置６５（大入賞口）の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、大当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ６２２）を実行する。

【６３７４】

また、この当たり処理（Ｓ２０３）は、各特別図柄の小当たりが発生する場合に、小当たりに応じて可変入賞装置６５の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、小当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）を実行し、小当たり状態が終了するタイミングで、小当たり状態の終了を設定する小当たり終了処理（Ｓ６１８）を実行する。

【６３７５】

さらに、この当たり処理（Ｓ２０３）は、小当たり遊技中に開放され得る特定領域６５ｄを球が通過した場合に、該通過に伴って発生する大当たりの種類に応じて可変入賞装置６５の開放回数（ラウンド数）を設定するとともに、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、特定領域６５ｄ通過に基づく大当たり状態（遊技）である場合において、特別図柄で大当たりした場合と同様、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり

状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ６２２）を実行する。
【６３７６】
当たり処理（Ｓ２０３）では、まず、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６０１）。判別の結果、大当たりに当選していれば（Ｓ６０１：Ｙｅｓ）、大当たり遊技を行うために、まず、時短高確フラグ２０３ｋ、時短低確フラグ２０３ｊ及び救済設定済みフラグをオフに設定する（Ｓ６０２）。そして、特図１時短カウンタ２０３ｍ、特図２時短カウンタ２０３ｎ、合計時短カウンタ２０３ｏ及び救済カウンタ２０３ｒの値を「０」クリアする（Ｓ６０３）。次に、大当たり種別又は小当たり種別に応じたラウンド数をＲＡＭ２０３に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６０５）。そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、大当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６０６）、次いで、該大当たり種別に応じたオープニング時間（例えば、「３０秒」又は「１０秒」）を設定して（Ｓ６０７）、処理をＳ６１５へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３３８のＳ２０１参照）によって、大当たり種別又は小当たり種別に応じた大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【６３７７】
なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該ラウンドカウンタの値を確認して、ラウンドカウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、大当たり遊技に応じて可変入賞装置６５を開放制御しつつ、該ラウンドカウンタの値を１減算する。そして、ラウンドカウンタの値が「０」になった場合に、実行中の大当たりを終了するように構成されている。
【６３７８】
Ｓ６０１の処理において、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ６０１：Ｎｏ）、次いで、可変入賞装置６５内の特定領域６５ｄを球が通過したことに基づいて大当たりフラグ２０３ｐがオンされているか否かを判別する（Ｓ６０８）。判別の結果、大当たりフラグ２０３ｐがオンされていれば（Ｓ６０８：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中に可変入賞装置６５内の特定領域６５ｄを球が通過したということなので、まず、大当たりフラグ２０３ｐをオフに設定し（Ｓ６０９）、処理をＳ６０２へ移行して、特別図柄で大当たりにした場合と同様の処理を行う。この場合、小当たり種別に応じたラウンド数をラウンドカウンタに設定する処理（Ｓ６０２）等を行う。
【６３７９】
このように構成することで、特別図柄の動的表示において大当たりに当選する以外にも、小当たりに当選して、該小当たり遊技中に特定領域６５ｄに球を通過させることで、特別図柄の動的表示と同等の大当たり遊技を行うことができる。よって、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。一方、該小当たり遊技中に特定領域６５ｄに球を通過させなければ、大当たりフラグ２０３ｐはオフのままとなり、大当たり遊技は実行されず、該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。よって、小当たり遊技における遊技方法のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。
【６３８０】
Ｓ６０８の処理において、大当たりフラグ２０３ｐがオンされていないと判別された場合は（Ｓ６０８：Ｎｏ）、次いで、いずれかの特別図柄の動的表示において小当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６１０）。判別の結果、小当たりに当選していれば（Ｓ６１０：Ｙｅｓ）、小当たり遊技を行うために、小当たり種別に応じた可変入賞装置６５の開放回数をＲＡＭ２０３に設けられた開放カウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６１１）。
【６３８１】

そして、小当たりが開始されることを示す小当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、小当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６１２）、次いで、該小当たりのオープニング時間（例えば、「５秒」や「１０秒」）を設定する（Ｓ６１３）。そして、入賞カウンタ（図示せず）に「１０」をセットし（Ｓ６１４）、処理をＳ６１５へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３３８のＳ２０１参照）によって、小当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【６３８２】

音声ランプ制御装置１１３では、該小当たりオープニングコマンドを受信すると、小当たり当選時右打ち報知演出処理を実行し、オープニング時間において行う右打ち報知演出の内容を決定して実行する（図３６８にて後述）。

【６３８３】

なお、上述した開放カウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該開放カウンタの値を確認して、開放カウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、小当たり遊技に応じて可変入賞装置６５を開放制御しつつ、該開放カウンタの値を１減算する。そして、開放カウンタの値が「０」になった場合に、実行中の小当たりを終了するように構成されている。

【６３８４】

また、上述した入賞カウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該入賞カウンタの値を確認して、入賞カウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、大当たり遊技又は小当たり遊技に応じて可変入賞装置６５を開放制御しつつ、大入賞口スイッチ６５ｃにより球が検知されるごとに入賞カウンタの値を１減算する。そして、入賞カウンタの値が「０」になった場合に、実行中の大当たり遊技又は小当たり遊技の１のラウンドを終了するように構成されている。

【６３８５】

Ｓ６１５の処理では、小当たり中か否かを判別する（Ｓ６１５）。判別の結果、小当たり中であると判別された場合は（Ｓ６１５：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中における可変入賞装置６５の開閉制御を実行する小当たり開閉制御処理を実行する（Ｓ６１６）。

【６３８６】

ここで、図３４７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）について説明する。図３４７は、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）を示したフローチャートである。

【６３８７】

この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）では、当たり処理（Ｓ２０３）で設定された可変入賞装置６５の開放回数（即ち、開放カウンタ）に基づいて、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する。

【６３８８】

この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）では、まず、開放カウンタ（図示せず）の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６００１）。判別の結果、開放カウンタが「０」より大きい値でない場合、即ち、開放カウンタの値が「０」以下である場合は（Ｓ６００１：Ｎｏ）、小当たり遊技中における可変入賞装置６５の開放回数が残存していないため、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）を終了して、当たり処理（図３４６参照）に戻る。

【６３８９】

一方、Ｓ６００１の判別の結果、開放カウンタの値が「０」より大きい値である場合は（Ｓ６００１：Ｙｅｓ）、次いで、当たり処理（Ｓ２０３）のＳ６１３で設定されたオープニング時間、又は、小当たり開放テーブル２０２ｈに基づいて設定されるインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６００２）。判別の結果、小当たり時におけるオー

プニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ６００２：Ｎｏ）、可変入賞装置６５の開放タイミングではないため、Ｓ６００３～Ｓ６００５の処理をスキップして、処理をＳ６００６へ移行する。

【６３９０】

一方、Ｓ６００２の処理において、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ６００２：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開放タイミングなので、まず、可変入賞装置６５の開放設定を行う（Ｓ６００３）。そして、可変入賞装置６５における１の開放時間を設定し（Ｓ６００４）、次いで、可変入賞装置６５が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６００５）、処理をＳ６００６へ移行する。

【６３９１】

Ｓ６００６の処理では、小当たり時において可変入賞装置６５が開放中であるか否かを判別する（Ｓ６００６）。判別の結果、小当たり時において可変入賞装置６５が開放中でなければ（Ｓ６００６：Ｎｏ）、小当たり時おいて可変入賞装置６５が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、Ｓ６００７及びＳ６００８の処理をスキップして、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）を終了し、当たり処理（図３４６参照）に戻る。一方、Ｓ６００６の処理において、小当たり時において可変入賞装置６５が開放中であると判別された場合は（Ｓ６００６：Ｙｅｓ）、まず、特定領域６５ｄの開閉制御を実行する特定領域装置開閉制御処理を行う（Ｓ６００７）。

【６３９２】

ここで、図３４８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）の一処理である特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）について説明する。図３４８は、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）を示したフローチャートである。

【６３９３】

この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）では、小当たり遊技中における特定領域６５ｄの開閉制御を行う。

【６３９４】

この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）では、まず、特定領域６５ｄが開放中か否か、即ち、特定領域ソレノイド６５ｆがオンされているか否かを判別する（Ｓ６１０１）。判別の結果、特定領域６５ｄが開放されていない場合、即ち、特定領域ソレノイド６５ｆがオフされている場合は（Ｓ６１０１：Ｎｏ）、次いで、特定領域６５ｄの開放条件が成立しているか否か、即ち、可変入賞装置６５が開放しているか否かを判別する（Ｓ６１０２）。判別の結果、特定領域６５ｄの開放条件が成立している場合、即ち、可変入賞装置６５が開放したタイミングで（Ｓ６１０２：Ｙｅｓ）、特定領域ソレノイド６５ｆをオフからオンに設定して、特定領域６５ｄの開放設定を行い（Ｓ６１０３）、処理をＳ６１０４へ移行する。

【６３９５】

なお、Ｓ６１０１の処理において、特定領域６５ｄが開放されていると判別された場合、即ち、特定領域ソレノイド６５ｆがオンされている場合は（Ｓ６１０１：Ｙｅｓ）、Ｓ６１０２及びＳ６１０３の処理をスキップして、処理をＳ６１０４へ移行する。また、Ｓ６１０２の処理において、特定領域６５ｄの開放条件が成立していない場合は（Ｓ６１０２：Ｎｏ）、Ｓ６１０３～Ｓ６１０５の処理をスキップして、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）を終了し、小当たり開閉制御処理（図３４７参照）に戻る。

【６３９６】

Ｓ６１０４の処理では、特定領域６５ｄの閉鎖条件が成立しているか否か、即ち、特定領域スイッチ６５ｇによって球が検知された場合や特定領域６５ｄの開放時間（例えば、特定領域６５ｄの開放から「３０秒」）が経過した場合に（Ｓ６１０４：Ｙｅｓ）、特定領域６５ｄの閉鎖条件が成立したと判断して、特定領域６５ｄを閉鎖するために、特定領域ソレノイド６５ｆをオンからオフに設定して、特定領域６５ｄの閉鎖設定を行い（Ｓ６

１０５）、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）を終了して、小当たり開閉制御処理（図３４７参照）に戻る。

【６３９７】

このように、小当たり遊技中に所定条件の成立に基づいて特定領域６５ｄの開閉制御処理を行い、小当たり遊技中に特定領域６５ｄを開放させて球が通過させ得ることで、小当たり遊技に基づく大当たり遊技を発生させることが可能となる。また、小当たり遊技中に特定領域６５ｄを球が通過しなければ、大当たり遊技を発生させずに該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。

【６３９８】

図３４７に戻って、説明を続ける。Ｓ６００７の特定領域装置開閉制御処理の後は、次いで、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件を判別するべく、小当たり時大入賞口開放中処理を行い（Ｓ６００８）、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）を終了し、当たり処理（図３４６参照）に戻る。

【６３９９】

ここで、図３４９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）の一処理である小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６００８）について説明する。図３４９は、この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を示したフローチャートである。

【６４００】

この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６００８）では、小当たり遊技中において開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

【６４０１】

この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６００８）では、まず、上述した小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）のＳ６００４において設定された可変入賞装置６５の１の開放時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６２０１）。判別の結果、可変入賞装置６５の１の開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ６２０１：Ｎｏ）、次いで、大入賞口スイッチ６５ｃがオンされたか否か、即ち、可変入賞装置６５内へ球が入賞したか否かを判断する（Ｓ６２０２）。

【６４０２】

Ｓ６２０２の処理において、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出され可変入賞装置６５内へ球が入賞していれば（Ｓ６２０２：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ６２０３）、次いで、１減算した入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６２０４）。入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６２０４：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、可変入賞装置６５に球が１０個以上入賞して小当たり遊技の終了条件（可変入賞装置６５の閉鎖条件）が成立しているので、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６２０５へ移行する。

【６４０３】

Ｓ６２０５からの可変入賞装置６５の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置６５の閉鎖設定を行い（Ｓ６２０５）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して可変入賞装置６５が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６２０６）、処理をＳ６２０７へ移行する。なお、Ｓ６２０６の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３３８のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【６４０４】

次いで、Ｓ６２０７の処理では、小当たり遊技の終了条件が成立したことから、開放カウンタの値を「０」クリアし（Ｓ６２０７）、この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図３４７参照）に戻る。

【６４０５】

Ｓ６２０２の処理において、大入賞口スイッチ６５ｃがオンされていないと判別された

場合は（Ｓ６２０２：Ｎｏ）、次いで、特定領域スイッチ６５ｇがオンされたか否かを判別する（Ｓ６２０８）。判別の結果、特定領域スイッチ６５ｇがオンされていれば（Ｓ６２０８：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中の特定領域６５ｄの開放中に球が特定領域６５ｄを通過したということなので、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させるため、大当たりフラグ２０３ｐをオンに設定して（Ｓ６２０９）、この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６００８）、小当たり開閉制御処理（図３４７参照）に戻る。一方、Ｓ６２０８の処理において、特定領域スイッチ６５ｇがオンされていないと判断された場合は（Ｓ６２０８：Ｎｏ）、Ｓ６２０９の処理をスキップして、この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６００８）、小当たり開閉制御処理（図３４７参照）に戻る。

【６４０６】

これにより、小当たり遊技中において、特定領域６５ｄが開放されているタイミングで球が特定領域６５ｄを通過することに基づいて、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させることができ、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。一方、該小当たり遊技中に特定領域６５ｄに球を通過させなければ、大当たりフラグ２０３ｐはオフのままとなり、大当たり遊技は実行されず、該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。

【６４０７】

このように構成することで、小当たり当選時の右打ち報知演出の内容を遊技者が確認し、状況によっては該小当たりで大当たりを発生させず、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行した方が獲得し得る出玉の期待値が高くなると遊技者が判断した場合には、右打ち遊技を実行せず、特定領域６５ｄに球を通過させないことによって大当たりの発生を抑制することができる。

【６４０８】

その結果、救済条件成立回数までの残りの特別図柄の動的表示の実行回数によって小当たり当選時の右打ち報知演出の内容を切り替え、該右打ち報知演出の内容によって、遊技者が小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法との、いずれの遊技方法を選択するかという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【６４０９】

Ｓ６２０１の処理において、可変入賞装置６５の１の開放時間が経過したタイミングと判断された場合は（Ｓ６２０１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の１の開放における閉鎖条件が成立し、その開放における可変入賞装置６５の閉鎖タイミングであるため、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６２１０へ移行する。

【６４１０】

Ｓ６２１０の処理では、開放中の可変入賞装置６５を閉鎖せるため、大入賞口ソレノイド６５ｂをオンからオフにして、可変入賞装置６５の閉鎖を設定し（Ｓ６２１０）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して可変入賞装置６５の１の開放の終了を示す大入賞口閉鎖コマンドを設定する（Ｓ６２１１）。Ｓ６２１１の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３３８のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【６４１１】

音声ランプ制御装置１１３は、小入賞口閉鎖コマンドを受信すると、可変入賞装置６５が閉鎖された旨の演出を実行する。なお、小当たり遊技における可変入賞装置６５の開閉は、それぞれ短時間（開放「０．１秒」、閉鎖「１．２秒」）であるため、音声ランプ制御装置１１３は、大入賞口閉鎖コマンドを受信した場合であっても、可変入賞装置６５の１の開閉に伴う演出を実行しないように構成してもよい。

【６４１２】

Ｓ６２１１の処理の後は、可変入賞装置６５の１の開放が終了したということなので、開放カウンタの値を１減算し（Ｓ６２１２）、この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６

００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図３４７参照）に戻る。これにより、小当たり遊技中において、１のラウンド中に開放カウンタの値に設定された開放回数分、可変入賞装置６５を開放させることができる。

【６４１３】

図３４６の当たり処理（Ｓ２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ６１６の小当たり開閉制御処理（図３４７参照）の終了後は、次いで、開放カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６１７）。判別の結果、開放カウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ６１７：Ｙｅｓ）、小当たりを継続するため、小当たりの終了設定処理であるＳ６１８の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【６４１４】

一方、Ｓ６１７の処理において、開放カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６１７：Ｎｏ）、即ち、開放カウンタの値が「０」以下である場合は、この小当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了しているので、小当たり状態を終了させるために、小当たり終了処理を行い（Ｓ６１８）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【６４１５】

ここで、図３５０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である小当たり終了処理（Ｓ６１８）について説明する。図３５０は、この小当たり終了処理（Ｓ６１８）を示したフローチャートである。

【６４１６】

この小当たり終了処理（Ｓ６１８）では、まず、入賞カウンタの値を「０」クリアし（Ｓ６３０１）、次いで、特定領域６５ｄが開放されている場合は、特定領域６５ｄの閉鎖処理を設定する（Ｓ６３０２）。そして、小当たりの終了時の各種処理を実行する小当たり終了設定処理を行い（Ｓ６３０３）、この小当たり終了処理（Ｓ６１８）を終了して、当たり処理（図３４６参照）に戻る。

【６４１７】

図３４６に戻って、説明を続ける。Ｓ６１５の処理において、小当たり遊技中ではないと判別された場合は（Ｓ６１５：Ｎｏ）、次いで、大当たり中か否かを判別する（Ｓ６１９）。判別の結果、大当たり中であると判別された場合は（Ｓ６１９：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する大当たり開閉制御処理を実行する（Ｓ６２０）。

【６４１８】

ここで、図３５１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）について説明する。図３５１は、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）を示したフローチャートである。

【６４１９】

この大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）では、当たり処理（Ｓ２０３）で設定された可変入賞装置６５の開放回数に基づいて、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する。

【６４２０】

この大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）では、まず、当たり処理（Ｓ２０３）のＳ６０７で設定されたオープニング時間、又は、後述する大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）のＳ６５１０（図３５２参照）で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６４０１）。判別の結果、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ６４０１：Ｎｏ）、可変入賞装置６５の開放タイミングではないため、該可変入賞装置６５を閉鎖し続けるため、Ｓ６００２～Ｓ６００５の処理をスキップして、処理をＳ６４０６へ移行する。

【６４２１】

一方、Ｓ６４０１の処理において、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ６４０１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開放タイミング

なので、可変入賞装置６５の開放設定を行い（Ｓ６４０２）、次いで、入賞カウンタ（図示せず）に「１０」をセットする（Ｓ６４０３）。そして、大当たり時おける可変入賞装置６５の最大開放時間（第１４実施形態では、「３０秒」）を設定して（Ｓ６４０４）、可変入賞装置６５が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６４０５）、処理をＳ６４０６に移行する。この大入賞口開放コマンドを受信した音声ランプ制御装置１１３は、可変入賞装置６５が開放された旨を第３図柄表示装置８１において実行し、開放されている可変入賞装置６５へ球を入賞させることを遊技者に促すように構成されている。

【６４２２】

Ｓ６４０６の処理では、可変入賞装置６５が開放中であるか否かを判別する（Ｓ６４０６）。判別の結果、可変入賞装置６５が開放中でなければ（Ｓ６４０６：Ｎｏ）、可変入賞装置６５が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、Ｓ６４０７の処理をスキップして、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）を終了し、当たり処理（図３４６参照）に戻る。一方、Ｓ６４０６の処理において、可変入賞装置６５が開放中であると判別された場合は（Ｓ６４０６：Ｙｅｓ）、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件を判別するべく、大入賞口開放中処理を行い（Ｓ６４０７）、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）を終了し、当たり処理（図３４６参照）に戻る。

【６４２３】

ここで、図３５２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）の一処理である大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）について説明する。図３５２は、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を示したフローチャートである。

【６４２４】

この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）では、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

【６４２５】

この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）では、まず、上述した大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）のＳ６４０４において設定された可変入賞装置６５の開放時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６５０１）。判別の結果、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングであれば（Ｓ６５０１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける可変入賞装置６５の閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「０」クリアして（Ｓ６５０２）、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６５０６へ移行する。Ｓ６５０６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理については、後述する。

【６４２６】

一方、Ｓ６５０１の処理において、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ６５０１：Ｎｏ）、次いで、大入賞口スイッチ６５ｃがオンされたか否か、即ち、可変入賞装置６５へ球が入賞したか否かを判断する（Ｓ６５０３）。

【６４２７】

Ｓ６５０３の処理において、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出されていないと判別された場合は（Ｓ６５０３：Ｎｏ）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図３５１参照）に戻る。一方、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出され可変入賞装置６５へ球が入賞していれば（Ｓ６５０３：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ６５０４）、次いで、入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６５０５）。入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６５０５：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、可変入賞装置６５に球が１０個以上入賞して可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しているので、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６５０６へ移行する。

【６４２８】

一方、Ｓ６５０５の処理において、入賞カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ６５０５：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しておらず

、可変入賞装置６５の開放を継続するために、Ｓ６５０６～Ｓ６５１０の処理をスキップして、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を終了する。この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）の終了後は、大当たり開閉制御処理（図３５１参照）へ戻る。

【６４２９】

Ｓ６５０６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置６５の閉鎖設定を行い（Ｓ６５０６）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して可変入賞装置６５が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６５０７）、処理をＳ６５０８へ移行する。なお、Ｓ６５０７の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３３８のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【６４３０】

次いで、Ｓ６５０８の処理では、可変入賞装置６５の１のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を１減算し（Ｓ６５０８）、次に、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６５０９）。ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値である場合（Ｓ６５０９：Ｙｅｓ）、該大当たりにおけるラウンド回数（可変入賞装置６５の残り開放回数）が残存している状態であるので、次の可変入賞装置６５を開放させるまでのインターバル時間（例えば、「１秒」）を設定し（Ｓ６５１０）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了し、大当たり開閉制御処理（図３５１参照）に戻る。

【６４３１】

一方、Ｓ６５０９の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６５０９：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了したので、大当たり状態を終了させるために、インターバル時間を設定せず（即ち、Ｓ６５１０をスキップして）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図３５１参照）に戻る。

【６４３２】

図３４６の当たり処理（Ｓ２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ６２０の大当たり開閉制御処理（図３５１参照）の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６２１）。判別の結果、ラウンドカウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ６２１：Ｙｅｓ）、大当たり状態を継続するため、大当たりの終了設定処理であるＳ６２２の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【６４３３】

一方、Ｓ６２１の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６２１：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了しているので、大当たり状態を終了させるために、大当たり終了処理を行い（Ｓ６２２）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【６４３４】

ここで、図３５３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり終了処理（Ｓ６２２）について説明する。図３５３は、この大当たり終了処理（Ｓ６１０）を示したフローチャートである。

【６４３５】

この大当たり終了処理（Ｓ６２２）では、当選した大当たり種別（小当たり種別に基づく大当たり）及び当選時の遊技状態に基づいて、各時短カウンタの値の設定等を行う。

【６４３６】

この大当たり終了処理（Ｓ６２２）では、まず、「高確時短機能」を発動させるために、時短高確フラグ２０３ｋをオンに設定する（Ｓ６６０１）。次いで、「通常遊技状態」

で当選した大当たりであったか否かを判別する（Ｓ６６０２）。判別の結果、「通常遊技状態」で当選した大当たりではなかった場合は（Ｓ６６０２：Ｎｏ）、処理をＳ６６０４に移行する。

【６４３７】

一方、Ｓ６６０２の判別の結果、「通常遊技状態」で当選した大当たりであった場合は（Ｓ６６０２：Ｙｅｓ）、次いで、大当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」（小当たり種別に基づく大当たり）に当選したか否かを判別し（Ｓ６６０３）、大当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」（小当たり種別に基づく大当たり）に当選していなければ（Ｓ６６０３：Ｎｏ）、処理Ｓ６６０４に移行する。

【６４３８】

Ｓ６６０４の処理では、特図１時短カウンタ２０３ｍに「７」をセットし（Ｓ６６０４）、次いで、特図２時短カウンタ２０３ｎに「５」をセットし（Ｓ６６０５）、合計時短カウンタ２０３ｏに「１２」をセットして（Ｓ６６０６）、処理をＳ６６１０に移行する。

【６４３９】

Ｓ６６０３の処理において、大当たり種別「時短Ｃ」（小当たり種別に基づく大当たり）に当選したと判別された場合（Ｓ６６０３：Ｙｅｓ）、特図１時短カウンタ２０３ｍに「７」をセットし（Ｓ６６０７）、次いで、特図２時短カウンタ２０３ｎに「１」をセットし（Ｓ６６０８）、合計時短カウンタ２０３ｏに「８」をセットして（Ｓ６６０９）、処理をＳ６６１０に移行する。

【６４４０】

Ｓ６６１０の処理では、音声ランプ制御装置１１３に対して大当たりのエンディング演出の開始を示すエンディングコマンドを設定する（Ｓ６６１０）。Ｓ６６１０の処理で設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３３８のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、大当たりのエンディング演出を実行する。

【６４４１】

Ｓ６６１１の処理の終了後は、遊技状態に応じてエンディング時間（例えば、「１０秒」）を設定し（Ｓ６６１１）、該大当たりの終了時の各種処理を実行する大当たり終了設定処理を行い（Ｓ６６１３）、この大当たり終了処理（Ｓ６２２）を終了して、当たり処理（図３４６参照）に戻る。

【６４４２】

次に、図３５４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図３３８参照）の一処理である普図変動処理（Ｓ２１１）について説明する。図３５４は、この普図変動処理（Ｓ２１１）を示したフローチャートである。

【６４４３】

この普図変動処理（Ｓ２１１）は、スルーゲート６７への球の通過に起因して、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を制御するものである。

【６４４４】

この普図変動処理（Ｓ２１１）では、まず、今現在、普通電役７２が突出中（作動中）か否か、即ち、普通図柄の当たり中であるか否かを判別する（Ｓ７０１）。判別の結果、普通電役７２が突出中であれば（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、普通図柄の当たり中であるので、そのまま普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図３３８参照）へ戻る。

【６４４５】

一方、普通電役７２が突出中でなければ（Ｓ７０１：Ｎｏ）、普通図柄の当たり中ではないため、次いで、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中であるか否かを判別する（Ｓ７０２）。判別の結果、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中でなければ（Ｓ７０２：Ｎｏ）、次いで、普通図柄表示装置８３における可変

表示が停止後、所定時間（例えば、「１秒」）経過したか否かを判別する（Ｓ７０３）。その結果、可変表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ７０３：Ｎｏ）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図３３８参照）に戻る。これにより、可変表示における停止図柄が所定時間だけ普通図柄表示装置８３に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【６４４６】

一方、Ｓ７０３の処理の結果、可変表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ７０３：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄に関する可変表示の作動保留球数ＨＮ）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ７０４）。

【６４４７】

Ｓ７０４の処理の結果、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きくなければ（Ｓ７０４：Ｎｏ）、実行すべき普通図柄の可変表示の保留球数が存在しないということなので、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図３３８参照）に戻る。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きい値であれば（Ｓ７０４：Ｙｅｓ）、保留されていた普通図柄に関する可変表示の実行開始タイミングであると判断し、まず、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１減算する（Ｓ７０５）。これは、後述する処理（Ｓ７０６～Ｓ７１２）によって、保留されていた普通図柄に関する可変表示のうち１の可変表示の実行が開始されることに伴って、普通図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【６４４８】

次いで、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ７０６）。このデータシフト処理は、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１～第４エリアに格納されているデータを普図保留球実行エリア２０３ｉへ向けて順にシフトさせる処理であって、普図保留第１エリア→普図保留球実行エリア２０３ｉ、普図保留第２エリア→普図保留第１エリア、普図保留第３エリア→普図保留第２エリア、普図保留第４エリア→普図保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【６４４９】

Ｓ７０６のデータシフト処理の後は、データシフト処理により普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されたデータ（即ち、普図当たりカウンタＣ４の値）に基づいて、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を実行するために、まず、時短低確フラグ２０３ｊ又は時短高確フラグ２０３ｋがオンされているか否かを判別する（Ｓ７０７）。判別の結果、時短低確フラグ２０３ｊ及び時短高確フラグ２０３ｋがオンされていない場合は（Ｓ７０７：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「１５秒」に設定し（Ｓ７０８）、処理をＳ７１０へ移行する。一方、時短低確フラグ２０３ｊ又は時短高確フラグ２０３ｋがオンされていると判別された場合（Ｓ７０７：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「０．１秒」に設定して（Ｓ７０９）、処理をＳ７１０へ移行する。

【６４５０】

Ｓ７１０の処理では、時短高確フラグ２０３ｋがオンされているか否かを判別し（Ｓ７１０）、時短高確フラグ２０３ｋがオンされていない場合（Ｓ７１０：Ｎｏ）、即ち、普通図柄の低確率状態では、普図当たり乱数テーブル２０２ｉにおける低確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する（Ｓ７１１）。また、時短高確フラグ２０３ｋがオンされている場合（Ｓ７１０：Ｙｅｓ）、即ち、普通図柄の高確率状態では、普図当たり乱数テーブル２０２ｉにおける高確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を

決定する（Ｓ７１２）。Ｓ７１１及びＳ７１２の処理の後は、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図３３８参照）に戻る。

【６４５１】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、遊技者が右打ちした場合に、スルーゲート６７を球が通過したとき、普通電役７２が開放し易いか否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放し易い状況（即ち、普通図柄の高確率状態）であって第２始動口７１側へ流入し易い状況か、普通電役７２が開放し易い状況よりも開放し難い状況（即ち、普通図柄の低確率状態）であって、閉鎖（没入）している普通電役７２の前面を流下していき、可変入賞装置６５側へ流入し得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【６４５２】

Ｓ７０２の処理において、普通図柄表示装置８３の表示態様が可変表示中であると判別されると（Ｓ７０２：Ｙｅｓ）、可変表示時間が経過したか否かを判別する（Ｓ７１３）。普通図柄表示装置８３の可変表示時間は、Ｓ７０８又はＳ７０９の処理により遊技状態に応じて決定されており、この可変表示時間が経過していなければ（Ｓ７１３：Ｎｏ）、普通図柄表示装置８３の表示を更新して（Ｓ７１４）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図３３８参照）に戻る。

【６４５３】

一方、普通図柄表示装置８３における可変表示の可変表示時間が経過していれば（Ｓ７１３：Ｙｅｓ）、普通図柄表示装置８３に対して、Ｓ７１１又はＳ７１２によって予め設定された停止図柄に対応した表示態様を設定し（Ｓ７１５）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図３３８参照）に戻る。

【６４５４】

これにより、球がスルーゲート６７を通過した場合に、この普図変動処理（Ｓ２１１）に基づいて普通図柄表示装置８３における可変表示が設定され、該普通図柄表示装置８３において可変表示が開始されてから可変表示時間が経過するまでは、「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる。そして、可変表示結果が当たりである場合には「○」の図柄を点灯する一方、ハズレである場合には「×」の図柄を点灯させる。

【６４５５】

次に、図３５５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図３３８参照）の一処理である普通電役制御処理（Ｓ２０４）について説明する。図３５５は、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を示したフローチャートである。

【６４５６】

この普通電役制御処理（Ｓ２０４）は、普通図柄の当たりが発生する場合に、遊技状態に応じて普通電役７２の開閉（突出及び没入）駆動制御を実行する。即ち、遊技状態に応じて普通電役７２の開放（突出）時間を設定すると共に、設定された時間に基づいて該普通電役７２を開放駆動し、設定した突出時間が経過した場合に、開放（突出）中の普通電役７２を閉鎖（没入）させる制御を実行する。

【６４５７】

この普通電役制御処理（Ｓ２０４）では、まず、普通電役７２が開放（突出）中か否か、即ち、普通図柄の当たり中か否かを判別する（Ｓ８０１）。判別の結果、普通電役７２が開放中でないと判別された場合（Ｓ８０１：Ｎｏ）、即ち、普通図柄の当たり中でないと判別された場合は、次に、普通図柄の可変表示が終了したか否かを判別する（Ｓ８０２）。

【６４５８】

Ｓ８０２における判別の結果、普通図柄の可変表示が終了していなければ（Ｓ８０２：Ｎｏ）、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図３３８参照）に戻る一方、普通図柄の可変表示が終了していれば（Ｓ８０２：Ｙｅｓ）、次いで、該可変表示において当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ８０３）。

【６４５９】
Ｓ８０３における判別の結果、可変表示において当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ８０３：Ｎｏ）、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図３３８参照）へ戻る。一方、可変表示において当たりに当選していると判別された場合は（Ｓ８０３：Ｙｅｓ）、当選した当たりに関する制御を実行するために、まず、時短低確フラグ２０３ｊ又は時短高確フラグ２０３ｋがオンされているか否かを判別する（Ｓ８０４）。
【６４６０】
Ｓ８０４における判別の結果、時短低確フラグ２０３ｊ及び時短高確フラグ２０３ｋがオンされていないと判別された場合は（Ｓ８０４：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通電役開放テーブル２０２ｋの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役７２の開放時間を「０．１秒」に設定し（Ｓ８０５）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数を１回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「１」をセットして（Ｓ８０６）、処理をＳ８０９へ移行する。
【６４６１】
一方、Ｓ８０４の処理において、時短低確フラグ２０３ｊ又は時短高確フラグ２０３ｋがオンされていると判別された場合は（Ｓ８０４：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判断し、普通電役開放テーブル２０２ｋの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役７２の開放（没入）時間を「５．８秒」に設定し（Ｓ８０７）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数を１回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「１」をセットして（Ｓ８０８）、処理をＳ８０９へ移行する。
【６４６２】
Ｓ８０９の処理では、普通電役７２の開放（突出）処理を行い（Ｓ８０９）、閉鎖（没入）状態であった普通電役７２を開放状態に駆動し、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図３３８参照）に戻る。
【６４６３】
これにより、遊技者が右打ちした場合において、スルーゲート６７を通過した球が普通電役７２の配設位置に到達し、該普通電役７２が開放されている時間の長い状態か短い状態かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を通過した球が第２始動口７１側へ誘導され易い状況か、該普通電役７２の閉鎖状態において該普通電役７２の前面を流下して、その球が可変入賞装置６５側へ流下され得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。
【６４６４】
Ｓ８０１の処理において、普通電役７２が開放中であると判別された場合（Ｓ８０１：Ｙｅｓ）、即ち、普通図柄の当たり中であると判別された場合は、次いで、Ｓ８０５又はＳ８０７において設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過しているかを判別する（Ｓ８１０）。判別の結果、設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過していないと判別された場合は（Ｓ８１０：Ｎｏ）、普通電役７２の開放状態を維持するため、Ｓ８１１～Ｓ８１３の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図３３８参照）に戻る。
【６４６５】
一方、Ｓ８１０の処理において、設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過していると判別された場合は（Ｓ８１０：Ｙｅｓ）、まず、普通電役７２の閉鎖（没入）処理を行い（Ｓ８１１）、Ｓ８０６又はＳ８０８の処理で設定された電役カウンタの値から「１」を減算する（Ｓ８１２）。そして、減算された電役カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ８１３）。判別の結果、電役カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ８１３：Ｙｅｓ）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数が残存しているため、処理をＳ８０９へ移行し、所定のインターバル処理を行った上で再び普通電役７２の開放処理を行う。一方、電役カウンタの値が「０」より大き

い値でないと判別された場合（Ｓ８１３：Ｎｏ）、即ち、電役カウンタの値が「０」以下である場合は、該当たりに基づく普通電役７２の開放がすべて終了したということなので、普通電役７２の再開放を行わず、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図３３８参照）に戻る。

【６４６６】

次いで、図３５６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるベース値処理（Ｓ２５１）について説明する。図３５６は、このベース値処理（Ｓ２５１）を示すフローチャートである。このベース値処理（Ｓ２５１）では、ベース値の算出（計測）と、ベース値の表示とを行う。

【６４６７】

このベース値処理（Ｓ２５１）では、まず、ベース値算出処理を実行する（Ｓ８５１）。このベース値算出処理では、リアルタイムベース値を算出（計測）するとともに、総アウト個数が６００００個となった場合に、該リアルタイムベース値データを前回リアルタイムベース値データへシフトする等の処理を実行する。

【６４６８】

次いで、前回、ベース値処理（Ｓ８５３）を実行してから５秒経過したか否かを判別し（Ｓ８５２）、前回、ベース値処理（Ｓ８５３）を実行してから５秒経過していれば（Ｓ８５２：Ｙｅｓ）、ベース値表示処理を実行して（Ｓ８５３）、ベース表示装置４０１にベース値を表示する処理を実行し、このベース値処理（Ｓ２５１）を終了する。

【６４６９】

一方、Ｓ８５２の処理において、前回、ベース値処理（Ｓ８５３）を実行してから５秒経過していなければ（Ｓ８５２：Ｎｏ）、Ｓ８５３の処理をスキップして、このベース値処理（Ｓ２５１）を終了する。

【６４７０】

次いで、図３５７を参照して、停電等の発生した場合に主制御装置１１０において実行されるＮＭＩ割込処理について説明する。図３５７は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。

【６４７１】

このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。ＮＭＩ端子に停電信号ＳＧ１が入力されたＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ９０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。

【６４７２】

なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から払出制御装置１１１内のＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。

【６４７３】

次に、図３５８から図３６８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理（図３５８参照）と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（図３５９参照）とがある。

【６４７４】

まず、図３５８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図３５８は、この立ち上げ処理を示したフローチャートで

ある。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。
【６４７５】
立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１００１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ１１１６の電源断処理（図３５９参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ１００２）。図３５９を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信すると、Ｓ１１１６の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、更新終了状態にすべく電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ１１１６の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。
【６４７６】
電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ１００２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ１００３）。
【６４７７】
ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ１００６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。
【６４７８】
なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。
【６４７９】
電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ１００２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ１１１６の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。
【６４８０】
Ｓ１００４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ１００４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「

０ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が「０」クリアされる。

【６４８１】

ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ１００５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ１００６）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ１００５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ１００７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【６４８２】

Ｓ１００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ１００８）。電源断フラグはＳ１１１６の電源断処理の実行時にオンされる（図３５９のＳ１１１５参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ１１１６の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭ２２３の作業エリアをクリアし（Ｓ１００９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、損益分岐回数格納エリア２２３ｋに損益分岐回数テーブル２２２ｆより取得した損益分岐回数「５４３」をセットし（Ｓ１０２１）、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、処理をＳ１０１２へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

【６４８３】

一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ１００４からＳ１００６の処理を経由してＳ１００８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ１００９をスキップして、処理をＳ１０１０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、処理をＳ１０１２へ移行する。

【６４８４】

なお、Ｓ１００９のクリア処理をスキップするのは、Ｓ１００４からＳ１００６の処理を経由してＳ１００８の処理へ至った場合には、Ｓ１００４の処理によって、既にＲＡＭ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、ＲＡＭ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３の制御を継続できるからである。

【６４８５】

Ｓ１０１２の処理では、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１０１２）、該設定値コマンドを受信するまでＳ１０１２の処理を繰り返し実行して待機する（Ｓ１０１２：Ｎｏ）。そして、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信した場合に（Ｓ１０１２：Ｙｅｓ）、該設定値コマンドが示す確率設定値を設定値メモリ（図示せず）に格納し（Ｓ１０１３）、メイン処理（図３５９参照）へ移行する。

【６４８６】

このように、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理において、主制御装置１１０の

立ち上げ処理（図３３５参照）の終盤で生成される設定値コマンドを受信するまでメイン処理（図３５９参照）への移行を待機することで、主制御装置１１０で設定された確率設定値を音声ランプ制御装置１１３側で確実に把握し、該確率設定値に基づいてメイン処理以降の処理を実行できる。また、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信しない場合、主制御装置１１０の立ち上げ処理の終盤まで到達しておらず、主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に終了していないので、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理も正常に終了させず、メイン処理へ移行させない。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側で主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に実行されたか否かを把握することが可能となるとともに、主制御装置１１０が正常に立ち上がっていない状態における音声ランプ制御装置１１３の暴走を未然に防止できる。

【６４８７】

次に、図３５９を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図３５９は、このメイン処理を示したフローチャートである。

【６４８８】

メイン処理が実行されると、まず、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上が経過したか否かが判別され（Ｓ１１０１）、「１ミリ秒」以上経過していなければ（Ｓ１１０１：Ｎｏ）、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９の処理を行わずにＳ１１１０の処理へ移行する。Ｓ１１０１の処理で、「１ミリ秒」経過したか否かを判別するのは、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９が短い周期（「１ミリ秒」以内）で処理する必要がないものであるのに対して、Ｓ１１１０の変動演出処理やＳ１１１１のコマンド判定処理は、短い周期で実行する方が好ましい処理であるからである。Ｓ１１１１の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ１１１０の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【６４８９】

Ｓ１１０１の処理において、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上経過していると判断される場合は（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、Ｓ１１０２の処理へ移行する。なお、Ｓ１１０１の処理が、図３５８に示す立ち上げ処理の後初めて実行された場合は、そのままＳ１１０２の処理へ移行する。

【６４９０】

Ｓ１１０２の処理では、Ｓ１１０３～Ｓ１１１２の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ１１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ１１０７の処理で編集されるランプの点灯態様になるように各ランプの出力を設定し（Ｓ１１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ１１０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば、「３０秒」）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ１１０５の処理へ移行する。

【６４９１】

次いで、Ｓ１１０５の処理では、後述するＳ１１１１のコマンド判定処理によって設定される大当たりに関する演出を実行する当たり演出処理を行い（Ｓ１１０５）、Ｓ１１０６の処理へ移行する。なお、第１４実施形態では、第１特別図柄及び第２特別図柄による大当たり及び小当たりに関する可変入賞装置６５の開放中に所定の演出（例えば、可変入賞装置６５が開放されたことを示す演出や右打ち報知演出）を実行するように構成されている。この当たり演出処理（Ｓ１１０５）の詳細については、図３６７を参照して後述する。

【６４９２】

次いで、Ｓ１１０６の処理では、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ１１０６）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２の有効期間において、該枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、上記有効期間に枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。

【６４９３】

枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ１１０６）が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（Ｓ１１０７）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ１１０８）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。

【６４９４】

Ｓ１１０８の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し（Ｓ１１０９）、Ｓ１１１０の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ１１０７のランプ編集処理が実行され、また、Ｓ１１０８の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間で実行される。

【６４９５】

Ｓ１１１０の処理では、第３図柄表示装置８１において変動演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドに基づいて第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する変動演出処理を実行し（Ｓ１１１０）、処理をＳ１１１１へ移行する。この変動演出処理（Ｓ１１１０）の詳細については、図３６４を参照して後述する。

【６４９６】

Ｓ１１１１の処理では、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行い（Ｓ１１１１）、Ｓ１１１２の処理へ移行する。このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）の詳細については、図３６０を参照して後述する。

【６４９７】

Ｓ１１１２では、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた各種カウンタを更新するカウンタ更新処理を実行する（Ｓ１１１２）。例えば、変動演出の詳細な変動パターンを決定するカウンタの更新や、「保留変化予告」を抽選する保留変化カウンタ（図示せず）の更新が、このカウンタ更新処理の中で行われる。該カウンタの更新は、所定の範囲（本実施形態では、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（「９９」）に達した後「０」に戻すことによって行われる。

【６４９８】

Ｓ１１１２の処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１１１３）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１１１３：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ１１１５）、電源断処理を実行する（Ｓ１１１６）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ１１１７）、その後、処理を無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【６４９９】

一方、Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１１１３：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか

否かが判別され（Ｓ１１１４）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ１１１４：Ｎｏ）、Ｓ１１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ１１１４：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【６５００】

ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼び、パチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。

【６５０１】

次に、図３６０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）について説明する。図３６０は、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を示したフローチャートである。

【６５０２】

このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図３５９参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０又は表示制御装置１１４から受信したコマンドを判定する。

【６５０３】

コマンド判定処理（Ｓ１１１１）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域に、主制御装置１１０からのコマンドを受信しているか否かを判別する（Ｓ１２０１）。判別の結果、主制御装置１１０からコマンドを受信していれば（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置１１０より第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド、特図１停止種別コマンド又は特図１確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０２）。そして、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０２：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図１コマンド処理を行い（Ｓ１２０３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図３５９参照）に戻る。

【６５０４】

ここで、図３６１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）について説明する。図３６１は、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を示したフローチャートである。

【６５０５】

この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、主制御装置１１０から送信された第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【６５０６】

特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、まず、主制御装置１１０より特図１変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２３１）。判別の結果、特図１変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２３１：Ｙｅｓ）、受信した特図１変動パターンコマンドに含まれる第１特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２３２）。

【６５０７】

ここで抽出された第１特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図３６４参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図１変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図３６０参照）に戻る。

【６５０８】

一方、特図１変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２３１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１停止種別コマンドを受信したか否かを判別

する（Ｓ１２３３）。そして、特図１停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２３３：Ｙｅｓ）、該特図１停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２３４）。

【６５０９】

ここで抽出された第１特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図３６４参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図１停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第１特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定して（Ｓ１２３５）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図３６０参照）に戻る。

【６５１０】

なお、特図１停止種別コマンドは、第１特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図１変動パターンコマンドを送信後、その特図１変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第１特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２３５の処理によって特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図３６４参照）において、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図１変動パターンコマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図１停止種別コマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第１特別図柄の変動演出において、第１保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図１変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第１保留球数コマンドに基づく停止種別と特図１停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【６５１１】

Ｓ１２３３の処理の結果、特図１停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２３３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２３６）。特図１確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図１確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２３６：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図１確定コマンドを設定し（Ｓ１２３７）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図３６０参照）に戻る。

【６５１２】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図１確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図１確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【６５１３】

Ｓ１２３６の処理の結果、特図１確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２３６：Ｎｏ）、その他の第１特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２３８）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図３６０参照）に戻る。

【６５１４】
図３６０に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０２の処理において、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０２：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド、特図２停止種別コマンド又は特図２確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０４）。そして、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０４：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図２コマンド処理を行い（Ｓ１２０５）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図３５９参照）に戻る。
【６５１５】
ここで、図３６２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）について説明する。図３６２は、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を示したフローチャートである。
【６５１６】
この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、主制御装置１１０から送信された第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。
【６５１７】
特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、まず、主制御装置１１０より特図２変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５１）。判別の結果、特図２変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２５１：Ｙｅｓ）、受信した特図２変動パターンコマンドに含まれる第２特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２５２）。
【６５１８】
ここで抽出された第２特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図３６４参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図２変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図３６０参照）に戻る。
【６５１９】
一方、特図２変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５３）。そして、特図２停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２５３：Ｙｅｓ）、該特図２停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２５４）。
【６５２０】
ここで抽出された第２特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図３６４参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図２停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第２特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定して（Ｓ１２５５）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図３６０参照）に戻る。
【６５２１】
なお、特図２停止種別コマンドは、第２特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図２変動パターンコマンドを送信後、その特図２変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第２特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２５５の処理によって特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図３６４参照）において、先に第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図２変動パターンコマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づ

いて抽出された第２特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図２停止種別コマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第２特別図柄の変動演出において、第２保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図２変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第２保留球数コマンドに基づく停止種別と特図２停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【６５２２】

Ｓ１２５３の処理の結果、特図２停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５６）。特図２確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は該第２特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図２確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２５６：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第２特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図２確定コマンドを設定し（Ｓ１２５７）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図３６０参照）に戻る。

【６５２３】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図２確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図２確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【６５２４】

Ｓ１２５６の処理の結果、特図２確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５６：Ｎｏ）、その他の第２特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２５８）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図３６０参照）に戻る。

【６５２５】

図３６０に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０４の処理において、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０４：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２０６）。そして、第１保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０６：Ｙｅｓ）、第１保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａ（図３０３参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（Ｓ１２０７）。そして、同じく第１保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、停止パターン選択カウンタＣ３、、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値を、Ｓ１２０７で更新されたサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が示す第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１２０８）。そして、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１２０９）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図３５９参照）に戻る。

【６５２６】

ここで、第１保留球数コマンドは、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１２０７の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を、主

制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を修正し、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。

【６５２７】

また、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＳ，ＣＫを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【６５２８】

Ｓ１２０６の処理の結果、第１保留球数コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２０６：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２１０）。そして、第２保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２１０：Ｙｅｓ）、第２保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂ（図３０３参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第２特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納する（Ｓ１２１１）。そして、同じく第２保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値を、Ｓ１２１１で更新されたサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が示す第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１２１２）。そして、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第２保留球数コマンドを設定して（Ｓ１２１３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図３５９参照）に戻る。

【６５２９】

ここで、第２保留球数コマンドは、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１２１１の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を修正し、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。

【６５３０】

また、音声ランプ制御装置１１３は、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ，ＣＫを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第２特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【６５３１】

Ｓ１２１０の処理の結果、第２保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２１０：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より救済関連の各種コマンドを受信したか否かを判別する救済関連コマンド受信処理を実行し（Ｓ１２１４）、処理をＳ１２１５に移行する。

【６５３２】

ここで、図３６３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）について説明する。図３６３は、この救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）を示したフローチャートである。

【６５３３】
この救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）では、主制御装置１１０から送信された救済関連の各コマンドに基づいて各種設定処理を実行する。
【６５３４】
救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）では、まず、主制御装置１１０より救済設定済みコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２７７）。判別の結果、救済設定済みコマンドを受信していれば（Ｓ１２７７：Ｙｅｓ）、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊをオンに設定し（Ｓ１２７８）、この救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）を終了して、コマンド判定処理（図３６０参照）に戻る。
【６５３５】
Ｓ１２７７の処理において、救済設定済みコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２７７：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より救済カウンタコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２７９）。判別の結果、救済カウンタコマンドを受信していれば（Ｓ１２７９：Ｙｅｓ）、該当情報をサブ救済カウンタ２２３ｉに格納し（Ｓ１２８０）、この救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）を終了して、コマンド判定処理（図３６０参照）に戻る。
【６５３６】
また、Ｓ１２７９の処理において、救済カウンタコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２７９：Ｎｏ）、この救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）を終了して、コマンド判定処理（図３６０参照）に戻る。
【６５３７】
図３６０に戻って、説明を続ける。Ｓ１２１４の救済関連コマンド受信処理を終えると、次いで、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ１２１５）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図３５９参照）に戻る。ここで、受信したその他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行う。例えば、主制御装置１１０より受信したデモコマンドは、このＳ１２１５の処理によって、表示用デモコマンドとして設定され、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。
【６５３８】
次に、図３６４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）について説明する。図３６４は、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を示したフローチャートである。
【６５３９】
この変動演出処理（Ｓ１１１０）は、メイン処理（図３５９参照）の中で実行され、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍ（図３０２参照）において第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出を実行させるための各種処理を実行する。具体的には、第１特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を行うように構成される。また、第２特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を行うように構成される。
【６５４０】
変動演出処理（Ｓ１１１０）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１変動開始フラグ２２３ａがオンか否かを判別する（Ｓ１３０１）。判別の結果、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンであると判別された場合（Ｓ１３０１：Ｙｅｓ）、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドをともに受信しているので、第１特別図柄の変動演出を開始すべく、特図１変動開始フラグ２２３ａをオフし（Ｓ１３０２）、次いで、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第１エリアに含まれるデー

タを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１３０３）、さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１３０４）、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算し（Ｓ１３０５）、処理をＳ１３０６へ移行する。

【６５４１】

つまり、この場合は、保留された第１特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第１保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ５に移動させる。また、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に移動させる。

【６５４２】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫと同じ値が格納されることになり、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫと同じ値が格納されることになる。

【６５４３】

Ｓ１３０６の処理では、Ｓ１３０５の処理で減算したサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値に基づいて表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１３０６）、処理をＳ１３０７へ移行する。

【６５４４】

ここで設定された表示用第１保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図３５９のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンドによって示される第１特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。

【６５４５】

次いで、Ｓ１３０７の処理では、第１特別図柄の変動演出を表示させるための表示用特図１変動パターンコマンド設定処理を実行し（Ｓ１３０７）、処理をＳ１３０８に移行する。

【６５４６】

ここで、図３６５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）について説明する。図３６５は、この表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）を示したフローチャートである。

【６５４７】

この表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）は、変動演出処理（図３６４参照）の中で実行され、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１変動パターンコマンドを設

定する。
【６５４８】
この表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）では、まず、「通常遊技状態」であるか否かを判別し（Ｓ１３５１）、「通常遊技状態」であれば（Ｓ１３５１：Ｙｅｓ）、次いで、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが再変動用の変動パターン（図３１４（ｂ）参照）であるか否かを判別し（Ｓ１３５５）、再変動用の変動パターンであれば（Ｓ１３５５：Ｙｅｓ）、表示用再変動演出コマンドを設定し（Ｓ１３５６）、処理をＳ１３５７に移行する。
【６５４９】
また、Ｓ１３５５の判別の結果、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが再変動用の変動パターンでなければ（Ｓ１３５５：Ｎｏ）、Ｓ１３５６の処理をスキップして、処理をＳ１３５７に移行する。
【６５５０】
Ｓ１３５７の処理では、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが昇格演出用の変動パターン（図３１４（ｂ）参照）であるか否かを判別し（Ｓ１３５７）、昇格演出用の変動パターンであれば（Ｓ１３５７：Ｙｅｓ）、表示用昇格演出コマンドを設定し（Ｓ１３５８）、この表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）を終了して、変動演出処理（図３６４参照）に戻る。
【６５５１】
また、Ｓ１３５７の判別の結果、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが昇格演出用の変動パターンでなければ（Ｓ１３５７：Ｎｏ）、処理をＳ１３５９に移行する。さらに、Ｓ１３５１の処理において、「通常遊技状態」でないと判別された場合（Ｓ１３５１：Ｎｏ）、この場合も処理をＳ１３５９に移行する。
【６５５２】
Ｓ１３５９の処理では、その他の表示用特図１変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３５９）、この表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）を終了して、変動演出処理（図３６４参照）に戻る。
【６５５３】
ここで設定された表示用特図１変動パターンコマンド、表示用再変動演出コマンド及び表示用昇格演出コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図３５９のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図１変動パターンコマンド、表示用再変動演出コマンド及び表示用昇格演出コマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第１特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第１特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。
【６５５４】
なお、本実施形態では、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに応じて表示用の演出コマンドを設定するように構成しているが、その他、遊技状態に応じて演出コマンドを設定するように構成してもよい。例えば、パチンコ機１０の立ち上げ処理から特定回転数の変動表示が実行されるまでの間、特別な演出が実行されるように構成してもよいし、前回の大当たりからの変動表示の実行回数に応じて、演出が変化するように構成してもよい（例えば、背景が切り替わったり、図柄が切り替わったり、変動演出自体が切り替わるなど）。
【６５５５】
図３６４に戻って、説明を続ける。表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）が終わると、Ｓ１３０８の処理において、第１特別図柄の変動演出における停止種別コマンドを設定すべく、表示用特図１停止種別コマンド設定処理を実行し（Ｓ１３０８）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図３５９参照）に戻る。
【６５５６】

ここで、図３６６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）について説明する。図３６６は、この表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）を示したフローチャートである。

【６５５７】

この表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）は、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１停止種別コマンドを設定する。

【６５５８】

また、特図１小当たりに当選している場合は、遊技状態及びその他各種条件によって第３図柄表示装置８１に表示する変動演出後の停止図柄を区別させるべく、該特図１小当たり当選時における停止種別コマンドを設定する。

【６５５９】

この表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）では、まず、特図１小当たり、即ち、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選しているか否かを判別し（Ｓ１３７１）、特図１小当たりに当選していなければ（Ｓ１３７１：Ｎｏ）、その他の各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値に基づく表示用特図１停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３７２）、この表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）を終了して、変動演出処理（図３６４参照）に戻る。

【６５６０】

Ｓ１３７１の処理において、特図１小当たりに当選していると判別された場合（Ｓ１３７１：Ｙｅｓ）、次いで、「通常遊技状態Ａ」であるか否かを判別し（Ｓ１３７３）、「通常遊技状態Ａ」であれば（Ｓ１３７３：Ｙｅｓ）、さらに、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされているか否かを判別する（Ｓ１３７４）。

【６５６１】

Ｓ１３７４の判別の結果、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされていない場合、即ち、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオフ状態の場合（Ｓ１３７４：Ｎｏ）、前回の大当たり（又は、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理）から一度も救済条件成立回数に達していないため、次いで、サブ救済カウンタ２２３ｉの値が損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値より小さい値であるか否かを判別し（Ｓ１３７６）、サブ救済カウンタ２２３ｉの値が損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値より小さい値でない、即ち、サブ救済カウンタ２２３ｉの値が損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値以上であれば（Ｓ１３７６：Ｎｏ）、救済優先報知期間（図３２６参照）において特図１小当たりに当選したということであるため、表示用チャレンジ図柄コマンドを設定し（Ｓ１３７８）（図３８７（ｃ）参照）、この表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）を終了して、変動演出処理（図３６４参照）に戻る。

【６５６２】

一方、Ｓ１３７６の処理において、サブ救済カウンタ２２３ｉの値が損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値より小さい値であれば（Ｓ１３７６：Ｙｅｓ）、大当たり優先報知期間（図３２６参照）において特図１小当たりに当選したということであるため、Ｓ１３７７に移行する。

【６５６３】

またＳ１３７３の判別の結果、「通常遊技状態Ａ」でなければ（Ｓ１３７３：Ｎｏ）、この場合もＳ１３７７に移行する。さらに、Ｓ１３７４の処理において、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされていると判別された場合（Ｓ１３７４：Ｙｅｓ）、前回の大当たり（又は、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理）から一度救済条件成立回数に達しており、「普図低確時間短縮状態」に移行し得ない遊技状態であるため、この場合も処理をＳ１３７７に移行する。

【６５６４】
Ｓ１３７７の処理では、表示用小当たり図柄コマンドを設定し（Ｓ１３７７）（図３８７（ａ）参照）、この表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）を終了して、変動演出処理（図３６４参照）に戻る。
【６５６５】
このように構成することで、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数（救済条件成立回数までの残り回数）及びその他各種状況によって、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄を区別させることができる。その結果、特図１小当たり当選時において、右打ち遊技を実行して大当たりを発生させるか、又は、右打ち遊技を実行せずに大当たりを発生させず、「通常遊技状態Ａ」に戻って救済条件成立回数まで特別図柄を実行させるか、という選択肢を遊技者に与え、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。
【６５６６】
なお、ここで設定された表示用特図１停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図３５９のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１３０７の処理により設定された表示用特図１変動パターンコマンド、表示用再変動演出コマンド及び表示用昇格演出コマンドによって実行される第１特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図１停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。
【６５６７】
図３６４の変動演出処理（Ｓ１１１０）に戻って、説明を続ける。Ｓ１３０１の処理において、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンでないと判別された場合（Ｓ１３０１：Ｎｏ）、次いで、ＲＡＭ２２３に設けられた特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンか否かを判別する（Ｓ１３０９）。判別の結果、特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンであると判別された場合（Ｓ１３０９：Ｙｅｓ）、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドをともに受信しているので、第２特別図柄の変動演出を開始すべく、特図２変動開始フラグ２２３ｂをオフし（Ｓ１３１０）、次いで、第２保留情報格納エリア２２３ｆに設けられた第２保留情報格納第１エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１３１１）、さらに、第２保留情報格納エリア２２３ｆに設けられた第２保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１３１２）、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を１減算し（Ｓ１３１３）、処理をＳ１３１４へ移行する。
【６５６８】
つまり、この場合は、保留された第２特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第２保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ５に移動させる。また、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させる。
【６５６９】
これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫと同じ値が格納されることに

なり、第２保留情報格納エリア２２３ｆの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第２保留球格納エリア２０３ｅの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫと同じ値が格納されることになる。

【６５７０】

Ｓ１３１４の処理では、Ｓ１３１３の処理で減算したサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値に基づいて表示用第２保留球数コマンドを設定して（Ｓ１３１４）、処理をＳ１３１５へ移行する。

【６５７１】

ここで設定された表示用第２保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図３５９のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用第２保留球数コマンドによって示される第２特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。

【６５７２】

次いで、Ｓ１３１５の処理では、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３１５）、処理をＳ１３１６へ移行する。

【６５７３】

ここで設定された表示用特図２変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図３５９のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図２変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第２特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第２特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【６５７４】

次いで、Ｓ１３１６の処理において、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３１６）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図３５９参照）に戻る。

【６５７５】

ここで設定された表示用特図２停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図３５９のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１３１７の処理により設定された表示用特図２変動パターンコマンドによって実行される第２特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図２停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【６５７６】

次に、図３６７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される当たり演出処理（Ｓ１１０５）について説明する。図３６７は、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）を示したフローチャートである。

【６５７７】

この当たり演出処理（Ｓ１１０５）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図３５９参照）の中で実行され、主制御装置１１０の大当たり遊技の実行中における処理を実行する。また、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）では、主制御装置１１０の小当たり遊技の実行中において、遊技状態その他各種状況に基づい

て右打ち報知演出を実行する。
【６５７８】
この当たり演出処理（Ｓ１１０５）では、まず、大当たりに当選したか否かを判別し（Ｓ１４０１）、大当たりに当選した場合（Ｓ１４０１：Ｙｅｓ）、初期化処理として、サブ救済カウンタ２２３ｉを「０」クリアする（Ｓ１４０３）。
【６５７９】
次いで、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊをオフに設定し（Ｓ１４０４）、その他の初期化処理を実行して（Ｓ１４０５）、処理をＳ１４０６に移行する。
【６５８０】
Ｓ１４０６の処理では、大当たりオープニングに関する処理を実行し（Ｓ１４０６）、次いで、表示用大当たり時右打ち報知コマンドを設定して（Ｓ１４０７）、処理をＳ１４１１に移行する。
【６５８１】
一方、Ｓ１４０１の処理において、大当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ１４０１：Ｎｏ）、次いで、小当たりに当選しているか否かを判別し（Ｓ１４０８）、小当たりに当選していれば（Ｓ１４０８：Ｙｅｓ）、該小当たり当選時に行う右打ち報知演出の内容を決めるべく、表示制御としての小当たり当選時右打ち報知演出処理を実行し（Ｓ１４０９）、処理をＳ１４１０に移行する。
【６５８２】
ここで、図３６８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）について説明する。図３６８は、表示制御としての小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）を示したフローチャートである。
【６５８３】
この小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される当たり演出処理（図３６７参照）の中で実行され、小当たり当選時のオープニング時間に第３図柄表示装置８１において実行される右打ち報知演出の内容を決定する。
【６５８４】
この小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）では、まず、「通常遊技状態Ａ」であるか否かを判別し（Ｓ１５０１）、「通常遊技状態Ａ」であれば（Ｓ１５０１：Ｙｅｓ）、次いで、当選した小当たり種別が小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」であるか、即ち、特図１小当たりであるか否かを判別する（Ｓ１５０２）。
【６５８５】
Ｓ１５０２の判別の結果、特図１小当たりに当選していれば（Ｓ１５０２：Ｙｅｓ）、続いて、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされているか否かを判別し（Ｓ１５０３）、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされていない場合、即ち、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオフ状態の場合（Ｓ１５０３：Ｎｏ）、前回の大当たり（又は、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理）から一度も救済条件成立回数に達していないため、次いで、サブ救済カウンタ２２３ｉの値が損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値より小さい値であるか否かを判別し（Ｓ１５０５）、サブ救済カウンタ２２３ｉの値が損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値より小さい値でない、即ち、サブ救済カウンタ２２３ｉの値が損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値以上であれば（Ｓ１５０５：Ｎｏ）、救済優先報知期間（図３２６参照）において特図１小当たりに当選しているため、表示用救済優先報知コマンドを設定し（Ｓ１５０９）（図３８７（ｄ）参照）、この小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）を終了し、当たり演出処理（図３６７参照）に戻る。
【６５８６】
また、Ｓ１５０５の処理において、サブ救済カウンタ２２３ｉの値が損益分岐回数格納

エリア２２３ｋに格納された値より小さい値であれば（Ｓ１５０５：Ｙｅｓ）、大当たり優先報知期間（図３２６参照）において特図１小当たりに当選しているため、Ｓ１５０６に移行する。

【６５８７】

さらに、Ｓ１５０１の判別の結果、「通常遊技状態Ａ」でなければ（Ｓ１５０１：Ｎｏ）、いずれの小当たり種別に当選した場合であっても、右打ち遊技を実行して大当たりを発生させた方が獲得可能な出玉の期待値が高くなるため、処理をＳ１５０６に移行する。また、Ｓ１５０２において、当選した小当たり種別が特図１小当たりでないと判別された場合（Ｓ１５０２：Ｎｏ）、この場合も、右打ち遊技を実行して大当たりを発生させた方が獲得可能な出玉の期待値が高くなるため、処理をＳ１５０６に移行する。さらに、Ｓ１５０３の処理において、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされていれば（Ｓ１５０３：Ｙｅｓ）、前回の大当たり（又は、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理）から一度救済条件成立回数に達しており、「普図低確時間短縮状態」に移行し得ない遊技状態であって、右打ち遊技を実行して大当たりを発生させた方が獲得可能な出玉の期待値が高くなるため、Ｓ１５０６に移行する。

【６５８８】

Ｓ１５０６の処理では、表示用大当たり優先報知コマンドを設定し（Ｓ１５０６）（図３８７（ｂ）参照）、この小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）を終了し、当たり演出処理（図３６７参照）に戻る。

【６５８９】

このように構成することで、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数（救済条件成立回数までの残り回数）及びその他各種状況により、該小当たり当選時のオープニング時間において第３図柄表示装置８１で実行する右打ち報知演出の種類を決定することができる。その結果、小当たり当選時の右打ち遊技方法を実行するか、又は、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行するか、という選択肢を遊技者に与え、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【６５９０】

また、救済優先報知期間において特図１小当たりに当選し、救済優先報知演出（図３８７（ｄ）参照）が実行され、該小当たりで右打ち遊技を実行せずに「通常遊技状態Ａ」に戻った場合、その後、救済条件成立回数に到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する前に、再度特図１小当たりに当選した場合も、該小当たり時の右打ち報知演出は救済優先報知演出となる。

【６５９１】

即ち、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選し、該小当たりの右打ち報知演出で救済優先報知演出が実行された場合、以降、いずれかの大当たりを発生させるまでは、特図１小当たり当選時の右打ち報知演出は救済優先報知演出となり、大当たり優先報知期間演出に切り替わることがないように構成されている。

【６５９２】

一方、仮に、特図１小当たりに当選し、該小当たりの右打ち報知演出で救済優先報知演出が実行され、その後、小当たり当選時の左打ち遊技方法で遊技を実行中に二度目の特図１小当たりに当選し、該二度目の小当たりにおいて大当たり優先報知演出が実行された場合を想定する。この場合、一度目の特図１小当たりにおいて、救済優先報知演出に従って大当たり遊技への移行を回避し、持ち玉を使って左打ち遊技を継続していたにもかかわらず、二度目の特図１小当たりにおいて大当たり優先報知演出が実行されているため、遊技者はパチンコ機１０に不信感を覚え、該パチンコ機１０の遊技を中止してしまうおそれがある。

【６５９３】

しかしながら、第１４実施形態のパチンコ機１０のように構成することで、救済優先報知期間において特図１小当たりに当選し、小当たり当選時の左打ち遊技方法で遊技を実行中に、再度特図１小当たりに当選した場合であっても、前回と同様に救済優先報知期間演

出（図３８７（ｄ）参照）が実行されるため、遊技者は安心して、継続して「普図低確時間短縮状態」を目指すことができる。

【６５９４】

図３６７の当たり演出処理（Ｓ１１０５）に戻って、説明を続ける。Ｓ１４０９の小当たり当選時右打ち報知演出処理を終えると、次いで、その他小当たり当選時処理を実行し（Ｓ１４１０）、処理をＳ１４１１に移行する。

【６５９５】

Ｓ１４１１の処理では、大当たり中であるか否かを判別し（Ｓ１４１１）、大当たり中であれば（Ｓ１４１１：Ｙｅｓ）、大当たり中演出処理を実行し（Ｓ１４１２）、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）を終了してメイン処理（図３５９参照）に戻る。

【６５９６】

一方、Ｓ１４１１の判別の結果、大当たり中でなければ（Ｓ１４１１：Ｎｏ）、次いで小当たり中であるか否かを判別し（Ｓ１４１３）、小当たり中であれば（Ｓ１４１３：Ｙｅｓ）、小当たり中演出処理を実行し（Ｓ１４１４）、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）を終了してメイン処理（図３５９参照）に戻る。

【６５９７】

Ｓ１４１３の処理において、小当たり中でないと判別された場合（Ｓ１４１３：Ｎｏ）、Ｓ１４１４の処理をスキップして、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）を終了してメイン処理（図３５９参照）に戻る。

【６５９８】

次に、図３６９から図３８６を参照して、表示制御としての表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される各制御について説明する。かかるＭＰＵ２３１の処理としては大別して、電源投入後から繰り返し実行されるメイン処理（図３６９参照）と、音声ランプ制御装置１１３よりコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込処理（図３７０（ａ）参照）と、画像コントローラ２３７より１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に送信されるＶ割込信号をＭＰＵ２３１が検出した場合に実行されるＶ割込処理（図３７０（ｂ）参照）とがある。ＭＰＵ２３１は、通常、メイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込信号の検出に合わせて、コマンド割込処理やＶ割込処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込信号の検出とが同時に行われた場合は、コマンド受信処理を優先的に実行する。これにより、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込処理を実行させることができる。

【６５９９】

まず、図３６９を参照して、表示制御装置１１４内のＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理について説明する。図３６９は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理は、電源投入時の初期化処理を実行するものである。

【６６００】

このメイン処理は、電源投入時にＭＰＵ２３１によって起動されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ２００１）。具体的には、ＭＰＵ２３１を初期設定し、ワークＲＡＭ２３３、常駐用ビデオＲＡＭ２３５、通常用ビデオＲＡＭ２３６の記憶をクリアする処理などが行われる。また、ワークＲＡＭ２３３に各種フラグを設け、それぞれのフラグに初期値を設定する。なお、各フラグの初期値として、特に明示した場合を除き、「オフ」又は「０」が設定される。

【６６０１】

さらに、初期設定処理では、画像コントローラ２３７の初期設定を行った後、第３図柄表示装置８１に特定の色の画像が画面全体に表示されるように、画像コントローラ２３７に対して、画像の描画および表示処理の実行を指示する。これにより、電源投入直後において、第３図柄表示装置８１には、まず、特定の色の画像が画面全体に表示される。ここで、電源投入直後に第３図柄表示装置８１の画面全体に表示される画像の色が、パチンコ機の機種に応じて異なる色となるように設定されている。これにより、製造時の工場等における動作チェックにおいて、電源投入直後に、その機種に応じた色の画像が第３図柄表

示装置８１に表示されるか否かを検査することで、パチンコ機１０が正常に起動開始できるか否かを簡易かつ即座に判断することができる。

【６６０２】

次いで、電源投入時主画像２８２に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａへ転送するように、画像コントローラ２３７に対して転送指示を送信する（Ｓ２００２）。この転送指示には、電源投入時主画像２８２（図３２８参照）に対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスおよび最終アドレスと、転送先の情報（ここでは、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）と、転送先である電源投入時主画像エリア２３５ａの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラ２３７は、この転送指示に従って、電源投入時主画像２８２に対応する画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａに転送される。

【６６０３】

そして、転送指示により示された画像データの転送が全て完了すると、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１に対して転送終了を示す転送終了信号を送信する。ＭＰＵ２３１は、この転送終了信号を受信することにより、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握することができる。この電源投入時主画像エリア２３５ａに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。

【６６０４】

なお、画像コントローラ２３７は、転送指示により示された画像データの転送を全て完了した場合、画像コントローラ２３７の内部に設けられたレジスタまたは内蔵メモリの一部領域に、転送終了を示す転送終了情報を書き込むようにしてもよい。そして、ＭＰＵ２３１は随時このレジスタまたは内蔵メモリの一部領域の情報を読み出し、画像コントローラ２３７による転送終了情報の書き込みを検出することによって、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握するようにしてもよい。

【６６０５】

Ｓ２００２の処理により画像コントローラ２３７に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時主画像２８２に対応する画像データの電源投入時主画像エリア２３５ａへの転送が終了すると、次いで、電源投入時変動画像２８３に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送するように、画像コントローラ２３７に対して転送指示を送信する（Ｓ２００３）。

【６６０６】

この転送指示には、電源投入時変動画像２８３に対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと、その画像データのデータサイズと、転送先の情報（ここでは、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）と、転送先である電源投入時変動画像エリア２３５ｂの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラ２３７は、この転送指示に従って、電源投入時変動画像２８３に対応する画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送される。そして、電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。

【６６０７】

Ｓ２００３の処理により画像コントローラ２３７に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時変動画像２８３に対応する画像データの電源投入時変動画像エリア２３５ｂへの転送が終了すると、次いで、簡易画像表示フラグ２３３ａをオンする（Ｓ２００４）。これにより、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンの間は、後述する転送設定処理（図３８３（ａ）参照）において、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように画像コントローラ２３７へ転送を指示する常駐画像転送設定処理（図３８３（ｂ）参照）が実行される。

【６６０８】

また、簡易画像表示フラグ２３３ａは、この常駐画像転送設定処理（図３８３（ｂ）参照）による画像コントローラ２３７への転送指示に基づき、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データのキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５への転送が終了するまでの間、オンに維持される。これにより、その間は、Ｖ割込処理（図３７０（ｂ）参照）において、図３２８に示す画像投入時画像（電源投入時主画像２８２や電源投入時変動画像２８３）が描画されるように、簡易コマンド判定処理（図３７０（ｂ）のＳ２０２８参照）および簡易表示設定処理（図３７０（ｂ）のＳ２０２９参照）が実行される。

【６６０９】

上述したように、本パチンコ機１０では、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いているため、その読み出し速度が遅いことに起因して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納すべき全ての画像データが、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されるまでに多くの時間を要する。

【６６１０】

そこで、本メイン処理のように、電源が投入された後、まず先に電源投入時主画像２８２および電源投入時変動画像２８３をキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送し、電源投入時主画像２８２を第３図柄表示装置８１に表示することで、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間、遊技者やホール関係者は、第３図柄表示装置８１に表示された電源投入時主画像２８２を確認することができる。よって、表示制御装置１１４は、電源投入時主画像２８２を第３図柄表示装置８１に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送することができる。

【６６１１】

一方、遊技者等は、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間、何らかの初期化処理が行われていることを認識できるので、残りの常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、初期化が完了するまで待機することができる。

【６６１２】

また、製造時の工場等における動作チェックにおいても、電源投入時主画像２８２がすぐに第３図柄表示装置８１に表示されることによって、第３図柄表示装置８１が電源投入によって問題なく動作が開始されていることをすぐに確認することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、電源投入時主画像２８２を確認することができ、動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。

【６６１３】

また、パチンコ機１０の表示制御装置１１４では、電源投入後に電源投入時主画像２８２とあわせて電源投入時変動画像２８３もキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように構成されている。よって、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間に遊技者が遊技を開始したことにより、第１入球口６４へ入球（始動入賞）があり、変動演出の開始指示が主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３を介してあった場合、即ち、表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドを受信した場合は、図３２８（ｂ）及び図３２８（ｃ）に示す電源投入時変動画像２８３をその変動演出期間中に即座に表示させ、簡単な変動演出を行うことができる。従って、遊技者は、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間であっても、電源投入時変動画像２８３による簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

【６６１４】

また、上述したように、残りの常駐すべき画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間は、第３図柄表示装置８１に電源投入時主画

像２８２が表示され続けるが、キャラクタＲＯＭ２３４は読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されているので、その転送に時間がかかるので、電源投入後、電源投入時主画像２８２が表示され続ける時間も長くなる。しかしながら、本パチンコ機１０では、電源投入後に常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された電源投入時変動画像２８３を用いて簡易的な変動演出を行うことができるので、電源が投入された直後、例えば、停電復帰直後などにおいて、電源投入時主画像２８２が表示されている間であっても、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。

【６６１５】

Ｓ２００４の処理の後、割込許可を設定し（Ｓ２００５）、以後、メイン処理は電源が切断されるまで、無限ループ処理を実行する。これにより、Ｓ２００５の処理によって割込許可が設定されて以降、コマンドの受信およびＶ割込信号の検出に従って、コマンド割込処理（図３７０（ａ）参照）およびＶ割込処理（図３７０（ｂ）参照）を実行する。

【６６１６】

次いで、図３７０（ａ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるコマンド割込処理について説明する。図３７０（ａ）は、そのコマンド割込処理を示すフローチャートである。上述したように、音声ランプ制御装置１１３からコマンドを受信すると、ＭＰＵ２３１によってコマンド割込処理が実行される。

【６６１７】

このコマンド割込処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ２３３に設けられたコマンドバッファ領域に、その抽出したコマンドデータを順次格納して（Ｓ２０１１）、このコマンド割込処理を終了する。このコマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された各種コマンドは、後述するＶ割込処理（図３７０（ｂ）参照）のコマンド判定処理（図３７０（ｂ）のＳ２０２２参照）または簡易コマンド判定処理（図３７０（ｂ）のＳ２０２８参照）によって読み出され、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【６６１８】

次いで、図３７０（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理について説明する。図３７０（ｂ）は、そのＶ割込処理を示すフローチャートである。このＶ割込処理では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行すると共に、第３図柄表示装置８１に表示させる画像を特定した上で、その画像の描画リスト（図３３４参照）を作成し、その描画リストを画像コントローラ２３７に送信することで、画像コントローラ２３７に対し、その画像の描画処理および表示処理の実行を指示するものである。

【６６１９】

上述したように、このＶ割込処理は、画像コントローラ２３７からのＶ割込信号が検出されることによって実行が開始される。このＶ割込信号は、画像コントローラ２３７において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成され、ＭＰＵ２３１に対して送信される信号である。よって、このＶ割込信号に同期させてＶ割込処理を実行することにより、画像コントローラ２３７に対して描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。従って、画像コントローラ２３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがない。その結果、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

【６６２０】

ここでは、まず、Ｖ割込処理のフローの概略について説明し、次いで、各処理の詳細について他の図面を参照して説明する。このＶ割込処理では、図３７０（ｂ）に示すように、まず、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンであるか否かを判別し（Ｓ２０２１）、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンであると判別されると（Ｓ２０２１：Ｙｅｓ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していないことを意味する

ので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了するまでの間、図３２８に示した電源投入時画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了したか否か等を判定する簡易コマンド判定処理（Ｓ２０２８）を実行し、次いで、電源投入時画像を第３図柄表示装置８１に表示する簡易表示設定処理（Ｓ２０２９）を実行して、Ｓ２４０４の処理へ移行する。

【６６２１】

一方、Ｓ２０２１の処理において、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ２０２１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していることを意味するので、図３２８に示した電源投入時画像ではなく、通常の演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）を実行し、次いで、表示設定処理（Ｓ２０２３）を実行し、処理をＳ２０２４へ移行する。

【６６２２】

コマンド判定処理（Ｓ２０２２）では、コマンド割込処理（図３７０（ａ）参照）によってコマンドバッファ領域に格納された音声ランプ制御装置１１３からのコマンドの内容を解析し、そのコマンドに応じた処理を実行する。また、表示用デモコマンドや表示用変動パターンコマンドが格納されていた場合は、デモ用表示データテーブル２３２ａ１又は変動パターン種別に応じた変動用表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する。さらに、設定された表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３を転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定する。また、「リーチ表示」時に表示される文字表示Ｓｅ１に関するコマンド（以下、「文字系コマンド」という場合がある）が格納されていた場合は、文字表示Ｓｅ１の表示態様に対応する追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定する。

【６６２３】

このコマンド判定処理では、その時点でコマンドバッファ領域に格納されている全てのコマンドを解析して、処理を実行する。これは、コマンド判定処理が、Ｖ割込処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高いためである。

【６６２４】

特に、主制御装置１１０において、変動演出の開始が決定された場合、表示用変動パターンコマンドや表示用停止種別コマンド、文字系コマンドなどが同時にコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高い。従って、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、主制御装置１１０や音声ランプ制御装置１１３によって選定された変動演出や「リーチ表示」の文字表示Ｓｅ１の表示態様を素早く把握し、その表示態様に応じた演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。なお、このコマンド判定処理の詳細については、図３７１から図３７８を参照して後述する。

【６６２５】

表示設定処理（Ｓ２０２３）では、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）などによって表示データテーブルバッファ２３３ｂおよび追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定された表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２の内容に基づき、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を具体的に特定する。また、処理の状況などに応じて、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出を決定し、その決定した演出に対応する表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する。なお、この表示設定処理の詳細については、図３７９から図３８２を参照して後述する。

【６６２６】

表示設定処理（Ｓ２０２３）が実行された後、次いで、タスク処理を実行する（Ｓ２０２４）。このタスク処理では、表示設定処理（Ｓ２０２３）もしくは簡易表示設定処理（

Ｓ２０２９）によって特定された、第３図柄表示装置８１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【６６２７】

次に、転送設定処理を実行する（Ｓ２０２５）。この転送設定処理では、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンである間は、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の所定エリアへ転送させる転送指示を設定する。また、簡易画像表示フラグ２３３ａがオフである間は、転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定される転送データテーブル２３２ａ３の転送データ情報に基づき、画像コントローラ２３７に対して、所定の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。さらに、音声ランプ制御装置１１３から文字系コマンドや背面画像系コマンドを受信した場合にも、画像コントローラ２３７に対して、文字表示Ｓｅ１の初期設定（デフォルト設定）以外の表示態様で使用する文字図柄の画像データや変更後の背面画像の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。なお、この転送設定処理の詳細については、図３８３～図３８５を参照して後述する。

【６６２８】

次いで、描画処理を実行する（Ｓ２０２６）。この描画処理では、タスク処理（Ｓ２０２４）で決定された、１フレームを構成する各種スプライトの種別やそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータと、転送設定処理（Ｓ２０２５）により設定された転送指示とから、図３３４に示す描画リストを生成し、描画対象バッファ情報と共に、その描画リストを画像コントローラ２３７に対して送信する。これにより、画像コントローラ２３７では、描画リストに従って、画像の描画処理を実行する。なお、この描画処理の詳細については、図３８６を参照して後述する。

【６６２９】

次いで、表示制御装置１１４に設けられた各種カウンタの更新処理を実行する（Ｓ２０２７）。そして、このＶ割込処理を終了する。Ｓ２０２７の処理によって更新されるカウンタとしては、例えば、停止図柄を決定するための停止図柄カウンタ（図示せず）がある。この停止図柄カウンタの値は、ワークＲＡＭ２３３に格納され、Ｖ割込処理が実行される度に、更新処理が行われる。そして、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）において、表示用停止種別コマンドの受信が検出されると、表示用停止種別コマンドにより示される停止種別（「１０Ｒ時短大当たり」、「９Ｒ時短大当たり」、「４Ｒ時短大当たり」、「小当たり（大当たり図柄）」、「小当たり（チャレンジ図柄）」、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様、「非リーチ」演出態様、「特殊変動」演出態様）に対応する停止種別テーブル（図示せず）と停止図柄カウンタとが比較され、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄が最終的に設定される。

【６６３０】

次いで、図３７１から図３７８を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述のコマンド判定処理（Ｓ２０２２）の詳細について説明する。まず、図３７１は、このコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【６６３１】

図３７１で示すように、このコマンド判定処理では、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１０１）、未処理の新規コマンドがなければ（Ｓ２１０１：Ｎｏ）、このコマンド判定処理を終了して、Ｖ割込処理（図３７０（ｂ）参照）に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ２１０１：Ｙｅｓ）、新規コマンドを処理したことを示し、表示設定処理（Ｓ２０２３）にて判別される新規コマン

ドフラグをオンに設定し（Ｓ２１０２）、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する（Ｓ２１０３）。

【６６３２】

そして、未処理のコマンドの中に、まず、表示用保留球数コマンドがあるか否かを判定し（Ｓ２１０４）、表示用保留球数コマンドがあれば（Ｓ２１０４：Ｙｅｓ）、保留球数コマンド処理を実行して（Ｓ２１０５）、Ｓ２１０１の処理に戻る。

【６６３３】

ここで、図３７２（ａ）を参照して、保留球数コマンド処理（Ｓ２１０５）の詳細について説明する。図３７２（ａ）は、保留球数コマンド処理を示すフローチャートである。この保留球数コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用保留球数コマンドに対応する処理を実行するものである。

【６６３４】

保留球数コマンド処理（Ｓ２１０５）では、まず、表示用保留球数コマンドを処理したことを示し、表示設定処理（Ｓ２０２３）にて判別される新規保留球数コマンドフラグをオンし（Ｓ２１２１）、次いで、表示用保留球数コマンドに含まれる保留球数情報を取得する（Ｓ２１２２）。なお、Ｓ２１２２の処理において、２以上の表示用保留球数コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていれば、最後に格納された表示用保留球数コマンドから保留球数情報を取得する。これにより、最新の保留球数情報を取得することができる。

【６６３５】

そして、保留球数毎に設けられた個数判別フラグのうち、Ｓ２１２２の処理で取得した保留球数に対応する個数判別フラグをオンすると共に、その他の保留球数に対応する個数判別フラグをオフにして（Ｓ２１２３）、この保留球数コマンド処理（Ｓ２１０５）を終了して、コマンド判定処理（図３７１参照）に戻る。

【６６３６】

これにより、表示設定処理（Ｓ２０２３）では、更新終了状態である新規保留球数コマンドフラグがオンである場合に、個数判別フラグを参照することで、オンが設定された個数判別フラグに対応する保留球数分の保留球数図柄が第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂに表示されるように、保留画像データを展開する。

【６６３７】

図３７１に戻り、Ｓ２１０４の処理において、表示用保留球数コマンドがないと判別されると（Ｓ２１０４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用デモコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１０６）、表示用デモコマンドがあれば（Ｓ２１０６：Ｙｅｓ）、デモコマンド処理を実行して（Ｓ２１０７）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。

【６６３８】

ここで、図３７２（ｂ）を参照して、デモコマンド処理（Ｓ２１０７）の詳細について説明する。図３７２（ｂ）は、デモコマンド処理を示すフローチャートである。このデモコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用デモコマンドに対応する処理を実行するものである。

【６６３９】

デモコマンド処理（Ｓ２１０７）では、まず、デモ演出に対応するデモ用表示データテーブル２３２ａ１をデータテーブル格納エリア２３２ａから選定して、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する（Ｓ２１３１）。次いで、追加データテーブルバッファ２３３ｃにＮｕｌｌデータを書き込むことでその内容をクリアし、また、転送データテーブルバッファ２３３ｄにもＮｕｌｌデータを書き込んでその内容をクリアする（Ｓ２１３２）。これは、デモ用表示データテーブル２３２ａ１では、描画に必要な画像データを新たにキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する必要がないように画像の描画が規定されているため、対応する転送データテーブル２３２ａ３がデータテーブル格納エリア２３２ａに用意されていないからである。

【６６４０】

次いで、デモ表示に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定し（Ｓ２１３３）、ポインタ２３３ｅを「０」に初期化する（Ｓ２１３４）。そして、オン状態で第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示されることを示すデモ表示フラグ（図示せず）をオンに設定する共に、オン状態で第３図柄表示装置８１に確定表示演出が表示されることを示す確定コマンドフラグ（図示せず）をオフに設定し、さらに、オン状態で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオフに設定して（Ｓ２１３５）、デモコマンド処理（Ｓ２１０７）を終了し、コマンド判定処理（図３７１参照）に戻る。

【６６４１】

このデモコマンド処理（Ｓ２１０７）が実行されることにより、表示設定処理（図３７９参照）では、Ｓ２１３４の処理によって初期化されたポインタ２３３ｅを更新しながら、Ｓ２１３１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されたデモ用表示データテーブル２３２ａ１から、ポインタ２３３ｅに示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。

【６６４２】

また、表示設定処理（図３７９参照）では、Ｓ２１３３の処理によってデモ表示に対応する時間データの設定された計時カウンタ２３３ｇを用いて、デモ用表示データテーブル２３２ａ１で規定されたデモ演出の時間を計時する。また、Ｓ２１３５の処理によって設定されたデモ表示フラグおよび確定表示フラグの状態に基づいて、表示設定処理において計時カウンタ２３３ｇの計時によってデモ用表示データテーブル２３２ａ１におけるデモ演出が終了したと判断された場合に、次に表示すべき演出として、再度デモ演出が表示されるように制御する。

【６６４３】

図３７１に戻って説明を続ける。Ｓ２１０６の処理において、表示用デモコマンドがないと判別されると（Ｓ２１０６：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド又は表示用確定コマンド（以下、表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド及び表示用確定コマンドを総称して、「変動演出系コマンド」という場合がある）があるか否かを判別し（Ｓ２１０８）、変動演出系コマンドがあれば（Ｓ２１０８：Ｙｅｓ）、変動演出系コマンド処理を実行して（Ｓ２１０９）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。

【６６４４】

ここで、図３７３を参照して、変動演出系コマンド処理（Ｓ２１０９）の詳細について説明する。図３７３は、変動演出系コマンド処理を示すフローチャートである。この変動演出系コマンド処理は、上述したように、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド又は表示用確定コマンドの変動演出系コマンドに対応する処理を実行するものである。

【６６４５】

変動演出系コマンド処理（Ｓ２１０９）では、まず、未処理のコマンドの中に、表示用確定コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１４１）、表示用確定コマンドがあれば（Ｓ２１４１：Ｙｅｓ）、確定コマンド処理を実行して（Ｓ２１４２）、この変動演出系コマンド処理を終了し、コマンド判定処理（図３７１参照）へ戻る。

【６６４６】

ここで、図３７４（ａ）を参照して、確定コマンド処理（Ｓ２１４２）の詳細について説明する。図３７４（ａ）は、確定コマンド処理を示すフローチャートである。この確定コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用確定コマンドに対応する処理を実行するものである。

【６６４７】

確定コマンド処理（Ｓ２１４２）では、オン状態で表示用確定コマンドを受信したことを表示設定処理（図３７９参照）に通知する確定コマンドフラグをオンに設定して（Ｓ２１５１）、この確定コマンド処理（Ｓ２１４２）を終了し、変動演出系コマンド処理（図

３７３参照）に戻る。
【６６４８】
これにより、表示設定処理（図３７９参照）では、確定コマンドフラグの状態を監視し、そのフラグがオンとなった場合に、第３図柄表示装置８１に確定表示演出の表示が開始されるように、表示の設定処理を実行する。また、変動演出の表示の設定を処理した場合に、その変動演出に設定された演出時間を経過しても確定コマンドフラグがオンとならない場合は、再始動演出を第３図柄表示装置８１に表示させるように、表示の設定処理を実行する。
【６６４９】
図３７３に戻って説明を続ける。Ｓ２１４１の処理において、表示用確定コマンドがないと判別された場合は（Ｓ２１４１：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用変動パターンコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１４３）、表示用変動パターンコマンドがあれば（Ｓ２１４３：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンド処理を実行して、（Ｓ２１４４）、この変動演出系コマンド処理を終了し、コマンド判定処理（図３７１参照）へ戻る。
【６６５０】
ここで、図３７４（ｂ）を参照して、変動パターンコマンド処理（Ｓ２１４４）の詳細について説明する。図３７４（ｂ）は、変動パターンコマンド処理を示すフローチャートである。この変動パターンコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動パターンコマンドに対応する処理を実行するものである。
【６６５１】
変動パターンコマンド処理（Ｓ２１４４）では、まず、未処理のコマンドの中に、音声ランプ制御装置１１３における表示用特図変動パターンコマンド設定処理で設定（図３６５のＳ１３５６参照）される表示用昇格演出パターンコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１６１）、表示用昇格演出パターンコマンドがあれば（Ｓ２１６１：Ｙｅｓ）、次いで、表示用昇格演出パターンコマンドによって示される変動演出パターンに対応した変動用表示データテーブル２３２ａ１を決定し、その決定した変動用表示データテーブル２３２ａ１をデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する（Ｓ２１６２）。
【６６５２】
ここで、主制御装置１１０において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、２０ミリ秒以内に２以上の表示用変動パターンコマンドを受信することはない。よって、コマンド判定処理（図３７１参照）を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の表示用変動パターンコマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用変動パターンコマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ２１６２の処理では、このような場合に備え、２以上の表示用変動パターンコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動用表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する。
【６６５３】
仮に、変動時間の長い変動パターンに対応する変動用表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定してしまうと、実際には、設定した変動用表示データテーブル２３２ａ１よりも短い変動時間を有する変動演出が主制御装置１１０によって指示されていた場合は、設定された変動用表示データテーブル２３２ａ１に従った変動演出を第３図柄表示装置８１に表示させている最中に主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）から確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信することとなり、変動中の第３図柄が急に停止表示されてしまい、遊技者に対して違和感を持たせるおそれがあった。
【６６５４】
これに対し、第１４実施形態のように、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変

動用表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定することで、実際には、設定した変動用表示データテーブル２３２ａ１よりも長い変動時間を有する変動演出が主制御装置１１０によって指示されていた場合であっても、後述するように、表示データテーブルバッファ２３３ｂに従った変動演出が終了したのち、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からの確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信するまでの間、再始動演出が表示されるように、表示設定処理（Ｓ２０２３）によって、第３図柄表示装置８１の表示が制御される。よって、遊技者は、再始動演出を変動演出の一貫として視認し、第３図柄の停止表示が確定するまで違和感なく第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動を見続けることができる。

【６６５５】

次いで、Ｓ２１６２で設定された変動用表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３を決定してデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出し、それを転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ２１６３）。そして、追加データテーブルバッファ２３３ｃにＮｕｌｌデータを書き込むことでその内容をクリアする（Ｓ２１６４）。

【６６５６】

その後、変動パターンに対応する変動用表示データテーブル２３２ａ１毎に設けられたデータテーブル判別フラグのうち、Ｓ２１６２の処理によって設定された変動用表示データテーブル２３２ａ１に対応するデータテーブル判別フラグをオンすると共に、その他の変動用表示データテーブル２３２ａ１に対応するデータテーブル判別フラグをオフに設定する（Ｓ２１６５）。表示制御装置１１４における表示制御では、Ｓ２１６５の処理によって設定されるデータテーブル判別フラグを参照することによって、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された変動用表示データテーブル２３２ａ１が、どの変動パターンに対応するものであるかを容易に判断することができる。そして、表示制御装置１１４では、設定された変動用表示データテーブル２３２ａ１の変動パターンと、後に受信する表示用停止種別コマンドによって設定される停止図柄とに矛盾がないか否かを判断し、矛盾がある場合は、デフォルト変動に対応する表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定するようになっている。

【６６５７】

次いで、Ｓ２１６２の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された変動用表示データテーブル２３２ａ１に対応する変動パターンの変動時間を基に、その変動時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定し（Ｓ２１６６）、ポインタ２３３ｅを「０」に初期化する（Ｓ２１６７）。そして、確定コマンドフラグ、デモ表示フラグおよび確定表示フラグをいずれもオフに設定して（Ｓ２１６８）、さらに、表示設定処理（図３７９参照）で用いられる再始動タイマカウンタを「０」に初期化して（Ｓ２１６９）、この変動パターンコマンド処理（Ｓ２１４４）を終了し、変動演出系コマンド処理（図３７３参照）に戻る。

【６６５８】

一方、Ｓ２１６１の処理において、表示用昇格演出パターンコマンドがないと判別された場合（Ｓ２１６１：Ｎｏ）、その他の変動パターンコマンド処理を実行し（Ｓ２１７０）、この変動パターンコマンド処理（Ｓ２１４４）を終了し、変動演出系コマンド処理（図３７３参照）に戻る。

【６６５９】

この変動パターンコマンド処理（Ｓ２１４４）が実行されることにより、表示設定処理（図３７９参照）では、Ｓ２１６７の処理によって初期化されたポインタ２３３ｅを更新しながら、Ｓ２１６２の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された変動用表示データテーブル２３２ａ１から、ポインタ２３３ｅに示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定すると同時に、ポインタ２３３ｅに示されるアドレスに規定された転送データ情報を抽出し、設定された変動用表示データテーブル２３２ａ１において必要なス

プライトの画像データが、予めキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送されるように、画像コントローラ２３７を制御する。

【６６６０】

また、表示設定処理（図３７９参照）では、Ｓ２１６６の処理によって変動用表示データテーブル２３２ａ１を基に時間データが設定された計時カウンタ２３３ｇを用いて、変動用表示データテーブル２３２ａ１で規定された変動演出の時間を計時する。そして、変動用表示データテーブル２３２ａ１における変動演出が終了したと判断された場合、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からの確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信すれば確定表示演出を第３図柄表示装置８１に表示し、変動演出終了後所定時間内に確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信できなければ、再始動演出を第３図柄表示装置８１に表示するように、その表示の設定を制御する。

【６６６１】

ここで、表示用確定コマンドと表示用変動パターンコマンドとのいずれもが未処理のコマンドとしてコマンドバッファ領域に格納されていた場合、表示用確定コマンドに対応する処理を優先してしまうと、表示用変動パターンコマンドに伴う変動演出が行われなくなってしまうため、表示用変動パターンコマンドに対応する処理を優先させる必要がある。

【６６６２】

これに対し、本変動演出系コマンド処理（Ｓ２１０９）では、表示用確定コマンドの有無の判別を先に行っているので、必ず表示用確定コマンドに対応する処理である確定コマンド処理が必ず先に実行される一方、表示用変動パターンコマンドに対応する処理が後に実行され、Ｓ２１６８の処理のように、表示用確定コマンドによって設定された確定コマンドフラグを上書きによってオフに設定することができる。よって、表示用変動パターンコマンドの処理を表示用確定コマンドより優先させることができ、表示用変動パターンコマンドに伴う変動演出を優先して第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【６６６３】

同様に、表示用デモコマンドと表示用変動パターンコマンドとのいずれもが未処理のコマンドとしてコマンドバッファ領域に格納されていた場合、表示用デモコマンドに対応する処理を優先してしまうと、表示用変動パターンコマンドに伴う変動演出が行われなくなってしまうため、表示用変動パターンコマンドに対応する処理を優先させる必要がある。

【６６６４】

これに対し、コマンド判定処理（図３７１参照）では、表示用デモコマンドの有無の判別を先に行っているので、必ず表示用デモコマンドに対応する処理であるデモコマンド処理が必ず先に実行される一方、表示用変動パターンコマンドに対応する処理が後に実行され、Ｓ２１６２の処理のように、表示用デモコマンドによって表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されたデモ用表示データテーブル２３２ａ１を上書きによって変動用表示データテーブル２３２ａ１に書き換えることができる。よって、表示用変動パターンコマンドの処理を表示用デモコマンドより優先させることができ、表示用変動パターンコマンドに伴う変動演出を優先して第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【６６６５】

図３７３に戻って説明を続ける。Ｓ２１４３の処理において、表示用変動パターンコマンドがないと判別されると（Ｓ２１４３：Ｎｏ）、変動演出に関する未処理のコマンドは表示用停止種別コマンドであるので、停止種別コマンド処理を実行して（Ｓ２１４５）、この変動演出系コマンド処理（Ｓ２１０９）を終了し、コマンド判定処理（図３７１参照）へ戻る。

【６６６６】

ここで、図３７５を参照して、停止種別コマンド処理（Ｓ２１４５）の詳細について説明する。図３７５は、停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。この停止種別コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用停止種別コマンドに対応する処理を実行するものである。

【６６６７】

停止種別コマンド処理では、まず、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報（「１０Ｒ時短大当たり」、「９Ｒ時短大当たり」、「４Ｒ時短大当たり」、「小当たり（大当たり図柄）」、「小当たり（チャレンジ図柄）」、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様、「非リーチ」演出態様、「特殊変動」演出態様）に対応する停止種別テーブルを決定し（Ｓ２１７５）、その停止種別テーブルと、Ｖ割込処理（図３７０（ｂ）参照）が実行されるたびに更新される停止種別カウンタの値と、を比較して、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄を最終的に設定する（Ｓ２１７６）。

【６６６８】

そして、各停止図柄毎に設けられた停止図柄判別フラグのうち、Ｓ２１７６の処理によって設定された停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンすると共に、その他の停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオフに設定し（Ｓ２１７７）、この停止種別コマンド処理（Ｓ２１４５）を終了して、変動演出系コマンド処理（図３７３参照）へ戻る。

【６６６９】

ここで、上述したように、変動用表示データテーブル２３２ａ１では、その変動用表示データテーブル２３２ａ１に基づく変動が開始されてから所定時間経過後において、第３図柄表示装置８１に表示すべき第３図柄を特定する種別情報として、Ｓ２１７６の処理によって設定された停止図柄からのオフセット情報（図柄オフセット情報）が記載されている。上述のタスク処理（図３７０（ｂ）のＳ２０２４）では、変動が開始されてから所定時間が経過した後、Ｓ２１７７によって設定された停止図柄判別フラグからＳ２１７６の処理によって設定された停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して後述する表示設定処理（図３７９参照）により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第３図柄を特定する。そして、この特定された第３図柄に対応する画像データが格納されたアドレスを特定する。なお、第３図柄に対応する画像データは、上述したように、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の第３図柄エリア２３５ｄに格納されている。

【６６７０】

なお、主制御装置１１０において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、表示制御装置１１４が２０ミリ秒以内に２以上の表示用停止種別コマンドを受信することはない。よって、コマンド判定処理（図３７１参照）を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の表示用停止種別コマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用停止種別コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ２１７５の処理では、このような場合に備え、２以上の表示用停止種別コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、停止種別が「非リーチ」であると仮定して、停止種別テーブルを決定する。これにより、「ハズレ表示」である「非リーチ」に対応する停止図柄（例えば、「４５６」）がＳ２１７６の処理によって設定される。

【６６７１】

仮に、大当たりに対応する停止図柄が設定されてしまうと、実際には、ハズレであった場合であっても、第３図柄表示装置８１には大当たりの停止図柄が表示されることとなり、遊技者にパチンコ機１０の遊技状態が大当たりとなったと勘違いさせてしまい、パチンコ機１０の信頼性を低下させるおそれがあった。これに対し、本実施形態のように、「ハズレ表示」の「非リーチ」演出態様に対応する停止図柄が設定されることで、実際には、大当たりであれば、第３図柄表示装置８１に「ハズレ表示」に対応する停止図柄が表示されても、パチンコ機１０の遊技状態が大当たり状態に移行するので、遊技者を喜ばせることができる。

【６６７２】

図３７１に戻って説明を続ける。Ｓ２１０８の処理において、変動演出系コマンドがないと判別されると（Ｓ２１０８：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、当たり系コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１１０）、当たり系コマンドがあれば（Ｓ２１１０：

Ｙｅｓ）、当たり系コマンド処理を実行して（Ｓ２１１１）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。
【６６７３】
ここで、図３７６を参照して、当たり系コマンド処理（Ｓ２１１１）の詳細について説明する。図３７６は、当たり系コマンド処理を示すフローチャートである。この当たり系コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した大当たり中又は小当たり中のコマンドに対応する処理を実行するものである。
【６６７４】
当たり系コマンド処理（Ｓ２１１１）では、まず、未処理のコマンドの中に、音声ランプ制御装置１１３の小当たり当選時右打ち報知演出処理（図３６８参照）において設定される表示用大当たり優先報知コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１８１）、表示用大当たり優先報知コマンドがあれば（Ｓ２１８１：Ｙｅｓ）、処理をＳ２１８５に移行する。なお、Ｓ２１８５については後述する。
【６６７５】
一方、Ｓ２１８１の処理において、表示用大当たり優先報知コマンドがないと判別された場合（Ｓ２１８１：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用救済優先報知コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１８３）、表示用救済優先報知コマンドがあれば（Ｓ２１８３：Ｙｅｓ）、処理をＳ２１８５に移行する。
【６６７６】
Ｓ２１８５の処理では、小当たり用右打ち報知コマンドフラグをオンに設定する（Ｓ２１８５）。そして、小当たり用右打ち報知演出毎に設けられた小当たり用右打ち報知画像判別フラグのうち、小当たり用右打ち報知コマンドによって示された小当たり用右打ち報知演出に対応する小当たり用右打ち報知画像判別フラグをオンすると共に、その他の小当たり用右打ち報知演出に対応する小当たり用右打ち報知画像判別フラグをオフに設定して（Ｓ２１８６）、この当たり系コマンド処理（Ｓ２１１１）を終了し、コマンド判定処理（図３７１参照）に戻る。
【６６７７】
なお、Ｓ２１８５の処理により設定される小当たり用右打ち報知コマンドフラグがオンされていることが通常画像転送設定処理（図３８４及び図３８５参照）で検出されると、Ｓ２１８６の処理によって設定される小当たり用右打ち報知画像判別フラグから小当たり用右打ち報知画像種別を特定する。そして、その特定された小当たり用右打ち報知画像種別に対応する画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送するよう、画像コントローラ２３７に対する転送指示の設定を行う。
【６６７８】
また、表示設定処理（図３７９参照）では、Ｓ２１８５の処理によって設定された小当たり用右打ち報知コマンドフラグに基づいて、Ｓ２１８６の処理によって設定された小当たり用右打ち報知画像判別フラグから小当たり用右打ち報知画像種別を特定し、その小当たり用右打ち報知画像種別に対応する右打ち報知画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように処理を実行する。
【６６７９】
Ｓ２１８３の処理において、未処理のコマンドの中に、表示用救済優先報知コマンドがないと判別された場合（Ｓ２１８３：Ｎｏ）、その他の当たり中コマンド処理を実行し（Ｓ２１８４）、この当たり系コマンド処理（Ｓ２１１１）を終了して、コマンド判定処理（図３７１参照）に戻る。
【６６８０】
図３７１に戻って説明を続ける。Ｓ２１１０の処理において、当たり系コマンドがないと判別されると（Ｓ２１１０：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用弱パターンコマンド、表示用強パターンコマンド、のパターン系コマンド、表示用赤文字コマンドの色系コマンド、の第３図柄表示装置８１で表示される文字表示Ｓｅ１に関するコマンド（以下、パターン系コマンド及び色系コマンドを総称して「文字系コマンド」と表現す

る場合がある）があるか否かを判別し（Ｓ２１１２）、文字系コマンドがあれば（Ｓ２１１２：Ｙｅｓ）、文字系コマンド処理を実行して（Ｓ２１１３）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。

【６６８１】

ここで、図３７７を参照して、文字系コマンド処理（Ｓ２１１３）の詳細について説明する。図３７７は、文字系コマンド処理を示すフローチャートである。この文字系コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した文字系コマンドに対応する処理を実行するものである。

【６６８２】

文字系コマンド処理（Ｓ２１１３）では、まず、未処理のコマンドの中に、パターン系コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１９１）、パターン系コマンドがあれば（Ｓ２１９１：Ｙｅｓ）、受信したパターン系コマンドに基づいて文字パターンメモリ２３３ｊを設定する（Ｓ２１９２）。そして、処理をＳ２１９５へ移行し、文字変化コマンドフラグをオンに設定する（Ｓ２１９５）。文字変化コマンドフラグは、オン状態でパターン系コマンドを含む文字系コマンドを処理したことを、後述する通常画像転送設定処理（図３８４及び図３８５参照）に通知するように構成されている。

【６６８３】

次いで、文字パターンメモリ２３３ｊによって示される文字変化画像種別に対応した文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２を決定して、その決定した文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２をデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出し、該文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定する（Ｓ２１９６）。

【６６８４】

これにより、表示設定処理（図３７９参照）では、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出に対し、Ｓ２１９６の処理によって追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された、文字パターンメモリ２３３ｊに基づく文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２に対応する文字表示Ｓｅ１の表示態様が追加して表示されるように、第３図柄表示装置８１における次の１フレーム分の画像の表示内容を特定する。

【６６８５】

その後、文字変化画像種別毎に設けられた文字変化判別フラグのうち、文字パターンメモリ２３３ｊによって示される文字変化画像種別に対応する文字変化判別フラグをオンに設定して（Ｓ２１９７）、この文字系コマンド処理（Ｓ２１１３）を終了し、コマンド判定処理（図３７１参照）へ戻る。

【６６８６】

なお、ここで設定された文字変化判別フラグは、今回実行される変動演出が終了するタイミング、即ち、表示設定処理（図３７９参照）において、表示用確定コマンドを受信したことを示す確定コマンドフラグがオンである場合に、該文字変化判別フラグがオフに設定されるように構成されている（図３７９のＳ２３１４参照）。

【６６８７】

Ｓ２１９１の処理において、パターン系コマンドがないと判別されると（Ｓ２１９１：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用赤文字コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１９３）、表示用赤文字コマンドがあれば（Ｓ２１９３：Ｙｅｓ）、赤文字フラグ２３３ｋをオンに設定し（Ｓ２１９４）、処理をＳ２１９５へ移行する

【６６８８】

Ｓ２１９４を経た後のＳ２１９５の処理では、パターン系コマンドを受信した場合と同様、オン状態で表示用赤文字コマンドを含む文字系コマンドを処理したことを、後述する通常画像転送設定処理（図３８４参照）に通知する文字変化コマンドフラグをオンに設定する（Ｓ２１９５）。

【６６８９】

次いで、赤文字フラグ２３３ｋによって示される文字変化画像種別と実行する変動演出（表示データテーブル２３２ａ１）とに対応した文字色用追加データテーブル２３２ａ２を決定して、その決定した文字色用追加データテーブル２３２ａ２をデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出し、該文字色用追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定する（Ｓ２１９６）。

【６６９０】

これにより、表示設定処理（図３７９参照）では、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出に対し、Ｓ２２０３の処理によって追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された、赤文字フラグ２３３ｋに基づく文字色用追加データテーブル２３２ａ２に対応する文字表示Ｓｅ１の表示態様が追加して表示されるように、第３図柄表示装置８１における次の１フレーム分の画像の表示内容を特定する。

【６６９１】

その後、文字変化画像種別毎に設けられた文字変化判別フラグのうち、赤文字フラグ２３３ｋによって示される文字変化画像種別に対応する文字変化判別フラグをオンに設定して（Ｓ２１９７）、この文字系コマンド処理（Ｓ２１１３）を終了し、コマンド判定処理（図３７１参照）へ戻る。

【６６９２】

従って、文字変化判別フラグでは、例えば、該変動演出に関して、パターン系コマンドと表示用赤文字コマンドとをそれぞれ受信していた場合、パターン系コマンドに基づく文字変化判別フラグのオンと、表示用赤文字コマンドに基づく文字変化判別フラグのオンとがそれぞれ設定される。

【６６９３】

具体的には、１の変動演出において、パターン系コマンドとして表示用強パターンコマンドを受信していると共に、表示用赤文字コマンドを受信していた場合を例示する。この場合、文字変化判別フラグは、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１が「強パターン」で表示されると共に、文字表示Ｓｅ１の表示色が「赤色」で表示されることを示す値が設定される。従って、追加データテーブル２３２ａ２として、文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２と、文字色用追加データテーブル２３２ａ２とが追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納される。

【６６９４】

Ｓ２１９３の処理において、表示用赤文字コマンドがないと判別されると（Ｓ２１９３：Ｎｏ）、次いで、その他の文字系コマンド処理を実行し（Ｓ２１９８）、この文字系コマンド処理（Ｓ２１１３）を終了し、コマンド判定処理（図３７１参照）へ戻る。

【６６９５】

第１４実施形態の表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１は、後述する通常画像転送設定処理（図３８４参照）において、Ｓ２１９５の処理により設定される文字変化コマンドフラグがオンされていることを検出すると、文字系コマンド処理（Ｓ２１１３）によって追加データテーブルバッファ２３３ｃに所定の文字変化用追加データテーブル２３２ａ２が設定されたと判断し、Ｓ２１９７の処理によって設定される文字変化判別フラグから、追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定された文字変化用追加データテーブル２３２ａ２に対応する文字変化画像種別を特定する。そして、その特定された文字変化画像種別を表示させるのに必要な画像データの転送指示を画像コントローラ２３７に対して行う。

【６６９６】

図３７１に戻って説明を続ける。Ｓ２１１２の処理において、文字系コマンドがないと判別されると（Ｓ２１１２：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、背面画像系コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１１４）、背面画像系コマンドがあれば（Ｓ２１１４：Ｙｅｓ）、背面画像系コマンド処理を実行して（Ｓ２１１５）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。

【６６９７】

ここで、図３７８（ａ）を参照して、背面画像系コマンド処理（Ｓ２１１５）の詳細について説明する。図３７８（ａ）は、背面画像系コマンド処理を示すフローチャートである。この背面画像系コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した背面画像系コマンドに対応する処理を実行するものである。

【６６９８】

背面画像系コマンド処理（Ｓ２１１５）では、まず、オン状態で背面画像変更コマンドを受信したことに伴う背面画像の変更を後述する通常画像転送設定処理（図３８４参照）に通知する背面画像変更フラグをオンに設定し（Ｓ２２０２）、処理をＳ２２０５へ移行する。

【６６９９】

Ｓ２２０５の処理では、背面画像コマンドフラグをオンに設定し（Ｓ２２０５）、背面種別（背面Ａ～Ｃ）毎に設けられた背面画像判別フラグのうち、背面画像変更コマンドによって示された背面種別に対応する背面画像判別フラグをオンすると共に、その他の背面種別に対応する背面画像判別フラグをオフに設定して（Ｓ２２０６）、この背面画像変更コマンド処理（Ｓ２１１３）を終了し、コマンド判定処理（図３７１参照）に戻る。

【６７００】

通常画像転送設定処理（図３８４参照）では、Ｓ２２０５の処理により設定される背面画像コマンドフラグがオンされていることを検出すると、Ｓ２２０６の処理によって設定される背面画像判別フラグから、変更後の背面種別を特定する。そして、その特定された背面画別が背面Ｂ又は背面Ｃである場合は、上述したように、それらの背面画像に対応する画像データの一部が常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐されていないので、所定の範囲の背面画像に対応する画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送するよう、画像コントローラ２３７に対する転送指示の設定を行う。

【６７０１】

また、タスク処理（図３７０（ｂ）のＳ２０２４）では、表示データテーブル２３２ａ１に規定された背面画像の背面種別によって、背面Ａ～Ｃのいずれかを表示させることが規定されていた場合、Ｓ２２０６によって設定された背面画像判別フラグから、その時点において表示すべき背面種別を特定し、さらに、表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定して、その背面画像の範囲に対応する画像データが格納されているＲＡＭ種別（常駐用ビデオＲＡＭ２３５か、通常用ビデオＲＡＭ２３６か）と、そのＲＡＭのアドレスを特定する。

【６７０２】

なお、遊技者が枠ボタン２２を２０ミリ秒以下で連続して操作することはないので、２０ミリ秒以内に２以上の背面画像変更コマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理（図３７１参照）を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の背面画像変更コマンドが格納されている場合はないはずであるが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って背面画像変更コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ２２０６の処理では、２以上の背面画像コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、先に受信した背面画像コマンドによって示される背面種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよいし、後に受信した背面画像コマンドによって示される背面種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよい。また、任意の１の背面画像変更コマンドを抽出し、そのコマンドによって示される背面種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよい。この背面画像の変更は、パチンコ機１０における遊技価値の直接影響を与えるものではないので、パチンコ機１０の特性や操作性に応じて、適宜設定するのが好ましい。

【６７０３】

図３７１に戻って説明を続ける。Ｓ２１１４の処理において、背面画像系コマンドがないと判別されると（Ｓ２１１４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、エラーコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１１６）、エラーコマンドがあれば（Ｓ２１１６：Ｙｅ

ｓ）、エラーコマンド処理を実行して（Ｓ２１１７）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。
【６７０４】
ここで、図３７８（ｂ）を参照して、エラーコマンド処理（Ｓ２１１５）の詳細について説明する。図３７８（ｂ）は、エラーコマンド処理を示すフローチャートである。このエラーコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信したエラーコマンドに対応する処理を実行するものである。
【６７０５】
エラーコマンド処理（Ｓ２１１７）では、まず、オン状態でエラーが発生していることを示すエラー発生フラグをオンに設定する（Ｓ２２１１）。そして、エラー種別毎に設けられたエラー判別フラグのうち、エラーコマンドによって示されるエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンすると共に、その他のエラー判別フラグをオフに設定して（Ｓ２２１２）、エラーコマンド処理（Ｓ２１１７）を終了し、コマンド判定処理（図３７１参照）に戻る。
【６７０６】
表示設定処理（図３７９）では、Ｓ２２１１の処理によって設定されたエラー発生フラグに基づいて、エラーの発生を検出すると、Ｓ２２１２の処理によって設定されたエラー判別フラグから発生したエラー種別を判断し、そのエラー種別に対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように処理を実行する。
【６７０７】
なお、２以上のエラーコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、Ｓ２２１２に処理では、それぞれのエラーコマンドによって示される全てのエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンに設定する。これにより、全てのエラー種別に対応する警告画像が第３図柄表示装置８１に表示されるので、遊技者やホール関係者が、エラーの発生状況を正しく把握することができる。
【６７０８】
図３７１に戻って説明を続ける。Ｓ２１１６の処理において、エラーコマンドがないと判別されると（Ｓ２１１６：Ｎｏ）、次いで、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し（Ｓ２１１８）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。
【６７０９】
各コマンドの処理が実行された後に再び実行されるＳ２１０１の処理では、再度、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ２１０１：Ｙｅｓ）、再びＳ２１０２～Ｓ２１１８の処理を実行する。そして、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがなくなるまで、Ｓ２１０１～Ｓ２１１８の処理が繰り返し実行され、Ｓ２１０１の処理で、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがないと判別されると、このコマンド判定処理（Ｓ２０２２）を終了する。
【６７１０】
なお、Ｖ割込処理（図３７０（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ａがオンの場合に実行される簡易コマンド判定処理（Ｓ２０２８）も、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）と同様の処理が行われる。ただし、簡易コマンド判定処理では、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドから、図３２８に示す電源投入時画像を表示するのに必要なコマンド、即ち、表示表確定コマンド、表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドだけを抽出して、それぞれのコマンドに対応する処理である、確定コマンド処理（図３７４（ａ）参照）、変動パターンコマンド処理（図３７４（ｂ）参照）および停止種別コマンド処理（図３７５参照）を実行すると共に、その他のコマンドについては、そのコマンドに対応する処理を実行せずに破棄する処理を行う。
【６７１１】
ここで、この場合に実行される、変動パターンコマンド処理（図３７４（ｂ）参照）では、Ｓ２１６２の処理で、電源投入時変動画像２８３の表示に対応した表示データテーブル２３２ａ１が表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定され、また、その場合に必要となる電源投入時主画像２８２および電源投入時変動画像２８３の画像データは常駐用ビ

デオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａおよび電源投入時変動画像エリア２３５ｂに格納されているので、Ｓ２１６３の処理では、転送データテーブルバッファ２３３ｄにはＮｕｌｌデータを書き込み、その内容をクリアする処理が行われる。

【６７１２】

次に、図３７９から図３８２を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理（図３７０（ｂ）参照）の一処理である上述の表示設定処理（Ｓ２０２３）の詳細について説明する。図３７９及び図３８０は、この表示設定処理を示すフローチャートである。

【６７１３】

この表示設定処理（Ｓ２０２３）では、まず、図３７９で示すように、新規コマンドフラグがオンであるか否かを判別し（Ｓ２３０１）、新規コマンドフラグがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ２３０１：Ｎｏ）、先に実行されるコマンド判定処理（図３７１参照）において新規コマンドが処理されていないと判断して、Ｓ２３０２～Ｓ２３０６の処理をスキップし、処理をＳ２３０７へ移行する。一方、新規フラグがオンであれば（Ｓ２３０１：Ｙｅｓ）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されたと判断し、新規コマンドフラグをオフに設定した後（Ｓ２３０２）、Ｓ２３０３～Ｓ２３０６の処理によって、新規コマンドに対応する処理を実行する。

【６７１４】

Ｓ２３０３の処理では、新規保留球数コマンドフラグはオンであるか否かを判別し（Ｓ２３０３）、新規保留球数コマンドフラグがオンであれば（Ｓ２３０３：Ｙｅｓ）、先のコマンド判定処理（図３７１参照）において表示用保留球数コマンドが処理されたと判断し、保留画像設定処理を実行する（Ｓ２３０４）。

【６７１５】

ここで、図３８１（ａ）を参照して、保留画像設定処理（Ｓ２３０４）の詳細について説明する。図３８１（ａ）は、保留画像設定処理を示すフローチャートである。この保留画像設定処理は、表示用保留球数コマンドが処理されたことに合わせて、音声ランプ制御装置１１３より通知された保留球数分の保留図柄及び実行図柄を第３図柄表示装置８１に初期設定（デフォルト設定。即ち、「白色」の「○」図柄。）で表示させる画像データを展開するための処理である。

【６７１６】

保留画像設定処理（Ｓ２３０４）では、まず、個数判別フラグを参照し、オンが設定された個数判別フラグに対応した保留球数分の保留図柄及び実行図柄を第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図３０２（ａ）参照）に表示させる保留画像データを展開する（Ｓ２３４１）。タスク処理（図３７０（ｂ）のＳ２０２４参照）では、この展開された保留画像データを元に、その保留画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【６７１７】

そして、新規保留球数コマンドフラグをオフに設定し（Ｓ２３４２）、この保留画像設定処理（Ｓ２３０４）を終了して、表示設定処理（図３７９参照）に戻る。

【６７１８】

図３７９に戻って説明を続ける。保留画像設定処理（Ｓ２３０４）の後、又は、Ｓ２３０３の処理において、新規保留球数コマンドフラグがオンでなければ（Ｓ２３０３：Ｎｏ）、次いで、エラー発生フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ２３０５）。判別の結果、エラー発生フラグがオンであれば（Ｓ２３０５：Ｙｅｓ）、警告画像設定処理を実行する（Ｓ２３０６）。

【６７１９】

ここで、図３８１（ｂ）を参照して、警告画像設定処理（Ｓ２３０６）の詳細について説明する。図３８１（ｂ）は、警告画像設定処理を示すフローチャートである。この処理は、発生したエラーに対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる画像データ

を展開するための処理である。
【６７２０】
警告画像設定処理（Ｓ２３０６）では、まず、エラー判別フラグを参照し、オンが設定された全てのエラー判別フラグに対応したエラーの警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる警告画像データを展開する（Ｓ２３５１）。タスク処理（図３７０（ｂ）のＳ２０２４参照）では、この展開された警告画像データを元に、その警告画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。
【６７２１】
そして、エラー発生フラグをオフに設定して（Ｓ２３５２）、この警告画像設定処理（Ｓ２３０６）を終了して、表示設定処理（図３７９参照）に戻る。
【６７２２】
図３７９に戻って説明を続ける。警告画像設定処理（Ｓ２３０６）の後、又はＳ２３０５の処理において、エラー発生フラグがオンではない、即ち、オフであると判別された場合は（Ｓ２３０５：Ｎｏ）、次いで、ポインタ更新処理を実行する（Ｓ２３０７）。
【６７２３】
ここで、図３８２を参照して、ポインタ更新処理（Ｓ２３０７）の詳細について説明する。図３８２は、ポインタ更新処理を示すフローチャートである。このポインタ更新処理は、表示データテーブルバッファ２３３ｂ、追加データテーブルバッファ２３３ｃおよび転送データテーブルバッファ２３３ｄの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブル２３２ａ１、追加データテーブル２３２ａ２および転送データテーブル２３２ａ３から、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するポインタ２３３ｅの更新を行う処理である。
【６７２４】
このポインタ更新処理（Ｓ２３０７）では、まず、ポインタ２３３ｅを１加算する（Ｓ２３６１）。即ち、ポインタ２３３ｅは、原則、Ｖ割込処理（図３７０（ｂ）参照）が実行される度に１だけ加算されるように更新処理が行われる。また、上述したように、各種データテーブル２３２ａ１～２３２ａ３は、アドレス「０００００Ｈ」には、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されており、それぞれのデータの実体はアドレス「０００１Ｈ」以降に規定されているところ、表示データテーブル２３２ａ１が表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納されるのに合わせてポインタ２３３ｅの値が「０」に初期化された場合は、このポインタ更新処理によってその値が「１」に更新されるので、アドレス「０００１Ｈ」から順に、それぞれのデータテーブル２３２ａ１～２３２ａ３から実体的なデータを読み出すことができる。
【６７２５】
Ｓ２３６１の処理によって、ポインタ２３３ｅの値を更新した後、次いで、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１において、その更新後のポインタ２３３ｅで示されるアドレスのデータが「Ｅｎｄ」情報であるか否かを判別する（Ｓ２３６２）。その結果、「Ｅｎｄ」情報であれば（Ｓ２３６２：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１において、その実体データが記載されたアドレスを過ぎてポインタ２３３ｅが更新されたことを意味する。
【６７２６】
そこで、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納されている表示データテーブル２３２ａ１がデモ用表示データテーブル２３２ａ１又は再始動表示データテーブル２３２ａ１であるか否かを判別して（Ｓ２３６３）、デモ用表示データテーブル２３２ａ１又は再始動表示データテーブル２３２ａ１であれば（Ｓ２３６３：Ｙｅｓ）、ポインタ２３３ｅを「１」に設定し（Ｓ２３６４）、さらに、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されているデモ用表示データテーブル２３２ａ１又は再始動表示データテーブル２３２ａ１の演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定して（Ｓ２３６５）、

Ｓ２３６７の処理へ移行する。これにより、表示設定処理（図３７９参照）では、デモ用表示データテーブル２３２ａ１又は再始動表示データテーブル２３２ａ１の先頭から順に描画内容を展開することができるので、第３図柄表示装置８１には、デモ演出または再始動演出を繰り返し表示させることができる。

【６７２７】

一方、Ｓ２３６３の処理において、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納されている表示データテーブル２３２ａ１がデモ用表示データテーブル２３２ａ１でも、再始動表示データテーブル２３２ａ１でもないと判別された場合は（Ｓ２３６３：Ｎｏ）、ポインタ２３３ｅの値を１だけ減算して（Ｓ２３６６）、Ｓ２３６７の処理へ移行する。これにより、表示設定処理（図３７９参照）では、表示データテーブルバッファ２３３ｂにデモ用表示データテーブル２３２ａ１および再始動表示データテーブル２３２ａ１以外の表示データテーブル２３２ａ１、例えば、変動用表示データテーブル２３２ａ１や確定表示データテーブル２３２ａ１が設定されている場合は、「Ｅｎｄ」情報が記載された１つ前のアドレスの描画内容が常に展開されるので、第３図柄表示装置８１には、その表示データテーブル２３２ａ１で規定される最後の画像で停止させた状態で表示させることができる。

【６７２８】

なお、Ｓ２３６２の処理において、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１において、Ｓ２３６１の処理による更新後のポインタ２３３ｅで示されるアドレスのデータが「Ｅｎｄ」情報ではないと判別される場合は（Ｓ２３６２：Ｎｏ）、Ｓ２３６３～Ｓ２３６６の処理をスキップして、Ｓ２３６７の処理へ移行する。

【６７２９】

Ｓ２３６７の処理では、確定コマンドフラグがオンであるか否かを判別し（Ｓ２３６７）、確定コマンドフラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２３６７：Ｎｏ）、そのままポインタ更新処理（Ｓ２３０７）を終了して、表示設定処理（図３７９参照）に戻る。一方、確定コマンドフラグがオンであれば（Ｓ２３６７：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信したことを意味するので、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されている表示データテーブル２３２ａ１において「Ｅｎｄ」情報が格納されているエンド位置アドレスから１だけ減算した値に、ポインタ２３３ｅの値を設定する（Ｓ２３６８）。そして、計時カウンタ２３３ｇの値を「１」に設定して（Ｓ２３６９）、このポインタ更新処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、確定コマンドを受信した場合は、表示設定処理では、設定された表示データテーブル２３２ａ１の最後に規定された描画内容を展開すると共に、確定表示演出の開始を制御することができる。

【６７３０】

図３７９に戻って説明を続ける。ポインタ更新処理（Ｓ２３０７）の後は、表示データテーブルバッファ２３３ｂ及び追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定されている表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２から、ポインタ更新処理によって更新されたポインタ２３３ｅで示されるアドレスの描画内容を展開する（Ｓ２３０８）。タスク処理（図３７０（ｂ）のＳ２０２４参照）では、先に展開された保留画像や警告画像などと共に、Ｓ２３０８の処理で展開された描画内容を元に、画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【６７３１】

第１４実施形態では、表示データテーブルバッファ２３３ｂに表示データテーブル２３２ａ１が格納され、追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加データテーブル２３２ａ２が格納されている状態で、ポインタ２３３ｅが示すアドレスにおいて、同一のスプライトの描画が設定されていた場合、追加データテーブル２３２ａ２で示される描画内容を優先して描画リストを生成するように構成されている。これにより、表示データテーブル２

３２ａ１で規定されているスプライトの描画内容を、追加データテーブル２３２ａ２で規定し直すことで、表示データテーブル２３２ａ１の描画内容から追加データテーブル２３２ａ２の描画内容に変更して表示することができる。

【６７３２】

また、第１４実施形態では、追加データテーブルバッファ２３３ｃに複数の追加データテーブル２３２ａ２を格納可能に構成されているが、複数の追加データテーブル２３２ａ２が追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納されている状態で、ポインタ２３３ｅが示すアドレスにおいて、同一のスプライトの描画が設定されていた場合、最も新しく格納された追加データテーブル２３２ａ２で示される描画内容を優先して描画リストを生成するように構成されている。即ち、追加データテーブル２３２ａ２の格納順を記憶しておき、最も新しい追加データテーブル２３２ａ２の描画内容を優先して表示することができるので、表示内容を変更した後にさらに変更する場合、的確に表示することが可能となる。

【６７３３】

なお、追加データテーブル２３２ａ２において、Ｎｕｌｌデータが記載されている場合は、追加すべきスプライトが存在しないものとして以後の処理を実行する。また、追加データテーブルバッファ２３３ｃがＮｕｌｌデータでクリアされているときは、常にＮｕｌｌデータが追加データテーブルバッファ２３３ｃから展開されることになる。

【６７３４】

次いで、計時カウンタ２３３ｇの値を１だけ減算し（Ｓ２３０９）、減算後の計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下であるか否かを判別する（Ｓ２３１０）。そして、計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下でない場合、即ち、「１」以上である場合は（Ｓ２３１０：Ｎｏ）、そのまま表示設定処理（Ｓ２０２３）を終了して、Ｖ割込処理（図３７０（ｂ）参照）に戻る。

【６７３５】

一方、Ｓ２３１０の処理において、計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下である場合は（Ｓ２３１０：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されている表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出の演出時間が経過したことを意味する。このとき、表示データテーブルバッファ２３３ｂに変動用表示データテーブル２３２ａ１が設定されている場合は、その演出の終了に合わせて、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０から確定コマンド（表示用確定コマンド）が送信されるはずであるので、続くＳ２３１１の処理では、確定コマンドフラグがオンであるか否かを確認する（Ｓ２３１１）。

【６７３６】

Ｓ２３１１の判別の結果、確定コマンドフラグがオンであれば（Ｓ２３１１：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０から確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信したことを意味するので、まず、確定表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定すると共に、追加データテーブルバッファ２３３ｃおよび転送データテーブルバッファ２３３ｄにそれぞれＮｕｌｌデータを書き込むことで、それらの内容をクリアする（Ｓ２３１２）。

【６７３７】

次いで、実行中の変動演出が終了するため、該変動演出用に設定された内容をクリア、即ち、小当たり用右打ち報知コマンドフラグ及び背面画像変更フラグをオフし（Ｓ２３１３）、文字パターンメモリ２３３ｊ、赤文字フラグ２３３ｋ及び文字変化判別フラグをオフする（Ｓ２３１４）。このように構成することで、１の変動演出が終了する毎に該変動演出用に設定された内容を初期化することができるので、例えば、前回の変動演出において設定された文字表示Ｓｅ１の設定内容が、次回の変動演出において現出するといった不具合が発生することを未然に防止することができる。

【６７３８】

次いで、確定表示の演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定し（Ｓ２３１５）、さらに、ポインタ２３３ｅの値を「０」に初期化する（Ｓ２３１６）。そ

して、確定コマンドフラグをオフに設定し（Ｓ２３１７）、次いで、「０」状態（オフ状態）で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオン（即ち、「１」）に設定後（Ｓ２３１８）、停止図柄判別フラグの内容をそのままワークＲＡＭ２３３に設けられた前回停止図柄判別フラグにコピーして（Ｓ２３１９）、この表示設定処理（Ｓ２０２３）を終了し、Ｖ割込処理（図３７０（ｂ）参照）に戻る。

【６７３９】

これにより、表示データテーブルバッファ２３３ｂに変動用表示データテーブル２３２ａ１が設定されている状況において、その演出の終了に合わせて、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信した場合は、変動演出における停止図柄の確定表示演出が第３図柄表示装置８１に表示されるように、その描画内容を設定することができる。

【６７４０】

また、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定される表示データテーブル２３２ａ１を確定表示データテーブル２３２ａ１に変更するだけで、容易に、第３図柄表示装置８１に表示させる演出を確定表示演出に変更することが出来る。そして、従来のように、別のプログラムを起動させることによって表示内容を変更する場合と比較して、プログラムが複雑かつ肥大化することなく、よって、ＭＰＵ２３１に多大な負荷がかかることがないので、表示制御装置１１４の処理能力に関係なく、多種態様な演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【６７４１】

なお、Ｓ２３１９の処理によって設定された前回停止図柄判別フラグは、次に行われる変動演出において第３図柄表示装置８１に表示すべき第３図柄を特定するために用いられる。即ち、上述したように、変動演出における第３図柄の表示は、１つ前に行われた変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動用表示データテーブル２３２ａ１では、その表示データテーブル２３２ａ１に基づく変動が開始されてから所定時間経過するまでは、１つ前に行われた変動演出の停止図柄からの図柄オフセット情報が記載されている。

【６７４２】

よって、タスク処理（図３７０（ｂ）のＳ２０２４参照）では、変動が開始されてから所定時間が経過するまで、Ｓ２３１９によって設定された前回停止図柄判別フラグから、１つ前に行われた変動演出の停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第３図柄を特定する。これにより、１つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

【６７４３】

一方、Ｓ２３１１の処理において、確定コマンドフラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２３１１：Ｎｏ）、処理を図３８０に示すＳ２３２０の処理へ移行し、確定表示フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ２３２０）。そして、確定表示フラグがオンであれば（Ｓ２３２０：Ｙｅｓ）、Ｓ２３１０の処理において計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下と判定（Ｓ２３１０：Ｙｅｓ）されたのは、確定表示演出が終了したことを意味する。そこで、確定表示フラグをオフに設定した後（Ｓ２３２１）、デモ用表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定し（Ｓ２３２２）、次いで、デモ表示の演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定する（Ｓ２３２３）。そして、ポインタ２３３ｅを「０」に初期化し（Ｓ２３２４）、オン状態でデモ演出中であることを示すデモ表示フラグをオンに設定して（Ｓ２３２５）、処理を図３７９に移行し、この表示設定処理（Ｓ２０２３）を終了して、Ｖ割込処理（図３７０（ｂ）参照）に戻る。

【６７４４】

これにより、確定表示演出が終了するまでに、次の変動演出開始を示す表示用変動パターンコマンドや、デモ演出の開始を示す表示用デモ演出コマンドを受信しなかった場合には、自動的に第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示されるように、その描画内容を設定

することができる。
【６７４５】
なお、Ｓ２３２０の処理において、確定表示フラグがオンと判定される場合、即ち、Ｓ２３２０のＹｅｓの分岐条件を満たすのは、確定表示演出が行われている場合であり、この場合、Ｓ２３１２の処理によって、追加データテーブルバッファ２３３ｃ及び転送データテーブルバッファ２３３ｄはいずれもその内容がクリアされている。よって、Ｓ２３２２の処理では、それらのデータテーブルバッファ２３３ｃ，２３３ｄのクリア処理を省略している。これにより、ＭＰＵ２３１における処理負荷の軽減を図ることができる。
【６７４６】
一方、Ｓ２３２０の処理において、確定表示フラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２３２０：Ｎｏ）、次いで、デモ表示フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ２３２６）。そして、デモ表示フラグがオンであれば（Ｓ２３２６：Ｙｅｓ）、Ｓ２３１０の処理において計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下と判定（Ｓ２３１０：Ｙｅｓ）されたのは、デモ演出が終了したことを意味する。そこで、処理を図３７９へ移行し、この表示設定処理（Ｓ２０２３）を終了して、Ｖ割込処理（図３７０（ｂ）参照）に戻る。そして、この場合、次回のＶ割込処理の表示設定処理の中で実行されるポインタ更新処理（Ｓ２３０７）によって、上述したように、再びデモ演出が開始されるように、各種設定が行われるので、音声ランプ制御装置１１３より新たな表示用変動パターンコマンドを受信するまでは、デモ演出を繰り返し第３図柄表示装置８１に表示させることができる。
【６７４７】
一方、Ｓ２３２６の処理において、デモ表示フラグがオンではなく、オフである場合は（Ｓ２３２６：Ｎｏ）、Ｓ２３１０の処理において計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下と判定（Ｓ２３１０：Ｙｅｓ）されたのは、変動演出が終了したことを意味する。そこで、変動演出が終了してから所定時間経過しても確定コマンドが受信されない場合は、再始動演出を開始するために、変動演出に対応する変動用表示データテーブル２３２ａ１が表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されるのに合わせて「０」に初期化された再始動タイマカウンタを１加算し（Ｓ２３２７）、加算後の再始動タイマカウンタの値が所定値（例えば、「１００」）になったか否かを判別する（Ｓ２３２８）。
【６７４８】
そして、再始動タイマカウンタが所定値ではない場合（Ｓ２３２８：Ｎｏ）、処理を図３７９へ移行し、表示設定処理（図３７９参照）を終了して、Ｖ割込処理（図３７０（ｂ）参照）に戻る。一方、再始動タイマカウンタが所定値である場合は（Ｓ２３２８：Ｙｅｓ）、再始動表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定すると共に、追加データテーブルバッファ２３３ｃおよび転送データテーブルバッファ２３３ｄにそれぞれＮｕｌｌデータを書き込むことで、それらの内容をクリアする（Ｓ２３２９）。そして、再始動演出の演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定し（Ｓ２３３０）、さらに、ポインタ２３３ｅの値を「０」に初期化して（Ｓ２３３１）、処理を図３７９へ移行し、表示設定処理（Ｓ２０２３）を終了して、Ｖ割込処理（図３７０（ｂ）参照）に戻る。
【６７４９】
これにより、表示制御装置１１４では、変動演出の終了に伴って第３図柄が停止表示されてから所定時間経過しても、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０から送信される確定コマンド（表示用確定コマンド）が受信されない場合には、再始動演出が第３図柄表示装置８１に表示されるように、その描画内容を設定することができる。そして、上述したように、再始動演出は、第３図柄を振動させた画像を第３図柄表示装置８１に表示させる演出であるので、遊技者は、第３図柄表示装置８１において、第３図柄の変動が停止表示された後にその第３図柄が振動して表示されることを視認すると、その時点では停止図柄が確定していないことを認識することができる。
【６７５０】
なお、再始動表示データテーブル２３２ａ１によって規定された最後の描画内容が展開

された後は、上述のポインタ更新処理（Ｓ２３０７）によって、再び再始動表示データテーブル２３２ａ１の先頭から描画内容が展開される。従って、音声ランプ制御装置１１３より表示用確定コマンドを受信したり、新たな表示用変動パターンコマンドを受信するまでは、再始動演出を繰り返し第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【６７５１】

また、Ｖ割込処理（図３７０（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ａがオンの場合に実行される簡易表示設定処理（図３７０（ｂ）のＳ２０２９）も、表示設定処理（Ｓ２０２３）と同様の処理が行われる。ただし、簡易表示設定処理では、電源投入時変動画像２８３による変動演出の演出時間が終了後、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信した場合は、所定時間、表示用停止種別コマンドに基づいて設定された停止図柄に応じた電源投入時変動画像２８３の一方の画像（図３２８（ｂ）および図３２８（ｃ）のいずれか）を停止表示させることを規定した表示データテーブル２３２ａ１を、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する処理が行われる。

【６７５２】

さらに、電源投入時変動画像２８３による変動演出の演出時間が終了後、本来、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より受信すべき確定コマンド（表示用確定コマンド）の受信が認められない場合は、そのまま電源投入時変動画像２８３の変動演出を再始動させることを規定した表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する処理が行われる。

【６７５３】

次いで、図３８３～図３８５を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理（図３７０（ｂ）参照）の一処理である上述の転送設定処理（Ｓ２０２５）の詳細について説明する。まず、図３８３（ａ）は、この転送設定処理を示すフローチャートである。

【６７５４】

この転送設定処理（Ｓ２０２５）では、まず、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンか否かを判別する（Ｓ２４０１）。そして、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンであれば、（Ｓ２４０１：Ｙｅｓ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されていないので、常駐画像転送設定処理を実行して（Ｓ２４０２）、この転送設定処理を終了し、Ｖ割込処理（図３７０（ｂ）参照）へ戻る。これにより、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送させるための転送指示が設定される。なお、常駐画像転送設定処理の詳細については、図３８３（ｂ）を参照して後述する。

【６７５５】

一方、Ｓ２４０１の処理において、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンではない、即ち、オフであれば、（Ｓ２４０１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている。この場合は、通常画像転送設定処理を実行し（Ｓ２４０３）、この転送設定処理（Ｓ２０２５）を終了して、Ｖ割込処理（図３７０（ｂ）参照）へ戻る。これにより、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われるように転送指示が設定される。なお、通常画像転送設定処理の詳細については、図３８４及び図３８５を参照して後述する。

【６７５６】

ここで、図３８３（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ２０２５）の一処理である常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）について説明する。図３８３（ｂ）は、この常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）を示すフローチャートである。

【６７５７】

この常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）では、まず、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示をしているか否かを判別し（Ｓ２４１１）、転送指示を送信していれば（Ｓ２４１１：Ｙｅｓ）、さらに、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転送処理が終了したか否かを判別する（Ｓ２４１２）。このＳ２４１２の処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を行った後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、Ｓ２４１２の処理において、転送処理が終了していないと判別される場合は（Ｓ２４１２：Ｎｏ）、画像コントローラ２３７において画像の転送処理が継続して行われているので、この常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）を終了して、転送設定処理（図３８３（ａ）参照）へ戻る。

【６７５８】

一方、Ｓ２４１２の処理において、転送処理が終了したと判別される場合（Ｓ２４１２：Ｙｅｓ）、処理をＳ２４１３へ移行する。また、Ｓ２４１１の処理において、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示を送信していない場合も（Ｓ２４１１：Ｎｏ）、処理をＳ２４１３へ移行する。

【６７５９】

Ｓ２４１３の処理では、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての常駐対象画像データを転送したか否かを判別し（Ｓ２４１３）、未転送の常駐対象画像データがあれば（Ｓ２４１３：Ｎｏ）、その未転送の常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように、画像コントローラ２３７に対する転送指示を設定し（Ｓ２４１４）、常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）を終了して、転送設定処理（図３８３（ａ）参照）へ戻る。

【６７６０】

これにより、描画処理において画像コントローラ２３７に対して送信される描画リスト（図３３４参照）に、未転送の常駐対象画像データに関する転送データ情報が含められることになり、画像コントローラ２３７は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送することができる。

【６７６１】

なお、転送データ情報には、常駐対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス及び最終アドレス、転送先の情報（この場合は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）、並びに、転送先（ここで転送される常駐対象画像データを格納すべき常駐用ビデオＲＡＭ２３５に設けられたエリア）の先頭アドレス、が含められる。画像コントローラ２３７は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出して、指定された常駐用ビデオＲＡＭ２３５の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、ＭＰＵ２３１に対して、転送終了信号を送信する。

【６７６２】

一方、Ｓ２４１３の処理の結果、全ての常駐対象画像データが転送されていれば（Ｓ２４１３：Ｙｅｓ）、簡易画像表示フラグ２３３ａをオフに設定して（Ｓ２４１５）、常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）を終了して、転送設定処理（図３８３（ａ）参照）へ戻る。これにより、Ｖ割込処理（図３７０（ｂ）参照）において、簡易コマンド判定処理（図３７１（ｂ）のＳ２０２８参照）および簡易表示設定処理（図３７０（ｂ）のＳ２０２９参照）ではなく、コマンド判定処理（図３７１から図３７８参照）および表示設定処理（図３７９から図３８２参照）が実行されるので、通常時の画像の描画が設定されることになり、第３図柄表示装置８１には通常時の画像が表示される。また、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常画像転送設定処理（図３８４及び図３８５参照）により、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われる（図３８３（ａ）のＳ２４０１：Ｎｏ参照）。

【６７６３】

ＭＰＵ２３１は、この常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）を実行することにより、既にメイン処理（図３６９参照）の中で転送されている電源投入時主画像２８２および電源投入時変動画像２８３を除く、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送することができる。そして、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された画像データを、電源投入中、上書きすることなく保持され続けるよう制御する。これにより、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された画像データは、電源投入中、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されることになる。

【６７６４】

よって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された後は、ＭＰＵ２３１は、この常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ２３７にて画像の描画処理を行うことができる。これにより、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がない。その結果、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。

【６７６５】

特に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、背面画像や、第３図柄、キャラクタ図柄、エラーメッセージ、コクピット画像、副表示画像といった、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４などによって表示が決定された後、即座に表示すべき保留図柄や文字図柄の画像データを常駐させるので、キャラクタＲＯＭ２３４をＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、遊技者によって任意のタイミングで行われる種々の操作から、第３図柄表示装置８１に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。

【６７６６】

次に、図３８４及び図３８５を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ２０２５）の一処理である通常画像転送設定処理（Ｓ２４０３）について説明する。図３８４及び図３８５は、この通常画像転送設定処理（Ｓ２４０３）を示すフローチャートである。

【６７６７】

この通常画像転送設定処理（Ｓ２４０３）では、まず、転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定されている転送データテーブル２３２ａ３から、先に実行された表示設定処理（図３７９参照）のポインタ更新処理（Ｓ２３０７）によって更新されたポインタ２３３ｅで示されるアドレスに記載された情報を取得する（Ｓ２４２１）。

【６７６８】

そして、取得した情報が転送データ情報であるか否かを判別し（Ｓ２４２２）、転送データ情報であれば（Ｓ２４２２：Ｙｅｓ）、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを抽出して、ワークＲＡＭ２３３に設けられた転送データバッファに格納し（Ｓ２４２３）、さらに、オン状態で転送開始すべき画像データが存在することを示す転送開始フラグをオンに設定して（Ｓ２４２４）、Ｓ２４２５の処理へ移行する。

【６７６９】

一方、Ｓ２４２２の処理において、取得した情報が転送データ情報ではなく、Ｎｕｌｌデータであれば（Ｓ２４２２：Ｎｏ）、Ｓ２４２３及びＳ２４２４の処理をスキップして、Ｓ２４２５の処理へ移行する。

【６７７０】

Ｓ２４２５の処理では、画像転送の終了処理をすべく、画像転送詳細処理を実行し（Ｓ２４２５）、この通常画像転送設定処理（Ｓ２４０３）を終了して、転送設定処理（図３

８３（ａ）参照）に戻る。
【６７７１】
ここで、図３８５を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される通常画像転送設定処理（Ｓ２４０３）の一処理である画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）について説明する。図３８５は、この画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）を示すフローチャートである。
【６７７２】
この画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）では、まず、画像コントローラ２３７に対して、前回の転送処理が終了後に、画像データの転送指示を設定したか否かを判別し（Ｓ２４４１）、転送指示を設定していれば（Ｓ２４４１：Ｙｅｓ）、さらに、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転送処理が終了したか否かを判別する（Ｓ２４４２）。
【６７７３】
このＳ２４４２の処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を設定した後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、Ｓ２４４２の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合（Ｓ２４４２：Ｎｏ）、画像コントローラ２３７において画像の転送処理が継続して行われているので、この画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）を終了して、通常画像転送設定処理（図３８４参照）に戻る。一方、転送処理が終了したと判別される場合（Ｓ２４４２：Ｙｅｓ）、Ｓ２４４３の処理へ移行する。また、Ｓ２４４１の処理の結果、前回の転送処理の終了後に、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を設定していない場合も（Ｓ２４４１：Ｎｏ）、Ｓ２４４３の処理へ移行する。
【６７７４】
Ｓ２４４３の処理では、転送開始フラグがオンか否かを判別し（Ｓ２４４３）、転送開始フラグがオンであれば（Ｓ２４４３：Ｙｅｓ）、転送開始すべき画像データが存在しているので、転送開始フラグをオフにし（Ｓ２４４４）、通常画像転送設定処理（図３８４参照）のＳ２４２３の処理によって転送データバッファに格納した各種情報によって示される画像データを転送対象画像とした上で、Ｓ２４５４の処理へ移行する。一方、転送開始フラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２４４３：Ｎｏ）、次いで、小当たり用右打ち報知コマンドフラグはオンか否かを判別する（Ｓ２４４５）。
【６７７５】
そして、小当たり用右打ち報知コマンドフラグがオンであれば（Ｓ２４４５：Ｙｅｓ）、小当たり時の右打ち報知に関する演出コマンドが処理され、右打ち報知用追加データテーブル２３２ａ２が追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定されたことを意味するので、小当たり用右打ち報知コマンドフラグをオフに設定した後（Ｓ２４４６）、小当たり用右打ち画像種別毎に設けられた小当たり用右打ち報知判別フラグのうち、オン状態にある小当たり用右打ち報知判別フラグに対応する小当たり用右打ち画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを特定し（Ｓ２４４７）、この特定した各種情報によって示される画像データを転送対象画像とした上で、Ｓ２４５４の処理へ移行する。なお、Ｓ２４４７において、オン状態にある小当たり用右打ち報知判別フラグに対応する小当たり用右打ち画像の画像データが転送対象画像された場合、該オン状態の小当たり用右打ち報知判別フラグはすべてオフに設定されるように構成されている。
【６７７６】
Ｓ２４４５の処理において、小当たり用右打ち報知コマンドフラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２４４５：Ｎｏ）、次いで、背面画像コマンドフラグはオンか否かを判別する（Ｓ２４４８）。そして、背面画像コマンドフラグがオンであれば（Ｓ２４４８：Ｙｅｓ）、背面画像の変更を意味するので、背面画像コマンドフラグをオフに設定した後（

Ｓ２４４９）、背面種別毎に設けられた背面画像判別フラグのうち、オン状態にある背面画像判別フラグに対応する背面画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを特定し（Ｓ２４５０）、この特定した各種情報によって示される画像データを転送対象画像とした上で、Ｓ２４５４の処理へ移行する。

【６７７７】

なお、オン状態にある背面画像判別フラグが背面Ａのものである場合、対応する画像データは全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐されているので、通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送すべき画像データが存在しない。よって、Ｓ２４４８の処理では、オン状態にある背面画像判別フラグが背面Ａのものであれば、背面画像コマンドフラグがオフとみなし（Ｓ２４４８：Ｎｏ）、処理をＳ２４５１へ移行する。

【６７７８】

Ｓ２４４８の処理において、背面画像コマンドフラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２４４８：Ｎｏ）、次いで、文字変化コマンドフラグはオンか否かを判別する（Ｓ２４５１）。そして、文字変化コマンドフラグがオフであれば（Ｓ２４５１：Ｎｏ）、この画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）を終了して、通常画像転送設定処理（図３８５参照）へ戻る。

【６７７９】

一方、Ｓ２４５１の処理において、文字変化コマンドフラグがオンであれば（Ｓ２４５１：Ｙｅｓ）、文字図柄（リーチ発生時文字表示Ｓｅ１）の変更を意味するので、文字変化コマンドフラグをオフに設定した後（Ｓ２４５２）、文字変化画像種別毎に設けられた文字変化判別フラグのうち、オン状態にある文字変化判別フラグに対応する文字図柄の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを特定し（Ｓ２４５３）、この特定した各種情報によって示される画像データを転送対象画像とした上で、Ｓ２４５４の処理へ移行する。

【６７８０】

Ｓ２４５４の処理では、転送対象画像が通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに既に格納されているか否かを判別する（Ｓ２４５４）。このＳ２４５４の処理における判別では、格納画像判別フラグ２３３ｈを参照することによって行われる。即ち、転送対象画像とされたスプライトに対応する格納状態を格納画像判別フラグ２３３ｈより読み出して、その格納状態が「オン」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されていると判断し、格納状態が「オフ」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されていないと判断する。

【６７８１】

そして、Ｓ２４５４の処理の結果、転送対象画像が通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されていれば（Ｓ２４５４：Ｙｅｓ）、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに対して、その画像データを転送する必要がないので、そのまま画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）を終了し、処理を通常画像転送設定処理（図３８５参照）へ戻る。これにより、無駄にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置１１４の各部における処理負担の軽減や、バスライン２４０におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

【６７８２】

一方、Ｓ２４５４の処理の結果、転送対象画像が通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されていなければ（Ｓ２４５４：Ｎｏ）、その転送対象画像の転送指示を設定する（Ｓ２４５５）。これにより、描画処理において画像コントローラ２３７に対して送信される描画リストに、転送対象画像の転送データ情報が含められることにな

り、画像コントローラ２３７は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、転送対象画像の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。

【６７８３】

なお、転送データ情報には、転送対象画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報（この場合は、通常用ビデオＲＡＭ２３６）、及び転送先（ここで転送される転送対象画像の画像データを格納すべき通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリア）の先頭アドレスが含められる。画像コントローラ２３７は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出して、指定されたビデオＲＡＭの指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、ＭＰＵ２３１に対して、転送終了信号を送信する。

【６７８４】

Ｓ２４５５の処理の後、格納画像判別フラグ２３３ｈを更新し（Ｓ２４５６）、この画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）を終了し、処理を通常画像転送設定処理（図３８５参照）へ戻る。格納画像判別フラグ２３３ｈの更新は、上述したように、転送対象画像となったスプライトに対応する格納状態を「オン」に設定し、また、その１のスプライトと同じ画像格納エリア２３６ａのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定することによって行われる。

【６７８５】

このように、この通常用画像転送処理（Ｓ２４０３）を実行することによって、先に実行されたコマンド判定処理（図３７１参照）の中で文字系コマンド等に対する処理が実行され、その文字系コマンドで示された文字変化画像に対応する追加データテーブル２３２ａ２が追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定された場合は、その追加データテーブル２３２ａ２で用いられる文字変化画像の画像データを遅滞なくキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送させることができる。

【６７８６】

また、先に実行されたコマンド判定処理（図３７１参照）の中で背面画像変更コマンドの受信に基づいて背面画像の変更が行われた場合は、その背面画像で用いられる画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納されていない画像データを、遅滞なく、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送させることができる。

【６７８７】

また、本実施形態では、音声ランプ制御装置１１３からコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定するのに合わせて、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３が転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定されるように構成されている。よって、その表示データテーブル２３２ａ１で用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。

【６７８８】

ここで、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブル２３２ａ３では、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。よって、この転送データテーブル２３２ａ３に規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。

【６７８９】
これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送しておくことができるので、表示データテーブル２３２ａ１で指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブル２３２ａ３の記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。
【６７９０】
また、転送データテーブル２３２ａ３では、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへの画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、きめ細かく画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。
【６７９１】
次いで、図３８６を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理（図３７０（ｂ）参照）の一処理である上述の更新処理としての描画処理（Ｓ２０２６）の詳細について説明する。図３８６は、この描画処理を示すフローチャートである。
【６７９２】
描画処理（Ｓ２０２６）では、タスク処理（図３７０（ｂ）のＳ２０２４参照）で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別ならびにそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータ（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報）、及び、転送設定処理（図３７０（ｂ）のＳ２０２５）により設定された転送指示から、図３３４に示す描画リストを生成する（Ｓ２５０１）。
【６７９３】
即ち、Ｓ２５０１の処理では、タスク処理で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別から、各スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを特定し、その特定された格納ＲＡＭ種別とアドレスとに対して、タスク処理で決定されたそのスプライトに必要なパラメータを対応付ける。そして、各スプライトを、１フレーム分の画像の中で最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えた上で、その並び替え後のスプライト順に、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）として、スプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別ならびにアドレスおよびそのスプライトの描画に必要なパラメータを記述することで、描画リストを生成する。
【６７９４】
このように、第１４実施形態のパチンコ機１０では、１の変動演出（変動パターン）を第３図柄表示装置８１において実行する場合、予め定められた更新条件（即ち、１フレーム分の描画期間である２０ミリ秒の経過）の成立に基づいて更新処理としての描画処理（Ｓ２０２６）を実行することにより、描画リストを更新することができる。
【６７９５】
即ち、例えば、第１特別図柄の動的表示が大当たりに当選し、該動的表示の変動パターンが実行中の状態において、更新終了状態として、該変動パターンの最後まで描画処理を実行し、確定コマンドを実行することで該大当たりとなる動的表示が終了して付与利益としての大当たり遊技状態が発生する。
【６７９６】
また、１の変動演出が実行される場合の描画リストの更新回数、即ち、変動パターンは

、変動パターンテーブル２０２ｆ（図３１４及び図３１５参照）に示す複数の変動パターンのうち、抽選によって１の変動パターンが決定される。
【６７９７】
そして、例えば、大当たり種別「時短Ａ」に当選することとなる動的表示が、特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２（図３１４（ｂ）参照）に示す複数の変動パターンのうち、抽選によって１の変動パターンが決定され、「Ｅ６：ノーマルリーチ（昇格演出）」の変動パターンである『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』にて実行される場合、「ノーマルリーチ」の変動要素の終了時点までにおいて、大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）に当選したことが確定し得ない（即ち、ハズレ表示となる）変動演出を実行し、続いて実行される「再変更」の変動要素の終了時点までにおいて、「大当たり表示」を現出する演出が行われる。
【６７９８】
また、所定時期である「再変動」の変動要素の終了時点までにおいて、各図柄列に「２」や「８」など、小当たり種別「時短Ｃ」（７ラウンド時短大当たり）に当選したことが確定し得ない（即ち、小当たり種別「時短Ｂ」（５ラウンド時短大当たり）への当選となる）数字を付した同一の主図柄（以降、小当たり種別「時短Ｃ」（７ラウンド時短大当たり）に当選したことが確定し得ない（即ち、小当たり種別「時短Ｂ」（５ラウンド時短大当たり）への当選となる）数字を付した同一の主図柄のことを「５Ｒ図柄」と称することがある）が３つ停止され、続いて実行される、特定時期である「昇格演出」の変動要素の終了時点までにおいて、５Ｒ図柄から、各図柄列に「５」や「７」の数字を付した同一の主図柄（即ち、小当たり種別「時短Ｃ」（７ラウンド時短大当たり）に当選したことが確定する主図柄（以降、小当たり種別「時短Ｃ」（７ラウンド時短大当たり）に当選したことが確定する主図柄のことを「７Ｒ図柄」と称することがある））が３つ停止した状態に変化する演出が行われる。
【６７９９】
このように、「再変動」の変動要素の終了時点から、変動パターンの終了までの間で行われる限定演出としての「昇格演出」の変動要素では、第１通知態様として５Ｒ図柄である主図柄が各図柄列に３つ揃った状態と、第２通知態様として７Ｒ図柄である主図柄が各図柄列に３つ揃った状態とが複数回に渡って切り替わり表示され、５Ｒ図柄で停止するのか、又は、７Ｒ図柄で停止するのか、を示唆する演出が行われ、最終的に７Ｒ図柄である主図柄が各図柄列に３つ揃った状態で実行中の変動パターンを終了する。
【６８００】
そして、制御判定結果として小当たり種別「時短Ｃ」が成立して大当たり遊技が開始されると、利益付与条件として、開放状態となっている可変入賞装置６５に入賞させることによって、付与価値としての賞球を獲得することができる。
【６８０１】
このように、更新状態としての大当たり（小当たりに基づく大当たり）変動では、大当たりとなる結果が報知された場合に、引き続き大当たり状態に制御される。この大当たり状態では、該大当たり状態及び小当たり状態以外では開放されない大入賞口が開放され、遊技者の賞球獲得機会となる。そして、遊技者の球の発射操作によって可変入賞装置６５に球が入賞した場合に賞球が発生するように構成されている。
【６８０２】
なお、「昇格演出」の変動要素において行われる主図柄が切り替わる演出は、「再変動」の変動要素の終了時点までに表示していた主図柄を、「昇格演出」の変動要素において別の主図柄に切り替えることが可能であれば如何様な演出でもよく、例えば、５Ｒ図柄と７Ｒ図柄とを同時に表示しておいて、いずれか一方の主図柄が消え、残った主図柄が最終的に当選した大当たりの主図柄となるように構成してもよいし、第３図柄表示装置８１の中央に表示されている５Ｒ図柄を、外部から進入してきた７Ｒ図柄が押しのけようとする演出を行い、最終的に７Ｒ図柄が第３図柄表示装置８１の中央に表示されるか否かを表示

するように構成してもよいし、遊技者による枠ボタン２２の操作によって、押下の度に５Ｒ図柄を切り裂くエフェクトを表示し、最終的に５Ｒ図柄を破壊して７Ｒ図柄を表示させることができるか否かを表示するように構成してもよい。

【６８０３】

また、本実施形態では、「昇格演出」として５Ｒ図柄及び７Ｒ図柄を例に説明したが、「昇格演出」の変動要素の開始前までに表示していた主図柄の示唆する遊技価値から、それよりも遊技価値の高い主図柄に切り替われば如何様な演出でもよい。例えば、５Ｒ及び７Ｒ以外の大当たりラウンド図柄に切り替わる演出でも良いし、通常図柄から時短図柄に切り替わる演出でも良いし、通常図柄から確変図柄に切り替わる演出でも良いし、時短図柄から確変図柄に切り替わる演出でも良いし、その他、より有利な遊技状態に移行する図柄に切り替わる図柄でも良いし、５Ｒ図柄及び７Ｒ図柄とは異なる第３の図柄に切り替わるように構成しても良い。

【６８０４】

さらに、１の動的表示における変動パターンの実行中において、変動パターンの終了までの間に７Ｒ図柄である主図柄が各図柄列に３つ揃った状態に切り替わった後は、少なくとも大当たりが発生して賞球が発生するまでは５Ｒ図柄である主図柄が各図柄列に３つ揃った状態に切り替わることはない。

【６８０５】

また、本実施形態では、「昇格演出」として５Ｒ図柄から７Ｒ図柄に切り替わる演出について説明したが、「昇格演出」を実行した結果、７Ｒ図柄には切り替わらず、最終的に５Ｒ図柄である主図柄が３つ揃った状態で変動演出を終了するような、「昇格演出」としての失敗演出を実行するように構成してもよい。この場合、５Ｒ図柄が現出した状況、又は、７Ｒ図柄が現出した状況、のいずれの状況であっても、変動演出の終了後に右打ち報知演出を行い、遊技者に対して打ち方示唆を実行するように構成する。

【６８０６】

さらに、小当たり種別「時短Ｂ」に当選することとなる動的表示が終了して、５Ｒ図柄である主図柄が各図柄列に３つ揃った状態（第１報知態様）となった場合であっても、右打ち遊技を行わず、可変入賞装置６５に入賞させなければ、賞球（特定利益）は発生せず、かつ特定領域６５ｄにも球を通過させていないため、そのまま小当たり当選時の遊技状態に戻って新たな変動表示が実行される。

【６８０７】

次いで、転送設定処理（図３７０（ｂ）のＳ２０２５）により転送指示が設定された場合は、その描画リストの末尾に、転送データ情報として、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａ）の先頭アドレスを追記する。

【６８０８】

なお、上述したように、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納される常駐用ビデオＲＡＭ２３５のエリア、又は、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａのサブエリアが固定されているので、ＭＰＵ２３１は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。

【６８０９】

描画リストを生成すると、その生成した描画リストと、描画対象バッファフラグ２３３ｉによって特定される描画対象バッファ情報とを画像コントローラへ送信する（Ｓ２５０２）。ここでは、描画対象バッファフラグ２３３ｉが「０」である場合は、描画対象バッファ情報として第１フレームバッファ２３６ｂに描画された画像を展開するよう指示する情報を含め、描画対象バッファフラグ２３３ｉが「１」である場合は、描画対象バッファ情報として第２フレームバッファ２３６ｃに描画された画像を展開するよう指示する情報を含める。

【６８１０】
画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに基づいて、その描画リストの先頭に記述されたスプライトから順に画像を描画し、それを描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファに上書きによって展開する。これにより、描画リストによって生成された１フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができる。
【６８１１】
また、描画リストに転送データ情報が含まれている場合は、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａ）の先頭アドレスを抽出する。そして、その格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスまでに格納された画像データを順にキャラクタＲＯＭ２３４から読み出してバッファＲＡＭ２３７ａに一時的に格納する。その後、通常用ビデオＲＡＭ２３６が未使用状態にあるときを見計らって、バッファＲＡＭ２３７ａに格納した画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの転送先先頭アドレスによって示されるエリアに順次転送する。そして、この通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納された画像データは、その後にＭＰＵ２３１より送信される描画リストに基づいて使用され、描画リストに従った画像の描画が行われる。
【６８１２】
なお、画像コントローラ２３７は、描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファとは異なるフレームバッファから、先に展開された画像の画像情報を読み出して、駆動信号と共にその画像情報を第３図柄表示装置８１に送信する。これにより、第３図柄表示装置８１に対して、フレームバッファに展開した画像を表示させることができる。また、一方のフレームバッファに描画した画像を展開しながら、他方のフレームバッファから展開した画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができ、描画処理と表示処理とを同時並列的に処理することができる。
【６８１３】
描画処理（Ｓ２０２６）は、Ｓ２５０２の処理の後、描画対象バッファフラグ２３３ｉを更新する（Ｓ２５０３）。そして、この描画処理を終了して、Ｖ割込処理（図３７０（ｂ）参照）に戻る。描画対象バッファフラグ２３３ｉの更新は、その値を反転させることにより、即ち、値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ２３６ｂと第２フレームバッファ２３６ｃとの間で交互に設定される。
【６８１４】
ここで、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図３７０（ｂ）参照）の描画処理が実行される度に、行われることになる。
【６８１５】
これにより、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。よって、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。

【６８１６】
そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定される。よって、先に第２フレームバッファ２３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ２３６ｂに新たな画像が展開される。
【６８１７】
以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかを交互に指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。
【６８１８】
次に、図３８７を参照して、第１４実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図３８７は、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。
【６８１９】
より詳細には、図３８７（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示しており、図３８７（ｂ）は、図３８７（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。
【６８２０】
さらに、図３８７（ｃ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「６３７」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示しており、図３８７（ｄ）は、図３８７（ｃ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。
【６８２１】
図３８７（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示している。
【６８２２】
図３８７（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「５８」となっており、図３２６に示す損益分岐回数テーブル２２２ｆに設定されている通り、大当たり優先報知期間における変動演出であることを示している。
【６８２３】
また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、特図１小当たりに当選したことを示している。なお、上述したように、第１４実施形態のパチンコ機１０では、大当たり優先報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。
【６８２４】
よって、図３８７（ａ）の状況では、この後実行される小当たり遊技において、遊技者に右打ち遊技を実行させ、大当たり遊技を発生させることを示唆するために、第３図柄８１ｂの各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「２」）を停止させている。
【６８２５】

次いで、図３８７（ｂ）は、図３８７（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該小当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【６８２６】

また、主表示領域Ｄｍの中段右部分には「右打ち」の文字メッセージ８１ｃが、主表示領域Ｄｍの下段右部分には「Ｖを狙え」の文字メッセージ８１ｄが、それぞれ表示されており、いずれも右打ち遊技を示唆するメッセージとなっている。さらに、主表示領域Ｄｍの左側には少年が右側を向いて手を上げたキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、こちらも右打ち遊技を示唆する演出となっている。

【６８２７】

次いで、図３８７（ｃ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「６３７」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示している。

【６８２８】

図３８７（ｃ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「６３７」となっており、図３２６に示す損益分岐回数テーブル２２２ｆに設定されている通り、救済優先報知期間における変動演出であることを示している。

【６８２９】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、特図１小当たりに当選したことを示している。なお、上述したように、第１４実施形態のパチンコ機１０では、救済優先報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。

【６８３０】

よって、図３８７（ｃ）の状況では、この後実行される小当たり遊技において、右打ち遊技を実行せず、大当たり遊技を発生させない方が獲得し得る出玉の期待値が高くなることを示唆するために、第３図柄８１ｂの左右の各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「２」）を停止させ、中央の図柄列に「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄を停止させている。

【６８３１】

次いで、図３８７（ｄ）は、図３８７（ｃ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。

【６８３２】

主表示領域Ｄｍの上部分には「まもなく救済条件成立回数だけど」の文字メッセージ８１ｆが表示されており、文字通り、特別図柄の動的表示を数回転実行することで救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行することを示唆している。

【６８３３】

また、主表示領域Ｄｍの中段右部分には「右打ち？」の文字メッセージ８１ｇが表示されており、図３８７（ｂ）の文字メッセージ８１ｃと比較すると、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。

【６８３４】

さらに、主表示領域Ｄｍの下段右部分には「Ｖ獲得で大当たりでぃ」の文字メッセージ８１ｈが表示されており、図３８７（ｂ）の文字メッセージ８１ｄと比較すると、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。

【６８３５】

また、主表示領域Ｄｍの左部分には少年が下を向いているキャラクタ図柄８１ｉが表示されており、図３８７（ｂ）のキャラクタ図柄８１ｅと比較すると、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える表示となっている。なお、主表示領域Ｄｍの右上部

分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該小当たり遊技において右打ち遊技することを示唆している。

【６８３６】

以上、説明したように、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」における第１特別図柄の動的表示で小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」（即ち、特図１小当たり）に当選した場合において、小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して特定領域６５ｄに球を通過させて大当たり遊技を発生させた場合と、特別図柄の動的表示を救済条件成立回数まで実行させて「普図低確時間短縮状態」に移行した場合と、の２の事象を比較すると、後者である「普図低確時間短縮状態」に移行した場合の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成する。

【６８３７】

また、「通常遊技状態Ａ」中に特図１小当たりに当選した場合の小当たりオープニングで実行される右打ち報知演出において、該小当たり当選時の特別図柄の実行回数（救済条件成立回数までの残りの回転数）、及び、その他各種状況（救済設定済みフラグ２０３ｓの状態、救済カウンタ２０３ｒの値）を判別し、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が出玉の期待値が高くなるのか、又は、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が出玉の期待値が高くなるのか、によって、該右打ち報知演出の内容を異ならせるように構成する。

【６８３８】

このように構成することで、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合において、小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法と、２の遊技方法から選択可能とすることができる。

【６８３９】

その結果、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、該小当たり遊技のＯＰ時間において実行される右打ち報知演出の内容を確認することで、小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法と、のいずれの打ち方を選択した方が獲得し得る平均獲得球数が多くなるかを判別することができ、遊技方法の選択肢を遊技者に与え、遊技の興趣を向上することができる。

【６８４０】

＜第１５実施形態＞

次いで、図３８８～図３９６を参照して、本発明を適用した第１５実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第１５実施形態のパチンコ機１０について、第１４実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第１５実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１４実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１４実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【６８４１】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」中に特図１小当たりに当選した場合に、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が出玉の期待値が高くなるのか、又は、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が出玉の期待値が高くなるのか、を判別するための損益分岐回数を設定し、該損益分岐回数と、小当たり当選時における特別図柄の実行回数と、を比較して、小当たり当選時における右打ち報知演出の内容を異ならせるように構成されている。

【６８４２】

しかし、実際に遊技ホールにおいてパチンコ機１０を遊技した場合には、この損益分岐回数付近で特図１小当たりに当選した場合における小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法との出玉の期待値の差は僅少であって、遊技状況によって変化する可能性があり、さらなる示唆の内容の向上が求められる。

【６８４３】

具体的には、例えば、釘の状況や遊技者の遊技方法（打ち方など）によって各入賞口への入賞率が変化する可能性があり、また、遊技者によっては、パチンコ機１０のこれまでの遊技結果や、遊技者自身のこれまでの遊技結果を鑑みて遊技方法を決定することも考え

られる。
【６８４４】
第１５実施形態のパチンコ機１０は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間における有利な遊技状態の発生に対する示唆を好適に行い、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、示唆に関する興趣を高めることを目的としている。
【６８４５】
より具体的には、例えば、第１５実施形態のパチンコ機１０では、大当たり優先報知期間から救済優先報知期間に切り替わるまでの所定期間において曖昧報知期間を設け、該曖昧報知期間における特図１小当たり当選時には、小当たり当選時の右打ち遊技方法または小当たり当選時の左打ち遊技方法の、いずれの遊技方法を実行した場合であってもその差が僅少であることを右打ち報知演出において示唆し、遊技者自身が判断して遊技方法を決定する遊技機を提供することを目的としている。
【６８４６】
本目的を達成するために、第１５実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で、所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、前記遊技機は、前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に前記第１報知態様と前記第２報知態様とを表示する第３表示態様を表示する第３表示実行手段、を備えている。
【６８４７】
本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定時期」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。
【６８４８】
なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。
【６８４９】
また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例え

ば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【６８５０】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【６８５１】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【６８５２】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【６８５３】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【６８５４】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るも

のであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【６８５５】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【６８５６】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が検知されることなどが挙げられる。

【６８５７】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。

【６８５８】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【６８５９】

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。

【６８６０】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

【６８６１】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽

選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

【６８６２】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【６８６３】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【６８６４】

さらに、報知態様は、少なくとも２種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【６８６５】

上述したように、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、損益分岐回数を境界として、特別図柄の動的表示の実行回数が該損益分岐回数よりも少なければ、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなると判断して、右打ち報知演出において大当たり優先報知演出を実行するように構成されている。また、特別図柄の動的表示の実行回数が該損益分岐回数以上であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなると判断して、右打ち報知演出において救済優先報知演出を実行するように構成されている。

【６８６６】

しかしながら、該損益分岐回数付近における両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異は僅少であるため（例えば、図３２５のＮｏ．２及びＮｏ．３のケース）、いずれかの打ち方をすることで明確に平均獲得球数が多くなるとは言い難い程度の差異となっている。

【６８６７】
また、ホールに設置されているパチンコ機１０それぞれには、遊技釘や球発射ユニット１１２ａ等の状態により、若干ながら個体差が存在する可能性があり、さらに、遊技者の遊技方法も同一ではないため、これらの要因によって製造時の始動入球率又は大入賞口への入球率でなくなった場合、遊技時点での実際の分岐回数が、製造時の損益分岐回数（即ち、「５４３回」）とは異なる可能性もある。このため、損益分岐回数付近における両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異はより不明瞭となり得る。
【６８６８】
さらに、第１４実施形態のパチンコ機１０のように、「通常遊技状態Ａ」における救済条件成立回数までの期間を大当たり優先報知期間及び救済優先報知期間の２の期間のみで構成し、特図１小当たり当選時に該２の期間のいずれに該当しているかを判別して、２の右打ち報知演出のいずれかを実行するように構成した場合、損益分岐回数付近では両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異が僅少であるため、遊技者によっては、右打ち報知演出の内容に疑念を抱いてしまうおそれがある。
【６８６９】
このため、第１５実施形態のパチンコ機１０では、第１４実施形態のパチンコ機１０における損益分岐回数の前後２０回転を範囲として、いずれの打ち方を選択しても明確な差異がない期間として曖昧報知期間を設けている（以降、大当たり優先報知期間と救済優先報知期間の間の期間であって、小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法との平均獲得球数がほぼ同程度となる特別図柄の実行回数の前後２０回転を「曖昧報知期間」と称する場合がある。また、曖昧報知期間における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出を「曖昧報知演出」と称する場合がある）。
【６８７０】
そして、曖昧報知期間中に制御判定結果としての特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出において、第３通知態様として、大当たり優先報知演出（図３８７（ｂ）参照）及び救済優先報知演出（図３８７（ｄ）参照）で第３図柄表示装置８１に表示している双方の画像データを流用して表示するように構成している。このように構成することで、記憶容量を軽減することができ、画像データの品質を保持することができる。
【６８７１】
また、遊技客によっては、その日の遊技客自身の「連荘」状態での調子や、遊技しているパチンコ機１０の調子等を鑑みて、いずれの打ち方をするのかを選択することができ、遊技の興趣を向上することができる。
【６８７２】
まず、図３８８を参照して、第１５実施形態における音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図３８８は、主に第１５実施形態における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。第１４実施形態のブロック図と、第１５実施形態のブロック図と、の異なる点は、ＲＡＭ２２３において、損益分岐回数格納エリア２２３ｋが削除されている点と、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍが追加されている点と、曖昧報知回数格納エリア２２３ｎが追加されている点と、である。
【６８７３】
大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍは、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に行う右打ち報知演出の内容を決定するための１の判別条件であり、大当たり優先報知期間と曖昧報知期間との境目となる特別図柄の動的表示の回転数が格納されるエリアである。
【６８７４】
この大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍは、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理におけるＲＡＭの初期値設定処理において、大当たり優先報知期間と曖昧報知期間の境目となる回転数である「５２４」がセットされる（図３９０のＳ１０２２参照）。

【６８７５】
第１５実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合にこの大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍが参照され（図３９３のＳ１５１５参照）、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値と比較して、該小当たりの右打ち報知演出において実行される右打ち報知演出のコマンドが設定される（図３６８のＳ１５０６、Ｓ１５０８又はＳ１５０９参照）。
【６８７６】
曖昧報知回数格納エリア２２３ｎは、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に行う右打ち報知演出の内容を決定するための１の判別条件であり、曖昧報知期間と救済優先報知期間との境目となる特別図柄の動的表示の回転数が格納されるエリアである。
【６８７７】
この曖昧報知回数格納エリア２２３ｍは、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理におけるＲＡＭの初期値設定処理において、曖昧報知期間と救済優先報知期間の境目となる回転数である「５６４」がセットされる（図３９０のＳ１０２３参照）。
【６８７８】
第１５実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合にこの曖昧報知回数格納エリア２２３ｍが参照され（図３９３のＳ１５０７参照）、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値と比較して、該小当たりの右打ち報知演出において実行される右打ち報知演出のコマンドが設定される（図３６８のＳ１５０６、Ｓ１５０８又はＳ１５０９参照）。
【６８７９】
次に、図３８９を参照して、第１５実施形態の損益分岐回数テーブル２２２ｆについて説明する。図３８９は、第１５実施形態において、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２に記憶される損益分岐回数テーブル２２２ｆの一例を模式的に示した模式図である。
【６８８０】
第１５実施形態の損益分岐回数テーブル２２２ｆは、図３２５の各状態別の期待獲得球数表に基づいて設定されている。また、第１５実施形態の損益分岐回数テーブル２２２ｆには、損益分岐回数、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間が規定されている。音声ランプ制御装置１１３は、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数と、損益分岐回数テーブル２２２ｆに規定された大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間とを比較して、該小当たり遊技のＯＰ時間において実行する右打ち報知演出の内容を決定する。
【６８８１】
ここで、上述したように、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に第１４実施形態の損益分岐回数テーブル２２２ｆを参照し、特別図柄の動的表示の実行回数が該損益分岐回数よりも少なければ、右打ち報知演出として大当たり優先報知演出（図３８７（ｂ）参照）を実行し、特別図柄の動的表示の実行回数が該損益分岐回数以上であれば、右打ち報知演出として救済優先報知演出（図３８７（ｄ）参照）を実行するように構成されている。
【６８８２】
しかしながら、該損益分岐回数付近における両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異は僅少であるため（例えば、図３２６のＮｏ．２及びＮｏ．３のケース）、いずれかの打ち方をすることで明確に平均獲得球数が多くなるとは言い難い程度の差異となっている。
【６８８３】
また、ホールに設置されているパチンコ機１０それぞれには、遊技釘や球発射ユニット１１２ａ等の状態により、若干ながら個体差が存在する可能性があり、さらに、遊技者の遊技方法も同一ではないため、損益分岐回数付近における両者（小当たり当選時の右打ち

遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異はより不明瞭となり得る。

【６８８４】

さらに、第１４実施形態のパチンコ機１０のように、「通常遊技状態Ａ」における救済条件成立回数までの期間を大当たり優先報知期間及び救済優先報知期間の２の期間のみで構成し、特図１小当たり当選時に該２の期間のいずれに該当しているかを判別して、２の右打ち報知演出のいずれかを実行するように構成した場合、損益分岐回数付近では両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異が僅少であるため、遊技者によっては、右打ち報知演出の内容に疑念を抱いてしまうおそれがある。

【６８８５】

このため、第１５実施形態のパチンコ機１０では、該損益分岐回数の前後２０回転を範囲として、いずれの打ち方を選択しても明確な差異がない期間として曖昧報知期間を設けている。

【６８８６】

このように構成することで、遊技客によっては、その日の遊技客自身の「連荘」状態での調子や、遊技しているパチンコ機１０の調子等を鑑みて、いずれの打ち方をするのかを選択することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【６８８７】

即ち、第１５実施形態の損益分岐回数テーブル２２２ｆには、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理時若しくは大当たり遊技終了後から、損益分岐回数に２０減算した回転数までの大当たり優先報知期間と、損益分岐回数の前後２０回転を範囲とする曖昧報知期間と、損益分岐回数に２０加算した回転数から、救済条件成立回数までの救済優先報知期間と、の３つの期間が規定されている。

【６８８８】

従って、図３８９に示すように、第１５実施形態の損益分岐回数テーブル２２２ｆでは、救済条件成立回数が「８００回転」、損益分岐回数が「５４３回転」、大当たり優先報知期間が「０～５２３回転」、曖昧報知期間が「５２４～５６３回転」、救済優先報知期間が「５６４～８００回転」に設定されている。

【６８８９】

そして、第１５実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数と、損益分岐回数テーブル２２２ｆに規定された大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間とを比較して、該小当たり遊技のＯＰ時間において実行する右打ち報知演出の内容を決定する。

【６８９０】

即ち、大当たり優先報知期間において制御判定結果としての特図１小当たりに当選した場合は、第１通知態様としての大当たり優先報知演出を行い（図３９５（ｂ）参照）、救済優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合は、第２通知態様としての救済優先報知演出を行い（図３９５（ｄ）参照）、曖昧報知期間において特図１小当たりに当選した場合は、大当たり優先報知演出と救済優先報知演出と、で構成される、第３通知態様としての曖昧報知演出を行う（図３９６（ｂ）参照）。

【６８９１】

ここで、仮に、曖昧報知演出として第３図柄表示装置８１に表示する画像（図３９６（ｂ）参照）が、大当たり優先報知演出（図３９５（ｂ）参照）及び救済優先報知演出（図３９５（ｄ）参照）として第３図柄表示装置８１に表示する画像とは異なる、全く別の画像データで構成されていた場合、曖昧報知演出用として新規の画像データを格納する必要があるため、記憶容量を圧迫し、その他の画像データ削除しなければならなくなったり、画像データの品質（即ち、画質）を落とさなければならなくなり、パチンコ機１０の興趣が低下してしまうおそれがある。

【６８９２】
しかしながら、第１５実施形態のパチンコ機１０のように、曖昧報知演出として大当たり優先報知演出と、救済優先報知演出と、で使用されている画像データを流用することで、記憶容量を軽減することができ、画像データの品質を保持することができる。
【６８９３】
次に、図３９０～図３９３を参照して、第１５実施形態の音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。第１４実施形態の音声ランプ制御装置１１３内の制御処理と第１５実施形態の音声ランプ制御装置１１３内の制御処理との異なる点は、主に、損益分岐回数格納エリア２２３ｋに関する処理が削除されている点と、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍ及び曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに関する処理が追加されている点と、である。
【６８９４】
まず、図３９０を参照して、第１５実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図３９０は、第１５実施形態の立ち上げ処理を示したフローチャートである。第１４実施形態の立ち上げ処理と、第１５実施形態の立ち上げ処理と、の異なる点は、損益分岐回数格納エリア２２３ｋに関する処理が削除されている点と、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍ及び曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに関する処理が追加されている点と、である。
【６８９５】
第１５実施形態の立ち上げ処理では、Ｓ１０１０の処理を終えると、次いで、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍに「５２４」をセットし（Ｓ１０２２）、曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに「５６４」をセットして（Ｓ１０２３）、処理をＳ１０１１へ移行する。
【６８９６】
次いで、図３９１を参照して、第１５実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）について説明する。図３９１は、第１５実施形態の表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）を示したフローチャートである。第１４実施形態の表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）と、第１５実施形態の表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）と、の異なる点は、損益分岐回数格納エリア２２３ｋの値を参照するステップ（Ｓ１３８１）が、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍの値を参照するように変更されている点である。
【６８９７】
第１５実施形態の表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３８１）では、Ｓ１３７４の判別の結果、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされていない場合、即ち、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオフ状態の場合（Ｓ１３７４：Ｎｏ）、前回の大当たり（又は、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理）から一度も救済条件成立回数に達していないため、次いで、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が大当たり優先回数格納エリア２２３ｍに格納された値より小さい値であるか否かを判別し（Ｓ１３８１）、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が大当たり優先回数格納エリア２２３ｍに格納された値より小さい値でない、即ち、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が大当たり優先回数格納エリア２２３ｍに格納された値以上であれば（Ｓ１３８１：Ｎｏ）、曖昧報知期間又は救済優先報知期間（図３８９参照）において特図１小当たりに当選したということであるため、処理をＳ１３７８に移行する。
【６８９８】
一方、Ｓ１３８１の処理において、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が大当たり優先回数格納エリア２２３ｍに格納された値より小さい値であれば（Ｓ１３８１：Ｙｅｓ）、大当たり優先報知期間（図３８９参照）において特図１小当たりに当選したということであるため、処理をＳ１３７７に移行する。
【６８９９】

次いで、図３９２を参照して、第１５実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される当たり演出処理（Ｓ１１０５）について説明する。図３９２は、第１５実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）を示したフローチャートである。第１４実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）と、第１５実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）と、の異なる点は、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍ及び曖昧報知回数格納エリア２２３ｎへの値の再設定処理が追加されている点である。

【６９００】

第１５実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）では、Ｓ１４０１の判別の結果、大当たりに当選した場合（Ｓ１４０１：Ｙｅｓ）、初期化処理として、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍに「５２４」を、曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに「５６４」を、それぞれ再設定し（Ｓ１４２１）、処理をＳ１４０３に移行する。

【６９０１】

次いで、図３９３を参照して、第１５実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）について説明する。図３９３は、第１５実施形態の小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）を示したフローチャートである。第１４実施形態の小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）と、第１５実施形態の小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）との異なる点は、損益分岐回数格納エリア２２３ｋを参照する処理が削除され、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍ及び曖昧報知回数格納エリア２２３ｎを参照する処理が追加されている点である。

【６９０２】

第１５実施形態の小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）では、Ｓ１５０３の判別の結果、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされていない場合、即ち、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオフ状態の場合（Ｓ１５０３：Ｎｏ）、前回の大当たり（又は、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理）から一度も救済条件成立回数に達していないため、次いで、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が大当たり優先回数格納エリア２２３ｍに格納された値より小さい値であるか否かを判別し（Ｓ１５１５）、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が大当たり優先回数格納エリア２２３ｍに格納された値より小さい値でない、即ち、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が大当たり優先回数格納エリア２２３ｍに格納された値以上であれば（Ｓ１５１５：Ｎｏ）、処理をＳ１５０７に移行する。

【６９０３】

Ｓ１５０７の処理では、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに格納された値より小さい値であるか否かを判別し（Ｓ１５０７）、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに格納された値より小さい値でない、即ち、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに格納された値以上であれば（Ｓ１５０７：Ｎｏ）、救済優先報知期間（図３８９参照）において特図１小当たりに当選しているため、表示用救済優先報知コマンドを設定し（Ｓ１５０９）（図３９５（ｄ）参照）、この小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）を終了し、当たり演出処理（図３９２参照）に戻る。

【６９０４】

一方、Ｓ１５０７の処理において、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに格納された値より小さい値であると判別された場合（Ｓ１５０７：Ｙｅｓ）、曖昧報知期間（図３８９参照）において特図１小当たりに当選しているため、表示用曖昧報知コマンドを設定し（Ｓ１５０８）（図３９６（ｂ）参照）、この小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）を終了し、当たり演出処理（図３９２参照）に戻る。

【６９０５】

また、Ｓ１５１５の処理において、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が大当たり優先回数格納エリア２２３ｍに格納された値より小さい値であると判別された場合（Ｓ

１５１５：Ｙｅｓ）、大当たり優先報知期間（図３８９参照）において特図１小当たりに当選しているため、表示用大当たり優先報知コマンドを設定し（Ｓ１５０６）（図３９５（ｂ）参照）、この小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）を終了し、当たり演出処理（図３９２参照）に戻る。

【６９０６】

次に、図３９４を参照して、第１５実施形態において、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される当たり系コマンド処理（Ｓ２１１１）の詳細について説明する。図３９４は、第１５実施形態の当たり系コマンド処理（Ｓ２１１１）を示すフローチャートである。第１４実施形態の当たり系コマンド処理（Ｓ２１１１）と、第１５実施形態の当たり系コマンド処理（Ｓ２１１１）との異なる点は、表示用曖昧報知コマンドの判別処理が追加されている点である。

【６９０７】

第１５実施形態の当たり系コマンド処理（Ｓ２１１１）では、Ｓ２１８１の判別の結果、表示用大当たり優先報知コマンドがないと判別された場合（Ｓ２１８１：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用曖昧報知コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１８２）、表示用曖昧報知コマンドがあれば（Ｓ２１８２：Ｙｅｓ）、処理をＳ２１８５に移行する。一方、Ｓ２１８２の処理において表示用曖昧報知コマンドがないと判別された場合（Ｓ２１８２：Ｎｏ）、処理をＳ２１８３に移行する。

【６９０８】

次に、図３９５及び図３９６を参照して、第１５実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図３９５及び図３９６は、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。

【６９０９】

より詳細には、図３９５（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図３９５（ｂ）は、図３９５（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【６９１０】

さらに、図３９５（ｃ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「６３７」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図３９５（ｄ）は、図３９５（ｃ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【６９１１】

また、図３９６（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５５１」（即ち、曖昧報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図３９６（ｂ）は、図３９６（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【６９１２】

なお、図３９５（ａ）及び図３９５（ｂ）は、図３８７（ａ）及び図３８７（ｂ）と同様の演出となっており、「通常遊技状態Ａ」の大当たり優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合に実行される右打ち報知演出が、第１４実施形態と第１５実施形態とで同様であることを示すためのものであるため、詳細な説明は省略する。

【６９１３】

また、図３９５（ｃ）及び図３９５（ｄ）は、図３８７（ｃ）及び図３８７（ｄ）と同様の演出となっており、「通常遊技状態Ａ」の救済優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合に実行される右打ち報知演出が、第１４実施形態と第１５実施形態とで同

様であることを示すためのものであるため、詳細な説明は省略する。
【６９１４】
図３９６（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５５１」（即ち、曖昧報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示している。
【６９１５】
図３９６（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「５５１」となっており、図３８９に示す損益分岐回数テーブル２２２ｆにおいて、曖昧報知期間における変動演出であることを示している。
【６９１６】
また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、特図１小当たりに当選したことを示している。なお、上述したように、第１５実施形態のパチンコ機１０では、曖昧報知期間において特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法を実行した場合と、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行した場合と、において、遊技者が獲得し得る出玉の期待値を比較すると、その差異は僅少であるため、いずれかの打ち方をすることで明確に平均獲得球数が多くなるとは言い難い程度の差異となっている。
【６９１７】
よって、図３９６（ａ）の状況では、この後実行される小当たり遊技において、右打ち遊技の実行有無にかかわらず、獲得し得る出玉の期待値に大きな差異がないことを示唆するために、第３図柄８１ｂの左右の各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「２」）を停止させ、中央の図柄列に「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄を停止させている。
【６９１８】
次いで、図３９６（ｂ）は、図３９６（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。
【６９１９】
また、主表示領域Ｄｍの中段右部分には「右打ち？」の文字メッセージ８１ｇが表示されており、図３９５（ｂ）の文字メッセージ８１ｃと比較すると、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。
【６９２０】
さらに、主表示領域Ｄｍの下段左部分には「Ｖ獲得で大当たりでぃ」の文字メッセージ８１ｈが表示されており、図３９５（ｂ）の文字メッセージ８１ｄと比較すると、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。
【６９２１】
また、主表示領域Ｄｍの中段左部分には少年が右側を向いて手を上げたキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には少年が下を向いているキャラクタ図柄８１ｉが表示されている。この２のキャラクタ図柄８１ｅ及び８１ｉは、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出において表示されるキャラクタ図柄（図３９５（ｂ）の８１ｅ及び図３９５（ｄ）の８１ｉ参照）である。
【６９２２】
このように、曖昧報知演出において第３図柄表示装置８１に表示する画像データを、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出において第３図柄表示装置８１に表示する画像データから流用することで、記憶容量を軽減することができ、画像データの品質を保持することができる。
【６９２３】
また、この２のキャラクタ図柄は、大当たり優先報知期間における小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して大当たりを発生させることを強く示唆する図３９５（ｂ）と、救済優先報知期間における小当たり遊技中に右打ち遊技を実行せず、大当たりを発生させないことを示唆する図３９５（ｄ）と、において、特徴的に描写されたキャラクタ図柄であり、

この２のキャラクタ図柄を同時に表示することで、いずれの打ち方を実行してもその差異が僅少であることを示唆している。

【６９２４】

以上、説明したように、第１５実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」における小当たり当選時の右打ち遊技方法の出玉の期待値と、小当たり当選時の左打ち遊技方法の出玉の期待値との差が僅少となる期間として曖昧報知期間を設定する。そして、曖昧報知期間における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出において、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出の双方を表示するように構成する。

【６９２５】

このように構成することで、記憶容量を軽減することができ、画像データの品質を保持することができる。また、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出の双方の演出が表示されることで、いずれの打ち方でも問題ないことを示唆することができる。

【６９２６】

その結果、遊技客によっては、その日の遊技客自身の「連荘」状態での調子や、遊技しているパチンコ機１０の調子等を鑑みて、いずれの打ち方をするのかを選択することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【６９２７】

その他、第１５実施形態におけるパチンコ機１０は、第１４実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【６９２８】

＜第１６実施形態＞

次いで、図３９７を参照して、本発明を適用した第１６実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第１６実施形態のパチンコ機１０について、第１４実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第１６実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１４実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１４実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【６９２９】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」中に特図１小当たりに当選した場合に、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が出玉の期待値が高くなるのか、又は、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が出玉の期待値が高くなるのか、を判別するための損益分岐回数を設定し、該損益分岐回数と、小当たり当選時における特別図柄の実行回数と、を比較して、小当たり当選時における右打ち報知演出の内容を異ならせるように構成されている。

【６９３０】

しかし、実際に遊技ホールにおいてパチンコ機１０を遊技した場合には、この損益分岐回数付近で特図１小当たりに当選した場合における小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法との出玉の期待値の差は僅少であって、遊技状況によって変化する可能性があり、さらなる示唆の内容の向上が求められる。

【６９３１】

具体的には、例えば、釘の状況や遊技者の遊技方法（打ち方など）によって各入賞口への入賞率が変化する可能性があり、また、遊技者によっては、パチンコ機１０のこれまでの遊技結果や、遊技者自身のこれまでの遊技結果を鑑みて遊技方法を決定することも考えられる。

【６９３２】

第１６実施形態のパチンコ機１０は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間における有利な遊技状態の発生に対する示唆を好適に行い、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、示唆に関する興趣を高めることを目的としている。

【６９３３】

より具体的には、例えば、第１６実施形態のパチンコ機１０では、大当たり優先報知期

間から救済優先報知期間に切り替わるまでの所定期間において曖昧報知期間を設け、該曖昧報知期間における特図１小当たり当選時には、小当たり当選時の右打ち遊技方法または小当たり当選時の左打ち遊技方法の、いずれの遊技方法を実行すべきかを右打ち報知演出において明示せず、遊技者自身が判断して遊技方法を決定する遊技機を提供することを目的としている。

【６９３４】

本目的を達成するために、第１６実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で、所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、前記遊技機は、前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に前記第１報知態様と前記第２報知態様とを表示する第３表示態様を表示する第３表示実行手段、を備え、前記第３表示態様は、前記第１報知態様と前記第２報知態様とを複数回切り替えて表示する所定態様、を備えている。

【６９３５】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定時期」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。

【６９３６】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【６９３７】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【６９３８】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【６９３９】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【６９４０】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【６９４１】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【６９４２】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【６９４３】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【６９４４】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が検知されることなどが挙げられる。

【６９４５】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。

【６９４６】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【６９４７】

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。

【６９４８】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

【６９４９】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

【６９５０】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的

表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【６９５１】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【６９５２】

さらに、報知態様は、少なくとも２種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【６９５３】

上述したように、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、損益分岐回数を境界として、特別図柄の動的表示の実行回数が該損益分岐回数よりも少なければ、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなると判断して、右打ち報知演出において大当たり優先報知演出を実行するように構成されている。また、特別図柄の動的表示の実行回数が該損益分岐回数以上であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなると判断して、右打ち報知演出において救済優先報知演出を実行するように構成されている。

【６９５４】

しかしながら、該損益分岐回数付近における両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異は僅少であるため（例えば、図３２５のＮｏ．２及びＮｏ．３のケース）、いずれかの打ち方をすることで明確に平均獲得球数が多くなるとは言い難い程度の差異となっている。

【６９５５】

また、ホールに設置されているパチンコ機１０それぞれには、遊技釘や球発射ユニット１１２ａ等の状態により、若干ながら個体差が存在する可能性があり、さらに、遊技者の遊技方法も同一ではないため、損益分岐回数付近における両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異はより不明瞭となり得る。

【６９５６】

さらに、第１４実施形態のパチンコ機１０のように、「通常遊技状態Ａ」における救済条件成立回数までの期間を大当たり優先報知期間及び救済優先報知期間の２の期間のみで構成し、特図１小当たり当選時に該２の期間のいずれに該当しているかを判別して、２の右打ち報知演出のいずれかを実行するように構成した場合、損益分岐回数付近では両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異が僅少であるため、遊技者によっては、右打ち報知演出の内容に疑念を抱いてしまうおそれがある。

【６９５７】

このため、第１６実施形態のパチンコ機１０では、第１４実施形態のパチンコ機１０における損益分岐回数の前後２０回転を範囲として、いずれの打ち方を選択しても明確な差異がない期間として曖昧報知期間を設けている（以降、大当たり優先報知期間と救済優先報知期間の間の期間であって、小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法との平均獲得球数がほぼ同程度となる特別図柄の実行回数の前後２０回転を「曖昧報知期間」と称する場合がある。また、曖昧報知期間における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出を「曖昧報知演出」と称する場合がある）。

【６９５８】

そして、曖昧報知期間において制御判定結果としての特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出において、第３通知態様として、大当たり優先報知演出（図３８７（ｂ）参照）及び救済優先報知演出（図３８７（ｄ）参照）の双方の演出を交互に複数回切り替えて表示するように構成している。

【６９５９】

このように構成することで、記憶容量を軽減することができ、画像データの品質を保持することができる。また、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出の双方が表示されることで、遊技者は、いずれの遊技方法（即ち、小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）を選択した場合であっても、その差が僅少となることを容易に理解することができる。

【６９６０】

さらに、遊技客によっては、その日の遊技客自身の「連荘」状態での調子や、遊技しているパチンコ機１０の調子等を鑑みて、いずれの打ち方をするのかを選択することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【６９６１】

なお、第１４実施形態の構成及び処理内容と、第１６実施形態の構成及び処理内容との異なる点は、第１４実施形態の構成及び処理内容と、第１５実施形態の構成及び処理内容とが異なる点と同様であり、第１５実施形態の図３８８～図３９４と同様であるため、説明を省略する。

【６９６２】

ここで、図３９７を参照して、第１６実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図３９７は、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。

【６９６３】

より詳細には、図３９７（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒの値が「５２４～５６３回転」の期間（即ち、曖昧報知期間（図３８９参照））において特図１小当たりに当選し、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図であり、図３９７（ｂ）は、図３９７（ａ）の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、図３９７（ａ）の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示した図であり、図３９７（ｃ）は、図３９７（ｂ）の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、図３９７（ｂ）の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示した図であり、図３９７（ｄ）は、図３９７（ｃ）の状態から、引き続き小当たり遊技のオ

ープニングが実行中の状態であって、図３９７（ｃ）の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示した図である。

【６９６４】

図３９７（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒの値が「５２４～５６３回転」の期間（即ち、曖昧報知期間（図３８９参照））において特図１小当たりに当選し、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。

【６９６５】

図３９７（ａ）では、主表示領域Ｄｍの中段右部分には「右打ち」の文字メッセージ８１ｃが、主表示領域Ｄｍの下段右部分には「Ｖを狙え」の文字メッセージ８１ｄが、それぞれ表示されており、いずれも右打ち遊技を示唆するメッセージとなっている。さらに、主表示領域Ｄｍの左側には少年が右側を向いて手を上げたキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、こちらも右打ち遊技を示唆する演出となっている。

【６９６６】

なお、図３９７（ａ）の演出内容は、大当たり優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出（即ち、大当たり優先報知演出）（図３８７（ｂ）参照）と同様の演出内容となっている。

【６９６７】

次いで、９９（ｂ）は、図３９７（ａ）の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、図３９７（ａ）の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示している。

【６９６８】

図３９７（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの上部分には「まもなく救済条件成立回数だけど」の文字メッセージ８１ｆが表示されており、文字通り、特別図柄の動的表示を数回転実行することで救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行することを示唆している。

【６９６９】

また、主表示領域Ｄｍの中段右部分には「右打ち？」の文字メッセージ８１ｇが表示されており、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。さらに、主表示領域Ｄｍの下段右部分には「Ｖ獲得で大当たりでぃ」の文字メッセージ８１ｈが表示されており、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。

【６９７０】

また、主表示領域Ｄｍの左部分には少年が下を向いているキャラクタ図柄８１ｉが表示されており、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える表示となっている。なお、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該小当たり遊技において右打ち遊技することを示唆している。

【６９７１】

なお、図３９７（ｂ）の演出内容は、救済優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出（即ち、救済優先報知演出）（図３８７（ｄ）参照）と同様の演出内容となっている。

【６９７２】

次いで、図３９７（ｃ）は、図３９７（ｂ）の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、図３９７（ｂ）の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示している。

【６９７３】

なお、図３９７（ｃ）の演出内容は、図３９７（ａ）の演出内容と同一のものであるため、説明を省略する。

【６９７４】

次いで、図３９７（ｄ）は、図３９７（ｃ）の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、図３９７（ｃ）の状態から一定期間が経過して右打ち

報知演出の内容が切り替わった状態を示している。
【６９７５】
なお、図３９７（ｄ）の演出内容は、図３９７（ｂ）の演出内容と同一のものであるため、説明を省略する。
【６９７６】
このように、第１６実施形態のパチンコ機１０では、曖昧報知期間において特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出において、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出が複数回に渡って交互に切り替わって表示され、図３９７（ｄ）以降においても、小当たり遊技の終了までこの切り替え表示が繰り返されるように構成されている。
【６９７７】
以上、説明したように、第１６実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」における小当たり当選時の右打ち遊技方法の出玉の期待値と、小当たり当選時の左打ち遊技方法の出玉の期待値との差が僅少となる期間として曖昧報知期間を設定する。そして、曖昧報知期間における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出において、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出の２の演出を複数回に渡って交互に表示するように構成する。
【６９７８】
このように構成することで、記憶容量を軽減することができ、画像データの品質を保持することができる。また、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出の双方が表示されることで、遊技者は、いずれの遊技方法（即ち、小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）を選択した場合であっても、その差が僅少となることを容易に理解することができる。
【６９７９】
さらに、遊技客によっては、その日の遊技客自身の「連荘」状態での調子や、遊技しているパチンコ機１０の調子等を鑑みて、いずれの打ち方をするのかを選択することができ、遊技の興趣を向上することができる。
【６９８０】
その他、第１６実施形態におけるパチンコ機１０は、第１４実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
【６９８１】
＜第１７実施形態＞
次いで、図３９８及び図３９９を参照して、本発明を適用した第１７実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第１７実施形態のパチンコ機１０について、第１４実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第１７実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１４実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１４実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。
【６９８２】
従来、所定の期間が経過した後に予め定めた遊技者に有利な遊技状態に移行して遊技者に利益を付与する遊技機がある。有利な遊技状態において、遊技者の遊技により所定の条件が成立した場合に遊技者は賞球を得ることができる。
【６９８３】
このような遊技機において、所定の期間における遊技者への有利な遊技状態の発生に対する示唆は十分に好適なものではなく、さらなる示唆の内容の向上が求められている。
【６９８４】
具体的には、例えば、所定期間において、有利な遊技状態の発生に対する示唆が一様である場合、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低を遊技者が理解することができない。また、示唆を利益の高低に応じて変化させることに関して生じる興趣も得ることができない。
【６９８５】
本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間における有利な遊技状態の発生に対する示唆を好適に行い、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる

利益の高低に対する遊技者の理解を深め、示唆に関する興趣を高めることを目的としている。

【６９８６】

より具体的には、例えば、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において、大当たりを発生可能な（即ち、特定領域６５ｄを通過可能な）小当たり当選時に、該小当たりで大当たりを発生させるか否かの選択肢を設けた遊技性とすることで、遊技のバリエーションを豊富にするとともに、遊技者に対して、獲得可能な出玉の期待値がより高くなる打ち方報知を実行できる遊技機を提供することを目的としている。

【６９８７】

本目的を達成するために、第１７実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、前記遊技機は、前記特定の遊技状態において、前記判定手段によって前記特定判定結果となって前記第１報知態様が表示された場合に、前記特定利益を発生させることなく新たな変動表示を実行可能に構成されている。

【６９８８】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定時期」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。

【６９８９】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【６９９０】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのも

の、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【６９９１】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【６９９２】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【６９９３】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【６９９４】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【６９９５】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【６９９６】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行

するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【６９９７】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が検知されることなどが挙げられる。

【６９９８】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。

【６９９９】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【７０００】

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。

【７００１】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

【７００２】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

【７００３】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否

かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【７００４】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【７００５】

さらに、報知態様は、少なくとも２種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【７００６】

まず、図３９８を参照して第１７実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）について説明する。図３９８は、第１７実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）を示したフローチャートである。第１４実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）と、第１７実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）との異なる点は、表示用左打ちコマンドの設定処理が追加されている点である。

【７００７】

第１７実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）では、Ｓ１３５１の処理において、「通常遊技状態」であると判別された場合（Ｓ１３５１：Ｙｅｓ）、次いで、これから実行する第１特別図柄の変動表示が、右打ち遊技状態（即ち、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態又は「時間短縮状態」）終了後の最初の変動表示であるか否かを判別し（Ｓ１３６１）、右打ち遊技状態終了後の最初の変動表示であれば（Ｓ１３６１：Ｙｅｓ）、表示用左打ちコマンドを設定し（Ｓ１３６２）、処理をＳ１３５５に移行する。

【７００８】

一方、Ｓ１３６１の判別の結果、右打ち遊技状態終了後の最初の変動表示でなければ（

Ｓ１３６１：Ｎｏ）、Ｓ１３６２の処理をスキップして、処理をＳ１３５５に移行する。
【７００９】
次に、図３９９を参照して、第１７実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図３９９は、「通常遊技状態Ａ」の救済優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。
【７０１０】
より詳細には、図３９９（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図３９９（ｂ）は、図３９９（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図であり、図３９９（ｃ）は、図３９９（ｂ）の状態から、特定領域６５ｄを球が通過せず、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了して「通常遊技状態Ａ」に戻り、第１特別図柄の変動表示が実行されている状態を示した図である。
【７０１１】
図３９９（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示している。
【７０１２】
図３９９（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「５８」となっており、図３２６に示す損益分岐回数テーブル２２２ｆに設定されている通り、大当たり優先報知期間における変動演出であることを示している。
【７０１３】
また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、特図１小当たりに当選したことを示している。なお、第１７実施形態のパチンコ機１０では、第１４実施形態のパチンコ機１０と同様に、救済優先報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。
【７０１４】
よって、図３９９（ａ）の状況では、この後実行される小当たり遊技において、遊技者に右打ち遊技を実行させ、大当たり遊技を発生させることを示唆するために、第３図柄８１ｂの各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「２」）を停止させている。
【７０１５】
次いで、図３９９（ｂ）は、図３９９（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。
【７０１６】
また、主表示領域Ｄｍの中段右部分には「右打ち」の文字メッセージ８１ｃが、主表示領域Ｄｍの下段右部分には「Ｖを狙え」の文字メッセージ８１ｄが、それぞれ表示されており、いずれも右打ち遊技を示唆するメッセージとなっている。さらに、主表示領域Ｄｍの左側には少年が右側を向いて手を上げたキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、こちらも右打ち遊技を示唆する演出となっている。
【７０１７】
次いで、図３９９（ｃ）は、図３９９（ｂ）の状態から、特定領域６５ｄを球が通過せず、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了して「通常遊技状態Ａ」に戻り、第１特別図柄の変動表示が実行されている状態を示した図である。
【７０１８】
図３９９（ｃ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「２」が表示されており、図３９９（ａ）の状態から第１特別図柄の変動表示の保留球数が１減算されたことを示している。また、主表示領域Ｄｍの右

上部分、特図１用変動領域８７ｂでは点滅している状態が表示されており、第１特別図柄の変動表示が実行中となっていることを示している。

【７０１９】

さらに、主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「５９」となっており、図３９９（ａ）に示す文字メッセージ８１ａから１加算された値となっている。即ち、図３９９（ａ）に示す「通常遊技状態Ａ」において小当たりに当選した後、図３９９（ｂ）に示す小当たり遊技において、遊技者が右打ち遊技を実行せず、特定領域６５ｄを球が通過しなかったことによって大当たり状態に移行しないまま、該小当たり遊技が終了して「通常遊技状態Ａ」に戻ったことを示唆している。

【７０２０】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には「左打ち」の文字メッセージ８１ｍが表示されており、右打ち遊技を示唆する小当たり状態から、左打ち遊技を示唆する「通常遊技状態Ａ」に戻ったことを示唆している。

【７０２１】

このように構成することで、第１７実施形態のパチンコ機１０では、特定の遊技状態である、救済条件が成立可能な（救済設定済みフラグ２０３ｓがオフの状態の）「通常遊技状態Ａ」において、制御判定結果としての特図１小当たりに当選した場合に、遊技者が右打ち遊技を実行しないことによって付与価値としての大当たり状態を発生させず、賞球を発生させることなく次の特別図柄の動的表示を実行させることができる。

【７０２２】

よって、救済条件が成立可能な「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合であっても、大当たり状態を発生させることなく「通常遊技状態Ａ」に戻り、再度、救済条件成立を目指すことができる。

【７０２３】

その結果、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出の内容（即ち、大当たり優先報知演出または救済優先報知演出）を遊技者が確認し、いずれの遊技方法（小当たり当選時の右打ち遊技方法または小当たり当選時の左打ち遊技方法）を実行すべきかを判断して遊技することができ、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。

【７０２４】

一方、仮に、第１特別図柄の動的表示が大当たり種別に当選し得るなど、遊技者の遊技方法にかかわらず、大当たりが無条件に発生可能となるように構成されている場合、遊技者は、特図１小当たり当選時の右打ち報知演出に従って、小当たり当選時の左打ち遊技方法によって小当たり当選に基づく大当たりの発生を回避し、救済条件成立に向けて持ち玉を消費して左打ちを実行していたにもかかわらず、救済条件成立回数に到達する前に大当たりが発生してしまい、消費した持ち玉が無駄になってしまうおそれがある。そして、遊技者は、特図１小当たり当選時の右打ち報知演出の示唆内容に従って遊技したところで、持ち玉を損してしまう可能性があると判断し、以降、特図１小当たり当選時の右打ち報知演出を考慮せずに遊技してしまうおそれがある。

【７０２５】

よって、第１７実施形態のパチンコ機１０では、このような事象が発生し得ないようにするため、救済条件が成立可能な「通常遊技状態Ａ」においては、特図１小当たりにのみ当選可能に構成し、該特図１小当たりに当選した場合であっても、大当たり状態を発生させることなく「通常遊技状態Ａ」に戻り、再度、救済条件成立を目指すことができるように構成されている。

【７０２６】

以上、説明したように、第１７実施形態のパチンコ機１０では、救済条件が成立可能な（救済設定済みフラグ２０３ｓがオフの状態の）「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、遊技者が右打ち遊技を実行しないことによって大当たり状態を発

生させず、賞球を発生させることなく次の特別図柄の動的表示を実行可能に構成する。
【７０２７】
このように構成することで、救済条件が成立可能な「通常遊技状態Ａ」において、特図１小当たりに当選した場合であっても、大当たり状態を発生させることなく「通常遊技状態Ａ」に戻り、再度、救済条件成立を目指すことができる。
【７０２８】
その結果、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出の内容（即ち、大当たり優先報知演出または救済優先報知演出）を遊技者が確認し、いずれの遊技方法（小当たり当選時の右打ち遊技方法または小当たり当選時の左打ち遊技方法）を実行すべきかを判断して遊技することができ、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。
【７０２９】
その他、第１７実施形態におけるパチンコ機１０は、第１４実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
【７０３０】
＜第１８実施形態＞
次いで、図４００～図４０３を参照して、本発明を適用した第１８実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第１８実施形態のパチンコ機１０について、第１４実施形態及び第１５実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第１８実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１４実施形態及び第１５実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１４実施形態及び第１５実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。
【７０３１】
第１５実施形態のパチンコ機１０では、損益分岐回数の前後２０回転を範囲として、いずれの打ち方を選択しても明確な差異がない期間として曖昧報知期間を設け、該曖昧報知期間中に特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出において、大当たり優先報知演出（図３８７（ｂ）参照）及び救済優先報知演出（図３８７（ｄ）参照）で第３図柄表示装置８１に表示している双方の画像データを流用して曖昧報知演出（図３９６（ｂ）参照）を実行し、いずれの遊技方法（小当たり当選時の右打ち遊技方法または小当たり当選時の左打ち遊技方法）でも出玉の期待値が僅少となることを示唆するように構成されている。
【７０３２】
このように構成されている場合、遊技者は、特図１小当たりに当選した場合の小当たりオープニング時間（即ち、１０秒（図３１７参照））において表示される右打ち報知演出を確認し、その後、いずれの遊技方法を選択するかを判断する必要があり、さらなる示唆の内容の向上が求められる。
【７０３３】
具体的には、例えば、曖昧報知期間中に特図１小当たりに当選し、右打ち報知演出として曖昧報知演出が表示された場合であっても、該演出が表示される小当たりオープニング時間（即ち、１０秒（図３１７参照））中に、遊技者が報知演出の示唆内容を理解しきれず、いずれの遊技方法を実行すればよいのか戸惑ってしまうおそれがある。
【７０３４】
また、該曖昧報知演出を確認し、報知演出の示唆内容を理解できたとしても、遊技者は、このオープニング時間中に遊技者自身の残りの遊技時間やホールの営業時間、残りの持ち玉の数や残りの金額等を考慮して判断しなければならず、場合によっては誤った判断をしてしまうおそれがある。
【７０３５】
第１８実施形態のパチンコ機１０は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間の変動演出において、所定の遊技状態の示唆を好適に行い、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、示唆に関する興趣

を高めることを目的としている。
【７０３６】
より具体的には、例えば、第１８実施形態のパチンコ機１０では、曖昧報知期間の特別図柄の動的表示の実行中において、曖昧報知期間中であることを示唆する演出を実行し、該曖昧報知期間中に特図１小当たりに当選した場合の遊技方法（小当たり当選時の右打ち遊技方法または小当たり当選時の左打ち遊技方法）を、遊技者が事前に判断し、小当たり遊技において戸惑うことなく円滑に遊技できる遊技機を提供することを目的としている。
【７０３７】
本目的を達成するために、第１８実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備え、前記遊技機は、前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間の変動表示中に特別演出を実行する特別演出実行手段を備えている。
【７０３８】
本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定時期」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備え、「特別演出」としての「限定演出」を備える。
【７０３９】
なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。
【７０４０】
また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【７０４１】
さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。
【７０４２】
また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。
【７０４３】
さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。
【７０４４】
また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。
【７０４５】
さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。
【７０４６】
また、「特別演出」は、所定の図柄の抽選結果を報知する場合に、現在の状態を示唆可能なものであればよく、図柄を拡大する演出、図柄を縮小する演出、図柄の形状を変化させる演出、図柄の色調を変化させる演出、特定の図柄から別の図柄に変化させる演出、背

景を変化させる演出、ＢＧＭを変化、追加又は消去させる演出、効果音を変化、追加又は消去させる演出、発光体の点灯、点滅又は消灯方法を変化させる演出、演出表示領域を変化させる演出、特定のキャラクタを一定期間表示させる演出、特定のキャラクタに一定期間、通常時とは異なる動作を行わせる演出、特定の文字列を一定期間表示させる演出、特定の絵柄を一定期間表示させる演出、特定の絵柄の表示領域を一定期間変化させる演出、特定の絵柄の表示色を一定期間変化させる演出、特定の数字を増加又は減少させていく演出、特定の可動物を一定期間可動又は停止させる演出、などが挙げられる。

【７０４７】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が検知されることなどが挙げられる。

【７０４８】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。

【７０４９】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【７０５０】

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。

【７０５１】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

【７０５２】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球する

こと、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

【７０５３】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【７０５４】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【７０５５】

さらに、報知態様は、少なくとも２種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【７０５６】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【７０５７】

まず、図４００を参照して、第１８実施形態の表示制御装置１１４の電気的構成について説明する。図４００は、第１８実施形態の表示制御装置１１４の電気的構成を示すブロック図である。第１４実施形態のブロック図と第１８実施形態のブロック図との異なる点は、曖昧報知期間中示唆フラグ２３３ｍが追加されている点である。

【７０５８】

曖昧報知期間中示唆フラグ２３３ｍは、「通常遊技状態Ａ」における曖昧報知期間中（図３８９参照）において、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出の背景に「曖昧期間中」の文字列を表示設定（図４０２（ａ）参照）するためのフラグである。ＭＰＵ２３

１は、この曖昧報知期間中示唆フラグ２３３ｍの設定内容に基づいて、限定演出として、変動演出の背景に「曖昧期間中」の文字列を設定する。

【７０５９】

この曖昧報知期間中示唆フラグ２３３ｍは、まず、電源投入時にメイン処理の中でＭＰＵ２３１により実行される初期設定処理（図３６９のＳ２００１参照）によって初期化（即ち、オフ）される。そして、ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３から曖昧報知期間中示唆コマンドを受信した場合に、この曖昧報知期間中示唆フラグ２３３ｍをオンに設定する（図４０２のＳ２２０４参照）。

【７０６０】

ＭＰＵ２３１は、背面画像コマンドフラグがオンされていることを検出すると、曖昧報知期間中示唆フラグ２３３ｍから対応する画像種別を特定する（図３８５のＳ２４５０参照）。そして、その特定された画像種別に対応する画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送するよう、画像コントローラ２３７に対する転送指示の設定を行う（図３８５のＳ２４５５参照）。

【７０６１】

次に、図４０１を参照して、第１８実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）について説明する。図４０１は、第１８実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）を示したフローチャートである。第１４実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）と、第１８実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）との異なる点は、曖昧報知期間中示唆コマンドの設定処理が追加されている点である。

【７０６２】

第１８実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）では、Ｓ１３５１の処理において、「通常遊技状態」であると判別された場合（Ｓ１３５１：Ｙｅｓ）、次いで、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍに格納された値よりも小さい値であるか否かを判別する（Ｓ１３５２）。

【７０６３】

Ｓ１３５２の処理において、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍに格納された値よりも小さい値でない、即ち、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍに格納された値以上の場合（Ｓ１３５２：Ｎｏ）、次いで、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに格納された値よりも小さい値であるか否かを判別する（Ｓ１３５３）。

【７０６４】

Ｓ１３５３の判別の結果、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに格納された値よりも小さい値であれば（Ｓ１３５３：Ｙｅｓ）、現在の特別図柄の変動演出の実行回数が曖昧報知期間内の値であるので、曖昧報知期間中示唆コマンドを設定し（Ｓ１３５４）（図４０３（ａ）の８１ｋ参照）、処理をＳ１３５５に移行する。

【７０６５】

この曖昧報知期間中示唆コマンドを設定することで、曖昧報知期間において特別図柄の変動演出が実行される期間中は、限定演出として、曖昧報知期間中であることを示唆する表示が第３図柄表示装置８１において常に行われる（（図４０３（ａ）の８１ｋ参照）。

【７０６６】

仮に、このように特別図柄の変動演出の実行中に曖昧報知期間中であることを示唆する表示がない場合、遊技者は、特図１小当たりに当選し、該小当たりオープニングにおいて表示される右打ち報知演出（図４０３（ｃ）参照）を確認することで、初めて、現在の特別図柄の変動演出の実行回数が曖昧報知期間であることを認識することになる。そして、

該オープニング時間（即ち、「１０秒」）において、該小当たり遊技で大当たりを発生させるべきか否かを判断しなければならない。この時、遊技者は、遊技者自身の残りの遊技時間やホールの営業時間、残りの持ち玉の数や残りの金額等を考慮して判断しなければならず、場合によっては誤った判断をしてしまうおそれがある。また、いずれの打ち方をすべきかを検討している間に小当たり遊技が終了してしまって、大当たり状態を発生させることができず、本来の意図と異なる結果になってしまうおそれがある。

【７０６７】

しかしながら、第１８実施形態のパチンコ機１０のように構成することで、遊技者は、第３図柄表示装置８１の変動演出を確認すれば、現在の特別図柄の変動演出の実行回数が曖昧報知期間であることを認識でき、該曖昧報知期間中に特図１小当たりに当選した場合に、該小当たり遊技で大当たりを発生させるべきか否かを事前に判断することができ、該小当たり遊技中における遊技を戸惑うことなく円滑に実行することができる。

【７０６８】

一方、Ｓ１３５２の処理において、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍに格納された値よりも小さい値であると判別された場合（Ｓ１３５２：Ｙｅｓ）、現在の特別図柄の変動演出の実行回数が大当たり優先報知期間内の値であるので、Ｓ１３５３及びＳ１３５４の処理をスキップして、処理をＳ１３５５に移行する。また、Ｓ１３５３の判別の結果、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに格納された値よりも小さい値でない場合（Ｓ１３５３：Ｎｏ）、現在の特別図柄の変動演出の実行回数が救済優先報知期間内の値であるので、この場合も、Ｓ１３５４の処理をスキップして、処理をＳ１３５５に移行する。

【７０６９】

次に、図４０２（ａ）を参照して、第１８実施形態において、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される背面画像系コマンド処理（Ｓ２１１５）の詳細について説明する。図４０２（ａ）は、第１８実施形態の背面画像系コマンド処理（Ｓ２１１５）を示すフローチャートである。第１８実施形態の背面画像系コマンド処理（Ｓ２１１５）と、第１８実施形態の背面画像系コマンド処理（Ｓ２１１５）との異なる点は、曖昧報知期間中示唆フラグ２３３ｍの更新処理が追加されている点である。

【７０７０】

背面画像系コマンド処理（Ｓ２１１３）では、まず、未処理のコマンドの中に、背面画像変更コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２２０１）、背面画像変更コマンドがあれば（Ｓ２２０１：Ｙｅｓ）、オン状態で背面画像変更コマンドを受信したことに伴う背面画像の変更を後述する通常画像転送設定処理（図３８４参照）に通知する背面画像変更フラグをオンに設定し（Ｓ２２０２）処理をＳ２２０５へ移行する。

【７０７１】

Ｓ２２０１の処理において、未処理のコマンドの中に背面画像変更コマンドがないと判別された場合（Ｓ２２０１：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、曖昧報知期間中示唆コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２２０３）、曖昧報知期間中示唆コマンドがあれば（Ｓ２２０３：Ｙｅｓ）、曖昧報知期間中示唆フラグ２３３ｍをオンに設定し（Ｓ２２０４）、処理をＳ２２０５に移行する。

【７０７２】

次に、図４０３を参照して、第１８実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図４０３は、「通常遊技状態Ａ」の曖昧報知期間中に特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。

【７０７３】

より詳細には、図４０３（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５５１」（即ち、曖昧報知期間）となっている状態において第１特別図柄の変動表示が実行中となっている状態を示した図であり、図４０３（ｂ）は、図４０３（ａ）の状態から、実行中となっていた特別図柄の変動表示が特図１小当たりに当選し、変動演出が終

了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図４０３（ｃ）は、図４０３（ｂ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【７０７４】

図４０３（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５５１」（即ち、曖昧報知期間）となっている状態において第１特別図柄の変動表示が実行中となっている状態を示している。

【７０７５】

図４０３（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態が表示されており、第１特別図柄の変動表示が実行中となっていることを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、第３図柄が変動中となっている状態が表示されている。

【７０７６】

また、主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「５５１」となっており、図３８９に示す損益分岐回数テーブル２２２ｆのとおり、曖昧報知期間における変動演出であることを示している。

【７０７７】

さらに、主表示領域Ｄｍの上部分には、文字メッセージ８１ｋが表示されており、「曖昧期間中」の文字が右から左へと流れて表示されている。この文字メッセージ８１ｋは、曖昧報知期間（図３８９参照」）における変動演出の実行中において常時表示されるように構成されている。遊技者はこの文字メッセージ８１ｋを確認することで、現在実行中の特別図柄の変動表示が曖昧報知期間における実行であることを認識でき、特別図柄の変動表示が特図１小当たりに当選した場合の小当たり遊技において、右打ち遊技を実行して大当たり状態を発生させるべきか否かを事前に検討しておくことができる。

【７０７８】

次いで、図４０３（ｂ）は、図４０３（ａ）の状態から、実行中となっていた特別図柄の変動表示が特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示している。

【７０７９】

主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており特図１小当たりに当選したことを示している。なお、第１８実施形態のパチンコ機１０では、曖昧報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法と、において、遊技者が獲得し得る出玉の期待値を比較すると、その差異は僅少であるため、いずれかの打ち方をすることで明確に平均獲得球数が多くなるとは言い難い程度の差異となっている。

【７０８０】

よって、図４０３（ｂ）の状況では、この後実行される小当たり遊技において、右打ち遊技の実行有無にかかわらず、獲得し得る出玉の期待値に大きな差異がないことを示唆するために、第３図柄８１ｂの左右の各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「２」）を停止させ、中央の図柄列に「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄を停止させている。また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが青で停止しており、第１特別図柄の変動表示が小当たりに当選したことを示している。

【７０８１】

次いで、図４０３（ｃ）は、図４０３（ｂ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。

【７０８２】

また、主表示領域Ｄｍの中段右部分には「右打ち？」の文字メッセージ８１ｇが表示されており、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。さらに、主表示領域Ｄｍの下段左部分には「Ｖ獲得で大当たりでぃ」の文字メッセージ８１ｈが表示されており、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字

メッセージとなっている。
【７０８３】
また、主表示領域Ｄｍの中段左部分には少年が右側を向いて手を上げたキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には少年が下を向いているキャラクタ図柄８１ｉが表示されている。この２のキャラクタ図柄８１ｅ及び８１ｉは、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出において表示されるキャラクタ図柄（図３９５（ｂ）の８１ｅ及び図３９５（ｄ）の８１ｉ参照）である。
【７０８４】
以上、説明したように、第１８実施形態のパチンコ機１０では、大当たり優先報知期間と救済優先報知期間の間の期間である、曖昧報知期間において、特別図柄の変動演出の実行中は、曖昧報知期間中であることを示唆する表示を第３図柄表示装置８１において行うように構成する。
【７０８５】
このように構成することで、遊技者は第３図柄表示装置８１の変動演出を確認すれば、現在の特別図柄の変動演出の実行回数が曖昧報知期間であることを認識することができる。
【７０８６】
その結果、曖昧報知期間中に特図１小当たりに当選した場合に、該小当たり遊技で大当たりを発生させるべきか否かを事前に判断することができ、該小当たり遊技中において、戸惑うことなく円滑に遊技することができる。
【７０８７】
その他、第１８実施形態におけるパチンコ機１０は、第１４実施形態及び第１５実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
【７０８８】
＜第１９実施形態＞
次いで、図４０４及び図４０５を参照して、本発明を適用した第１９実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第１９実施形態のパチンコ機１０について、第１４実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第１９実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１４実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１４実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。
【７０８９】
従来、所定の期間が経過した後に予め定めた遊技者に有利な遊技状態に移行して遊技者に利益を付与する遊技機がある。有利な遊技状態において、遊技者の遊技により所定の条件が成立した場合に遊技者は賞球を得ることができる。
【７０９０】
このような遊技機において、所定の期間における遊技者への有利な遊技状態の発生に対する示唆は十分に好適なものではなく、さらなる示唆の内容の向上が求められている。
【７０９１】
具体的には、例えば、所定期間において、有利な遊技状態の発生に対する示唆が一様である場合、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低を遊技者が理解することができない。また、示唆を利益の高低に応じて変化させることに関して生じる興趣も得ることができない。
【７０９２】
本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間における有利な遊技状態の発生に対する示唆を好適に行い、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、示唆に関する興趣を高めることを目的としている。
【７０９３】
より具体的には、例えば、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において、大当たりを発生可能な（即ち、特定領域６５ｄを通過可能な）小当たり当選時

に、該小当たりで大当たりを発生させるか否かの選択肢を設けた遊技性とすることで、遊技のバリエーションを豊富にするとともに、遊技者に対して、獲得可能な出玉の期待値がより高くなる打ち方報知を実行できる遊技機を提供することを目的としている。

【７０９４】

本目的を達成するために、第１９実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、前記遊技機は、前記特定タイミングで前記第２報知態様に切り替わった後は少なくとも前記特定利益が発生するまでは前記第１報知態様に切り替わることはないように構成されている。

【７０９５】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定時期」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。

【７０９６】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【７０９７】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【７０９８】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄

の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【７０９９】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【７１００】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【７１０１】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【７１０２】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【７１０３】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【７１０４】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定の

フラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が検知されることなどが挙げられる。

【７１０５】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。

【７１０６】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【７１０７】

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。

【７１０８】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

【７１０９】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

【７１１０】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保

留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【７１１１】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【７１１２】

さらに、報知態様は、少なくとも２種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【７１１３】

ここで、図４０４及び図４０５を参照して、第１９実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図４０４及び図４０５は、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。

【７１１４】

より詳細には、図４０４（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図４０４（ｂ）は、図４０４（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【７１１５】

さらに、図４０４（ｃ）は、図４０４（ｂ）の状態から、特定領域６５ｄを球が通過せず、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了して「通常遊技状態Ａ」に戻り、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５５０」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図４０４（ｄ）は、図４０４（ｃ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【７１１６】

さらに、図４０５（ａ）は、図４０４（ｄ）の状態から、特定領域６５ｄを球が通過せず、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了して「通常遊技状態Ａ」に戻り、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「６３７」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図４０５（ｂ）は、図４０５（ａ）の状態から、小当

たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。
【７１１７】
図４０４（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示している。
【７１１８】
図４０４（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「５８」となっており、図３２６に示す損益分岐回数テーブル２２２ｆに設定されている通り、大当たり優先報知期間における変動演出であることを示している。
【７１１９】
また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、特図１小当たりに当選したことを示している。なお、第１９実施形態のパチンコ機１０では、大当たり優先報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。
【７１２０】
よって、図４０４（ａ）の状況では、この後実行される小当たり遊技において、遊技者に右打ち遊技を実行させ、大当たり遊技を発生させることを示唆するために、第３図柄８１ｂの各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「２」）を停止させている。
【７１２１】
次いで、図４０４（ｂ）は、図４０４（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該小当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。
【７１２２】
また、主表示領域Ｄｍの中段右部分には「右打ち」の文字メッセージ８１ｃが、主表示領域Ｄｍの下段右部分には「Ｖを狙え」の文字メッセージ８１ｄが、それぞれ表示されており、いずれも右打ち遊技を示唆するメッセージとなっている。さらに、主表示領域Ｄｍの左側には少年が右側を向いて手を上げたキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、こちらも右打ち遊技を示唆する演出となっている。
【７１２３】
次いで、図４０４（ｃ）は、図４０４（ｂ）の状態から、特定領域６５ｄを球が通過せず、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了して「通常遊技状態Ａ」に戻り、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「６３７」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示している。
【７１２４】
図４０４（ｃ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「５５０」となっており、図４０４（ａ）及び図４０４（ｂ）に示す状態から、大当たり状態に移行することなく「通常遊技状態Ａ」に戻り、該「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の変動表示が複数回実行されたことを示している。また、図４０４（ｃ）の変動演出は、図３２６に示す損益分岐回数テーブル２２２ｆに設定されている通り、救済優先報知期間における変動演出であることを示している。
【７１２５】
さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、特図１小当たりに当選したことを示している。なお、上述したように、第１９実施形態のパチンコ機１０では、救済優先報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように

構成されている。
【７１２６】
よって、図４０４（ｃ）の状況では、この後実行される小当たり遊技において、右打ち遊技を実行せず、大当たり遊技を発生させない方が獲得し得る出玉の期待値が高くなることを示唆するために、第３図柄８１ｂの左右の各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「２」）を停止させ、中央の図柄列に「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄を停止させている。
【７１２７】
次いで、図４０４（ｄ）は、図４０４（ｃ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。
【７１２８】
主表示領域Ｄｍの上部分には「まもなく救済条件成立回数だけど」の文字メッセージ８１ｆが表示されており、文字通り、特別図柄の動的表示を数回転実行することで救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行することを示唆している。
【７１２９】
また、主表示領域Ｄｍの中段右部分には「右打ち？」の文字メッセージ８１ｇが表示されており、図４０４（ｂ）の文字メッセージ８１ｃと比較すると、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。
【７１３０】
さらに、主表示領域Ｄｍの下段右部分には「Ｖ獲得で大当たりでぃ」の文字メッセージ８１ｈが表示されており、図４０４（ｂ）の文字メッセージ８１ｄと比較すると、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。
【７１３１】
また、主表示領域Ｄｍの左部分には少年が下を向いているキャラクタ図柄８１ｉが表示されており、図４０４（ｂ）のキャラクタ図柄８１ｅと比較すると、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える表示となっている。なお、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該小当たり遊技において右打ち遊技することを示唆している。
【７１３２】
このように、図４０４（ｄ）に示す右打ち報知演出は、図４０４（ｂ）に示す、大当たり優先報知期間における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出（即ち、大当たり優先報知演出）から、救済優先報知期間における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出（即ち、救済優先報知演出）に切り替わったことを示している。
【７１３３】
次いで、図４０５（ａ）は、図４０４（ｄ）の状態から、特定領域６５ｄを球が通過せず、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了して「通常遊技状態Ａ」に戻り、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「６３７」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示している。
【７１３４】
図４０５（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「６３７」となっており、図４０４（ｃ）及び図４０４（ｄ）に示す状態から、大当たり状態に移行することなく「通常遊技状態Ａ」に戻り、該「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の変動表示が複数回実行されたことを示している。また、図４０５（ａ）の変動演出は、図３２６に示す損益分岐回数テーブル２２２ｆに設定されている通り、救済優先報知期間における変動演出であることを示している。
【７１３５】
さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、特図１小当たりに当選したことを示している。なお、第１９実施形態のパチンコ機１０では、救済優

先報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。

【７１３６】

よって、図４０５（ａ）の状況では、この後実行される小当たり遊技において、右打ち遊技を実行せず、大当たり遊技を発生させない方が獲得し得る出玉の期待値が高くなることを示唆するために、第３図柄８１ｂの左右の各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「２」）を停止させ、中央の図柄列に「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄を停止させている。

【７１３７】

次いで、図４０５（ｂ）は、図４０５（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。

【７１３８】

主表示領域Ｄｍの上部分には「まもなく救済条件成立回数だけど」の文字メッセージ８１ｆが表示されており、文字通り、特別図柄の動的表示を数回転実行することで救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行することを示唆している。

【７１３９】

また、主表示領域Ｄｍの中段右部分には「右打ち？」の文字メッセージ８１ｇが表示されており、図４０４（ｂ）の文字メッセージ８１ｃと比較すると、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。

【７１４０】

さらに、主表示領域Ｄｍの下段右部分には「Ｖ獲得で大当たりでぃ」の文字メッセージ８１ｈが表示されており、図４０４（ｂ）の文字メッセージ８１ｄと比較すると、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。

【７１４１】

また、主表示領域Ｄｍの左部分には少年が下を向いているキャラクタ図柄８１ｉが表示されており、図４０４（ｂ）のキャラクタ図柄８１ｅと比較すると、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える表示となっている。なお、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該小当たり遊技において右打ち遊技することを示唆している。

【７１４２】

このように、図４０５（ｂ）に示す右打ち報知演出は、図４０４（ｄ）に示す、救済優先報知期間における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出（即ち、救済優先報知演出）と同様の演出が実行されており、救済優先報知期間において特図１小当たりに当選して以降、右打ち報知演出の内容が切り替わっていないことを示している。

【７１４３】

このように構成することで、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選し、該小当たりの右打ち報知演出で救済優先報知演出が実行された場合、以降、いずれかの大当たりを発生させるまでは、特図１小当たり当選時の右打ち報知演出は救済優先報知演出となり、大当たり優先報知演出に切り替わらないようにすることができる。

【７１４４】

その結果、救済優先報知期間において特図１小当たりに当選し、小当たり当選時の左打ち遊技方法で遊技を実行中に、再度特図１小当たりに当選した場合であっても、前回と同様に救済優先報知演出が実行されるため、遊技者は安心して、継続して「普図低確時間短縮状態」を目指すことができる。

【７１４５】

一方、仮に、救済優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出において大当たり優先報知演出が実行され得るように構成されている場合、救済優先放置期間中に小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行して、救済条件成立を目指している最中に、特図１小当たりに当選し、大当たり優先報知演出が実行されてしまう可能性がある。

【７１４６】
このような状況が発生した場合、遊技者は、特図１小当たり当選時の救済優先報知演出に従って、小当たり当選時の左打ち遊技方法によって小当たり当選に基づく大当たりの発生を回避し、救済条件成立に向けて持ち玉を消費して左打ちを実行していたにもかかわらず、次の特図１小当たりでは大当たり優先報知演出が実行されて大当たり状態に移行することを示唆され、遊技者は困惑し、いずれの打ち方をすべきかが分からなくなり、パチンコ機１０の遊技を中止してしまうおそれがある。
【７１４７】
このような状況を避けるため、第１９実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出が大当たり優先報知演出から救済優先報知演出に切り替わった場合、以降、いずれかの大当たりを発生させるまでは、特図１小当たり当選時の右打ち報知演出は救済優先報知演出となり、大当たり優先報知演出に切り替わらないように構成されている。
【７１４８】
以上、説明したように、第１９実施形態のパチンコ機１０では、大当たり優先報知期間における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出では、大当たり優先報知演出が実行され、救済優先報知期間における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出では、救済優先報知演出が実行されるように構成する。
【７１４９】
このように構成することで、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出が大当たり優先報知演出から救済優先報知演出に切り替わった場合、以降、いずれかの大当たりを発生させるまでは、特図１小当たり当選時の右打ち報知演出は救済優先報知演出となり、大当たり優先報知演出に切り替わらないようにすることができる。
【７１５０】
その結果、救済優先報知期間において特図１小当たりに当選し、小当たり当選時の左打ち遊技方法で遊技を実行中に、再度特図１小当たりに当選した場合であっても、前回と同様に救済優先報知期間用の右打ち報知演出が実行されるため、遊技者は安心して、継続して「普図低確時間短縮状態」を目指すことができる。
【７１５１】
その他、第１９実施形態におけるパチンコ機１０は、第１４実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
【７１５２】
＜第２０実施形態＞
次いで、図４０６～図４２１を参照して、本発明を適用した第２０実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第２０実施形態のパチンコ機１０について、第１４実施形態及び第１５実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２０実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１４実施形態及び第１５実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１４実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。
【７１５３】
第１５実施形態のパチンコ機１０では、救済条件成立回数が１の値（即ち、「８００回」）に設定されており、該救済条件成立回数に基づいて大当たり優先報知期間、曖昧報知期間及び救済優先報知期間が設定され（図３８９参照）、各期間と、小当たり当選時における特別図柄の実行回数と、を比較して、小当たり当選時における右打ち報知演出の内容を異ならせるように構成されている。
【７１５４】
しかし、救済条件成立回数が１の値に設定されている場合、実際の遊技ホールにおけるパチンコ機１０の運用状況によっては、遊技ホールの開店後の早いタイミングでパチンコ機１０の遊技を中止されてしまい、パチンコ機１０の稼働低下を招くおそれがあり、救済条件の設定に関して、さらなる内容の向上が求められる。

【７１５５】
具体的には、例えば、遊技ホールの開店時からパチンコ機１０を遊技し、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合の特別図柄の動的表示の実行回数によっては、遊技ホールの開店時におけるパチンコ機１０がＲＡＭクリア直後の状態ではないことが判別可能となり、前稼働日からパチンコ機１０の設定値の変更がされていないと判断され、パチンコ機１０の遊技を中止されてしまう可能性がある。
【７１５６】
第２０実施形態のパチンコ機１０は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、救済条件成立に関する制御を好適に行い、パチンコ機１０の稼働低下を抑制することを目的としている。
【７１５７】
本目的を達成するために、第２０実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備え、前記遊技機は、前記特定情報が前記所定の更新状態となるまでの更新回数は、複数の更新回数の中から抽選で１の更新回数が決定される。
【７１５８】
本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定時期」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。
【７１５９】
なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。
【７１６０】
また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常

遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【７１６１】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【７１６２】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【７１６３】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【７１６４】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【７１６５】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【７１６６】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【７１６７】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が検知されることなどが挙げられる。

【７１６８】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。

【７１６９】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【７１７０】

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。

【７１７１】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

【７１７２】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

【７１７３】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【７１７４】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【７１７５】

さらに、報知態様は、少なくとも２種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【７１７６】

まず、図４０６を参照して、第２０実施形態のパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図４０６は、第２０実施形態のパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。第１５実施形態のブロック図と、第２０実施形態のブロック図との異なる点は、ＲＯＭ２０２内に救済条件成立回数テーブル２０２ｎが追加されている点と、ＲＡＭ２０３内に救済条件成立回数格納エリア２０３ｑが追加されている点と、である。

【７１７７】

ここで、図４０７を参照して、第２０実施形態の救済条件成立回数テーブル２０２ｎについて説明する。図４０７は、第２０実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される救済条件成立回数テーブル２０２ｎの一例を模式的に示した模式図である。

【７１７８】

救済条件成立回数テーブル２０２ｎは、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理時及び大当たり遊技の終了時に参照され、３の救済条件成立回数（即ち、「７００回」、「８００回」又は「９００回」）の中から、遊技状態及びその他の状況にかかわらず無作為に１の救済条件成立回数が抽選される。そして、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示の実行回数が抽選された救済条件成立回数に達した場合に「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【７１７９】
従って、詳細は後述するが、第２０実施形態のパチンコ機１０では、選択されている救済条件成立回数によって、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間及び救済優先報知期間に異なる値が設定されるように構成されている（図４１１参照）。
【７１８０】
また、第１５実施形態のパチンコ機１０及び第２０実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の動的表示の演出が実行される第３図柄表示装置８１内においては、救済条件成立回数までの残りの回転数の表示を行わないように構成されている。このため、遊技者は、現在の遊技状態において、いずれの救済条件成立回数が選択されているのかを知り得ず、救済条件成立回数までの残りの回転数を知り得ないように構成されている。
【７１８１】
ここで、第１５実施形態のパチンコ機１０では、救済条件成立回数が１の値（即ち、「８００回」）のみに設定されているため、遊技ホールの開店時からパチンコ機１０を遊技した場合において、設定値の変更有無の把握が容易となり、その結果、パチンコ機１０の稼働低下を招いてしまうおそれがある。
【７１８２】
より詳細に説明すると、第１５実施形態のパチンコ機１０では、救済条件成立回数が１の値（即ち、「８００回」）のみに構成されており、損益分岐回数は「５４３回転」となるように構成されている（図３８９参照）。よって、パチンコ機１０のＲＡＭクリア時又は大当たり終了後からの特別図柄の動的表示の実行回数が「０回転～５２３回転」までの間に特図１小当たりに当選した場合には、右打ち報知演出として大当たり優先報知演出が実行されるように構成されている。
【７１８３】
従って、仮に、第１５実施形態のパチンコ機１０において、遊技ホールの開店時からパチンコ機１０を遊技した場合であって、遊技開始から特別図柄の動的表示を「４３０回転」実行させた時点で特図１小当たりに当選し、右打ち報知演出として曖昧報知演出が実行された場合を想定する。この場合、曖昧報知演出が実行されていることから、遊技中のパチンコ機１０のＲＡＭクリア時又は大当たり終了後からの特別図柄の動的表示の実行回数は「５２４回転～５６３回転」であると判別可能となる（図３８９参照）。
【７１８４】
しかしながら、遊技者は特別図柄の動的表示を４３０回転しか実行させていないため、遊技中のパチンコ機１０は、遊技ホールの開店時においてＲＡＭクリア直後又は大当たり終了直後の状態ではなかったと推測できる。
【７１８５】
また、仮に、遊技ホールの開店前にパチンコ機１０の設定値を変更していれば、パチンコ機１０はＲＡＭクリア状態になることから（図３３５のＳ１１８及びＳ１１７参照）、遊技ホールの開店前にパチンコ機１０の設定値の変更がされていないことが判別可能となる。
【７１８６】
このような状況において、前稼働日のパチンコ機１０の稼働データが、あまり出玉を獲得しておらず、魅力的なデータになっていない場合、遊技者はパチンコ機１０の設定値が低く設定されていると推測してしまうおそれがあり、かつ、該稼働データの状態からパチンコ機１０の設定値の変更がされていないことから、現在のパチンコ機１０も出玉を獲得し難い設定値であると判断し、遊技を中止してしまい、パチンコ機１０の稼働低下につながるおそれがある。
【７１８７】
一方、第２０実施形態のパチンコ機１０のように、救済条件成立回数が３の値（「７００回」、「８００回」又は「９００回」）の中から無作為に抽選されるように構成されている場合を想定する。そして、遊技ホールの開店時からパチンコ機１０を遊技した場合であって、遊技開始から特別図柄の動的表示を「４３０回転」実行させた時点でいずれかの

小当たりに当選し、右打ち報知演出として曖昧報知演出が実行された場合、現在のパチンコ機１０の救済条件成立回数が「７００回」に設定されていれば、曖昧報知期間が「４２４～４６３回転」となり（図４１１参照）、遊技ホールの開店時におけるパチンコ機１０がＲＡＭクリア直後又は大当たり終了直後であって、前稼働日からパチンコ機１０の設定値の変更がされた状態であった可能性も考えられ、出玉を獲得し易い設定値に変更されている可能性も考えられるため、少なくとも遊技を中止する理由が減少し、遊技を継続する可能性が高くなる。

【７１８８】

このように、救済条件成立回数が複数の値の中から無作為に抽選されるように構成されることで、遊技ホールの開店時からパチンコ機１０の遊技を開始した場合における設定値の変更有無の判別を困難にすることができ、パチンコ機１０の稼働低下を軽減することができる。

【７１８９】

また、上述したように、第１５実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時に、１ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して特定領域６５ｄに球を通過させて大当たり遊技を発生させ、「普図高確時間短縮状態Ａ」に移行させた場合と、「通常遊技状態Ａ」において特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行した場合と、の２の事象を比較すると、後者である「普図低確時間短縮状態」に移行した場合の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。

【７１９０】

従って、第１５実施形態のパチンコ機１０のように、救済条件成立回数が１の値（即ち、「８００回」）のみに設定されている場合、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間及び救済優先報知期間がそれぞれ１の値に設定されるため（図３８９参照）、遊技者は、特図１小当たり当選時において実行される右打ち報知演出を確認しなくても、ホールに設置されたデータ表示器等で特別図柄の動的表示の実行回数を確認することで、いずれの打ち方を実行すべきかが判断可能となってしまうおそれがある。

【７１９１】

しかしながら、第２０実施形態のパチンコ機１０のように、救済条件成立回数が救済条件成立回数テーブル２０２ｎに設定された３の値の中から無作為に抽選され、その時点で設定されている救済条件成立回数を遊技者が知り得ないように構成することで、遊技者は小当たり当選時のＯＰ時間において実行される右打ち報知演出を確認して、いずれの打ち方をすべきかを判断させるようにすることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【７１９２】

次に、第２０実施形態の主制御装置１１０において、ＲＡＭ２０３に格納される救済条件成立回数格納エリア２０３ｑについて説明する。救済条件成立回数格納エリア２０３ｑは、特別図柄の動的表示の実行回数に基づいて「普図低確時間短縮状態」に移行するか否かを判定するための救済条件成立回数を記憶するメモリである。

【７１９３】

ＭＰＵ２０１は、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定時及び大当たり終了時において、救済条件成立回数抽選処理を実施し（図４１２のＳ１６１及び図４１５のＳ１６１参照）、該救済条件成立回数抽選処理で抽選された救済条件成立回数の値を救済条件成立回数格納エリア２０３ｑへ格納する（図４１３のＳ１４２参照）。また、大当たり時に初期化処理としてクリアされる（図４１４のＳ６０４参照）。格納された救済条件成立回数格納エリア２０３ｑの値は、救済到達計数処理において、救済条件成立回数に達したか否かの判定処理で参照される（図３４５のＳ５４０３参照）。

【７１９４】

次に、図４０８を参照して、第２０実施形態における音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図４０８は、主に第２０実施形態における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。第１５実施形態のブロック図と、第

２０実施形態のブロック図と、の異なる点は、ＲＡＭ２２３において、サブ救済条件成立回数格納エリア２２３ｈ及びサブベース値格納エリア２２３ｏが追加されている点と、ＲＴＣ２４５が追加されている点と、である。

【７１９５】

サブ救済条件成立回数格納エリア２２３ｈは、現在のパチンコ機１０の救済条件成立回数を記憶するメモリである。

【７１９６】

音声ランプ制御装置１１３は、電源投入時及び大当たり終了時において主制御装置１１０より送信される救済条件成立回数コマンドを受信すると、該当情報をサブ救済条件成立回数格納エリア２２３ｈに格納する（図４１８のＳ１２７４参照）。また、このサブ救済条件成立回数格納エリア２２３ｈは、大当たりに当選したタイミングでクリアされる（図４２０のＳ１４２２参照）。

【７１９７】

サブベース値格納エリア２２３ｎは、主制御装置１１０によってベース表示装置４０１に表示されるリアルタイムベース値と同様の値が格納されるエリアである。

【７１９８】

このサブベース値格納エリア２２３ｎは、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理におけるＲＡＭの初期値設定処理においてクリアされる（図４１７のＳ１０１０参照）。そして、主制御装置１１０から送信されるベース値コマンドの受信時に、該受信したリアルタイムベース値が格納される（図４１８のＳ１２７２参照）。

【７１９９】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、サブベース値格納エリア２２３ｏに格納したリアルタイムベース値と、サブ救済条件成立回数格納エリア２２３ｈに格納した救済条件成立回数と、に基づいて、現在のパチンコ機１０における損益分岐回数を算出し、さらに、該損益分岐回数より大当たり優先報知回数（大当たり優先報知期間と曖昧報知期間との境目となる回転数）及び曖昧報知回数（曖昧報知期間と救済優先報知期間との境目となる回転数）を算出して（図４１８のＳ１２７５及びＳ１２７６参照）、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間及び救済優先報知期間を設定する（図４０９～図４１１にて詳細を後述）。

【７２００】

次いで、ＲＴＣ２４５は、現在の日時を計時することができる機能を有しており、ＲＴＣ制御部２４６と、レジスタ２４７と、ＲＴＣ用電源２４８とで構成されている。ＲＴＣ制御部２４６は、レジスタ２４７を利用（制御）して、現在の日時の計時など各種の制御を行う。レジスタ２４７は、レジスタテーブルを有しており、このレジスタテーブルには計時レジスタ２４７ａが含まれている。

【７２０１】

計時レジスタ２４７ａは、現在の日時を計時するためのレジスタであり、現在日時情報としてのレジスタ値が１秒毎に更新される。本実施形態では、計時レジスタ２４７ａにおける現在日時情報には、現在の「年」、「月」、「日」、「時」、「分」、「秒」を特定可能な情報が含まれている。

【７２０２】

ＲＴＣ用電源２４８は、パチンコ機１０の電源とは異なるＲＴＣ２４５専用の電源であり、パチンコ機１０の電源が断たれた電断状態でもＲＴＣ制御部２４６及びレジスタ２４７に電力を供給することができる。したがって、計時レジスタ２４７ａは、電断状態であっても現在日時情報を更新可能である。本実施形態では、ＲＴＣ用電源２４８には、ボタン型電池が用いられている。

【７２０３】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、ＲＴＣ２４５より現在時刻を参照し、現在時刻が２０時以降の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数にかかわらず、大当たり優先報知を行う

ように構成されている（図４１１にて詳細を後述）。
【７２０４】
次に、図４０９及び図４１０を参照して、第２０実施形態のパチンコ機１０において、「通常遊技状態Ａ」中の特図１小当たり選時に大当たりさせた場合、及び、該小当たり遊技で大当たりさせずに「通常遊技状態Ａ」に戻り、救済条件成立回数まで特別図柄の動的表示を実行させた場合、の各状態別の期待獲得球数について説明する。図４０９及び図４１０は、第２０実施形態の「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時に右打ち遊技を行って大当たりを発生させた場合の平均獲得球数と、該小当たり当選時に右打ち遊技を行わず、「通常遊技状態Ａ」に戻って再び特別図柄の動的表示を実行させ、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行させた場合の平均獲得球数と、について、遊技状態別に２の平均獲得球数の差異をまとめた表である。
【７２０５】
第２０実施形態のパチンコ機１０では、この図４０９及び図４１０の表から算出される損益分岐回数に基づいて、損益分岐回数テーブル２２２ｆ（図４１１参照）が設定されている。また、音声ランプ制御装置１１３は、電源投入時及び大当たり終了時に主制御装置１１０より送信される救済条件成立回数コマンドの受信時において損益分岐回数テーブル２２２ｆを参照し、その時点でのリアルタイムベース値と救済条件成立回数とに基づいて大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍ、曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに値をセットし、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間及び救済優先報知期間を設定する。
【７２０６】
そして、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、設定された大当たり優先報知期間、曖昧報知期間及び救済優先報知期間と、該小当たり当選時の回転数と、を比較し、該小当たり当選時のＯＰ時間において行う右打ち報知演出の内容を決定する。
【７２０７】
ここで、上述したように、第１５実施形態のパチンコ機１０では、１の損益分岐回数の値が設定されており、該損益分岐回数に基づいて、１の大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間が設定されている（図３８９参照）。そして、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、特別図柄の動的表示の実行回数と、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間と、を比較して、該小当たり当選時の右打ち報知演出の内容を決定するように構成されている。
【７２０８】
しかしながら、ホールに設置されているパチンコ機１０それぞれには、遊技釘や球発射ユニット１１２ａ等の状態により、若干ながら個体差が存在する可能性があり、さらに、遊技者の遊技方法も同一ではないため、第１５実施形態のパチンコ機１０に設定された損益分岐回数と、実際に遊技されているパチンコ機１０における損益分岐回数と、の間に誤差が生じる可能性がある。
【７２０９】
より詳細には、上述したように、第１５実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」におけるベース値は「３０」であることを前提として、１の損益分岐回数が設定されている。一方、例えば、長期間のパチンコ機１０の稼働によって遊技釘や球発射ユニット１１２ａ等の状態が変化し、左打ち遊技時における第１始動口６４や一般入賞口６３への入賞率が変化することも考えられる。
【７２１０】
そして、仮に、「通常遊技状態」におけるベース値が変化（例えば、「３６」など）した場合、該「通常遊技状態」中の左打ち遊技時において特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出される球の数が変化するため、救済条件成立回数に達するまでの使用する（減少する）持ち玉数も変化する。
【７２１１】

このような場合、例えば、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり時の右打ち報知演出として大当たり優先報知演出が実行された場合（即ち、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が獲得し得る出玉の期待値が高くなる）であっても、実際には、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が獲得し得る出玉の期待値が高くなることも想定される。

【７２１２】

従って、第２０実施形態のパチンコ機１０では、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対してコマンド送信されるリアルタイムベース値及び救済条件成立回数に基づいて損益分岐回数を設定し、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間の算出を行う。

【７２１３】

このように構成することで、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、より正確な右打ち報知演出を実行することができる。

【７２１４】

図４０９のＮｏ．１のケースに示すように、リアルタイムベース値（サブベース値格納エリア２２３ｎに格納された値であり、図４０９における「ベース値」欄）が「３０」で、救済条件成立回数（サブ救済条件成立回数格納エリアに格納された値）が「７００回転」の状態において、特図１小当たりに当選し、該小当たり当選時の回転数（サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値）が「４００回転」の場合、該小当たり遊技において右打ち遊技を行い、特定領域６５ｄに球を通過させて大当たりさせた場合の連荘終了までに遊技者が獲得し得る平均獲得球数は約４０００発（この場合における平均獲得球数を「α」とする）となる。

【７２１５】

ここでの連荘終了とは、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時に右打ち遊技を開始して大当たり状態に移行させてから、「普図高確時間短縮状態（普図高確時間短縮状態Ａ及び普図高確時間短縮状態Ｂ）」及び「通常遊技状態Ｂ」を経由して、再び「通常遊技状態Ａ」に戻る事象を意味する（図３０９参照）。

【７２１６】

一方、該小当たり当選時において右打ち遊技を行わずに大当たりを発生させなかった場合、救済条件成立回数が「７００回転」であって、該小当たり当選時の回転数が「４００回転」であるから、救済条件成立回数までの残りの回転数は「３００回転」となる。

【７２１７】

また、第２０実施形態のパチンコ機１０では、左打ち遊技で発射された球が第１始動口６４へ１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように構成されているため、左打ち遊技を継続した場合に、救済条件成立回数に達するまで（即ち、残りの「３００回転」を実行するまで）に要する時間は約５０分となる（図４０９における「救済条件成立回数までの「時間（分）」」欄）。よって、約５０分の左打ち遊技で発射した球数は約５０００発となり、リアルタイムベース値が「３０」であるから、この間に賞球として払い出された球数は約１５００発となる。つまり、約５０分（約５０００発の球の発射時）の左打ち遊技によって消費した球数は約３５００発となる（図４０９における「救済条件成立回数までの「使用球数」」欄）。

【７２１８】

また、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行した場合、連荘終了までに遊技者が獲得し得る平均獲得球数は約７０００発となる（図４０９における「救済条件成立時の平均獲得球数」欄）。

【７２１９】

ここで、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選してから、該小当たりで大当たりを発生させずに救済条件成立回数に達するまでに消費した球数は約３５００発であるから、該特図１小当たり当選時から、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行した場合の平均獲得球数は、「救済条件成立時の平均獲得球数（７０００）－

救済条件成立回数までの使用球数（３５００）」から、約３５００発（この場合における平均獲得球数を「β」とする）となる（図４０９における「小当たりＡ当選時から連荘終了までの「平均獲得球数（β）」」欄）。なお、該特図１小当たり当選時から、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行させ、連荘が終了するまでの時間は約７０分となる（図４０９における「小当たりＡ当選時から連荘終了までの「平均消化時間（分）」」欄）。

【７２２０】

従って、Ｎｏ．１のケースにおける小当たり当選時の右打ち遊技方法による平均獲得球数は約４０００発（α）であって、小当たり当選時の左打ち遊技方法による平均獲得球数は約３５００発（β）であるから、２の平均獲得球数の差分（α－β）は約５００発となる（図４０９における「差分（α－β）」欄）。

【７２２１】

即ち、第２０実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約５００発多くなるように構成されている。

【７２２２】

同様に、Ｎｏ．２のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４４２回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約１０発多くなるように構成されている。

【７２２３】

さらに、Ｎｏ．３のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４４３回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約２発少なくなるように構成されている。

【７２２４】

また、Ｎｏ．４のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約６６７発少なくなるように構成されている。

【７２２５】

このように、第２０実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態における「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が４４２回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【７２２６】

一方、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態における「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が４４３回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【７２２７】

よって、第２０実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、「４４３回転」を損益分岐回数として後述す

る損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図４１１参照）。
【７２２８】
次いで、Ｎｏ．５のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約５００発多くなるように構成されている。
【７２２９】
また、Ｎｏ．６のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５４２回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約１０発多くなるように構成されている。
【７２３０】
さらに、Ｎｏ．７のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５４３回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約２発少なくなるように構成されている。
【７２３１】
また、Ｎｏ．８のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約６６７発少なくなるように構成されている。
【７２３２】
従って、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態における「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が５４２回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。
【７２３３】
一方、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態における「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が５４３回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。
【７２３４】
よって、第２０実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、「５４３回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図４１１参照）。
【７２３５】
次いで、Ｎｏ．９のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約５００発多くなるように構成されている。
【７２３６】
また、Ｎｏ．１０のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６

４２回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約１０発多くなるように構成されている。

【７２３７】

さらに、Ｎｏ．１１のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６４３回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約２発少なくなるように構成されている。

【７２３８】

また、Ｎｏ．１２のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「７００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約６６７発少なくなるように構成されている。

【７２３９】

従って、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が６４２回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【７２４０】

一方、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が６４３回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【７２４１】

よって、第２０実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、「６４３回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図４１１参照）。

【７２４２】

次いで、Ｎｏ．１３のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約４００発多くなるように構成されている。

【７２４３】

また、Ｎｏ．１４のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４３５回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約３発多くなるように構成されている。

【７２４４】

さらに、Ｎｏ．１５のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４３６回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８発少なくなるように構成されている。

【７２４５】

また、Ｎｏ．１６のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５

００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約７３３発少なくなるように構成されている。

【７２４６】

従って、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が４３５回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【７２４７】

一方、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が４３６回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【７２４８】

よって、第２０実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、「４３６回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図４１１参照）。

【７２４９】

次いで、Ｎｏ．１７のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約４００発多くなるように構成されている。

【７２５０】

また、Ｎｏ．１８のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５３５回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約３発多くなるように構成されている。

【７２５１】

さらに、Ｎｏ．１９のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５３６回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８発少なくなるように構成されている。

【７２５２】

また、Ｎｏ．２０のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約７３３発少なくなるように構成されている。

【７２５３】

従って、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が５３５回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【７２５４】

一方、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が５３６回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し

得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。
【７２５５】
よって、第２０実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、「５３６回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図４１１参照）。
【７２５６】
次いで、Ｎｏ．２１のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約４００発多くなるように構成されている。
【７２５７】
また、Ｎｏ．２２のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６３５回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約３発多くなるように構成されている。
【７２５８】
さらに、Ｎｏ．２３のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６３６回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８発少なくなるように構成されている。
【７２５９】
また、Ｎｏ．２４のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「７００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約７３３発少なくなるように構成されている。
【７２６０】
従って、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が６３５回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。
【７２６１】
一方、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が６３６回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。
【７２６２】
よって、第２０実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、「６３６回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図４１１参照）。
【７２６３】
次いで、図４１０に示すようにＮｏ．１のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約３００発多くなるように構成されている。
【７２６４】

また、Ｎｏ．２のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４２７回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約３発多くなるように構成されている。

【７２６５】

さらに、Ｎｏ．３のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４２８回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８発少なくなるように構成されている。

【７２６６】

また、Ｎｏ．４のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８００発少なくなるように構成されている。

【７２６７】

従って、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が４２７回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【７２６８】

一方、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が４２８回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【７２６９】

よって、第２０実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、「４２８回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図４１１参照）。

【７２７０】

次いで、Ｎｏ．５のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約３００発多くなるように構成されている。

【７２７１】

また、Ｎｏ．６のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５２７回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約３発多くなるように構成されている。

【７２７２】

さらに、Ｎｏ．７のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５２８回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８発少なくなるように構成されている。

【７２７３】

また、Ｎｏ．８のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８００発少なくなるように構成されている。

【７２７４】

従って、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が５２７回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【７２７５】

一方、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が５２８回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【７２７６】

よって、第２０実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、「５２８回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図４１１参照）。

【７２７７】

次いで、Ｎｏ．９のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約３００発多くなるように構成されている。

【７２７８】

また、Ｎｏ．１０のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６２７回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約３発多くなるように構成されている。

【７２７９】

さらに、Ｎｏ．１１のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６２８回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８発少なくなるように構成されている。

【７２８０】

また、Ｎｏ．１２のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「７００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８００発少なくなるように構成されている。

【７２８１】

従って、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が６２７回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【７２８２】

一方、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合

、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が６２８回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【７２８３】

よって、第２０実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、「６２８回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図４１１参照）。

【７２８４】

次いで、Ｎｏ．１３のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約２００発多くなるように構成されている。

【７２８５】

また、Ｎｏ．１４のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４１８回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８発多くなるように構成されている。

【７２８６】

さらに、Ｎｏ．１５のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４１９回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約３発少なくなるように構成されている。

【７２８７】

また、Ｎｏ．１６のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８６７発少なくなるように構成されている。

【７２８８】

従って、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が４１８回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【７２８９】

一方、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が４１９回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【７２９０】

よって、第２０実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、「４１９回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図４１１参照）。

【７２９１】

次いで、Ｎｏ．１７のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る

平均獲得球数が約２００発多くなるように構成されている。
【７２９２】
　また、Ｎｏ．１８のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５１８回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８発多くなるように構成されている。
【７２９３】
　さらに、Ｎｏ．１９のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５１９回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約３発少なくなるように構成されている。
【７２９４】
　また、Ｎｏ．２０のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８６７発少なくなるように構成されている。
【７２９５】
　従って、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が５１８回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。
【７２９６】
　一方、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が５１９回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。
【７２９７】
　よって、第２０実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、「５１９回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図４１１参照）。
【７２９８】
　次いで、Ｎｏ．２１のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約２００発多くなるように構成されている。
【７２９９】
　また、Ｎｏ．２２のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６１８回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８発多くなるように構成されている。
【７３００】
　さらに、Ｎｏ．２３のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６１９回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る

平均獲得球数が約３発少なくなるように構成されている。
【７３０１】
また、Ｎｏ．２４のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「７００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８６７発少なくなるように構成されている。
【７３０２】
従って、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が６１８回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。
【７３０３】
一方、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が６１９回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。
【７３０４】
よって、第２０実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、「６１９回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図４１１参照）。
【７３０５】
このように、救済条件成立回数とリアルタイムベース値とを参照することで、より正確に損益分岐回数を算出することができ、より正確な大当たり優先報知期間、曖昧報知期間及び救済優先報知期間を把握することができる。その結果、特図１小当たり当選時の右打ち報知演出において、より正確な示唆演出を実行することができる。
【７３０６】
次に、図４１１を参照して、第２０実施形態の損益分岐回数テーブル２２２ｆについて説明する。図４１１は、第２０実施形態において、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２に記憶される損益分岐回数テーブル２２２ｆの一例を模式的に示した模式図である。上述したように、損益分岐回数テーブル２２２ｆは、図４０９及び図４１０の各状態別の期待獲得球数表に基づいて設定されている。また、損益分岐回数テーブル２２２ｆは、リアルタイムベース値と、救済条件成立回数とに基づいて、損益分岐回数、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間が規定されている。音声ランプ制御装置１１３は、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数と、損益分岐回数テーブル２２２ｆに規定された大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間とを比較して、該小当たり遊技のＯＰ時間において実行する右打ち報知演出の内容を決定する。
【７３０７】
従って、図４１１に示すように、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、損益分岐回数が「４４３回転」、大当たり優先報知期間が「０～４２３回転」、曖昧報知期間が「４２４～４６３回転」、救済優先報知期間が「４６４～７００回転」に設定されている。
【７３０８】
次いで、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、損益分岐回数が「５４３回転」、大当たり優先報知期間が「０～５２３回転」、曖昧報知期間が「５２４～５６３回転」、救済優先報知期間が「５６４～８００回転」に設定されている。
【７３０９】
次いで、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場

合、損益分岐回数が「６４３回転」、大当たり優先報知期間が「０～６２３回転」、曖昧報知期間が「６２４～６６３回転」、救済優先報知期間が「６６４～９００回転」に設定されている。

【７３１０】

次いで、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、損益分岐回数が「４３６回転」、大当たり優先報知期間が「０～４１６回転」、曖昧報知期間が「４１７～４５６回転」、救済優先報知期間が「４５７～７００回転」に設定されている。

【７３１１】

次いで、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、損益分岐回数が「５３６回転」、大当たり優先報知期間が「０～５１６回転」、曖昧報知期間が「５１７～５５６回転」、救済優先報知期間が「５５７～８００回転」に設定されている。

【７３１２】

次いで、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、損益分岐回数が「６３６回転」、大当たり優先報知期間が「０～６１６回転」、曖昧報知期間が「６１７～６５６回転」、救済優先報知期間が「６５７～９００回転」に設定されている。

【７３１３】

次いで、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、損益分岐回数が「４２８回転」、大当たり優先報知期間が「０～４０８回転」、曖昧報知期間が「４０９～４４８回転」、救済優先報知期間が「４４９～７００回転」に設定されている。

【７３１４】

次いで、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、損益分岐回数が「５２８回転」、大当たり優先報知期間が「０～５０８回転」、曖昧報知期間が「５０９～５４８回転」、救済優先報知期間が「５４９～８００回転」に設定されている。

【７３１５】

次いで、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、損益分岐回数が「６２８回転」、大当たり優先報知期間が「０～６０８回転」、曖昧報知期間が「６０９～６４８回転」、救済優先報知期間が「６４９～９００回転」に設定されている。

【７３１６】

次いで、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、損益分岐回数が「４１９回転」、大当たり優先報知期間が「０～３９９回転」、曖昧報知期間が「４００～４３９回転」、救済優先報知期間が「４４０～７００回転」に設定されている。

【７３１７】

次いで、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、損益分岐回数が「５１９回転」、大当たり優先報知期間が「０～４９９回転」、曖昧報知期間が「５００～５３９回転」、救済優先報知期間が「５４０～８００回転」に設定されている。

【７３１８】

次いで、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、損益分岐回数が「６１９回転」、大当たり優先報知期間が「０～５９９回転」、曖昧報知期間が「６００～６３９回転」、救済優先報知期間が「６４０～９００回転」に設定されている。

【７３１９】

なお、リアルタイムベース値が「３０」より小さい値である場合は「３０」を、「３１

」である場合は「３２」を、「３３」である場合は「３４」を、「３５」である場合は「３６」を、「３７」より大きい値である場合は「３６」を、それぞれ参照するように構成されている。

【７３２０】

また、上述したように、小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数が損益分岐回数よりも大きい値となっている状態で小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行した場合、該小当たり当選時から「普図低確時間短縮状態」への移行に伴う連荘終了までの平均消化時間は約６０分程度となる（図４０９及び図４１０参照）。

【７３２１】

よって、例えば、パチンコホールにおいて第２０実施形態のパチンコ機１０を遊技している場合で、該パチンコホールの閉店３０分前において、救済優先報知期間に特図１小当たりに当選した場合、本来であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行した方が、遊技者が獲得し得る平均獲得球数は多くなるが、この状況において大当たりを発生させずに左打ち遊技を継続すると、救済条件成立回数に達する前に、又は、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行して連荘を継続している最中に閉店時間となってしまい、結果的に遊技者が本来獲得し得る出玉よりも少なくなってしまうおそれがある。

【７３２２】

このため、第２０実施形態のパチンコ機１０では、通常のパチンコホールにおける閉店時間を考慮し、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、ＲＴＣ２４５（図４０８参照）より現在時刻を参照し、現在時刻が２０時以降の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数にかかわらず、大当たり優先報知を行うように構成されている。

【７３２３】

このように構成することで、パチンコホールの閉店時間が近い場合であっても、遊技者が安心してパチンコ機１０を遊技することができる。

【７３２４】

次に、図４１２から図４１６のフローチャートを参照して、第２０実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。第１５実施形態の各制御処理と、第２０実施形態の各制御処理との異なる点は、主に、救済条件成立回数の抽選処理が追加されている点と、該救済条件成立回数及びベース値に関わるコマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する処理が追加されている点と、である。

【７３２５】

まず、図４１２は、第２０実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。第１４実施形態の立ち上げ処理と、第２０実施形態の立ち上げ処理との異なる点は、救済条件成立回数抽選処理が追加されている点である。

【７３２６】

第２０実施形態の立ち上げ処理では、Ｓ１１７の処理を終えると、救済条件成立回数を設定すべく、救済条件成立回数抽選処理を実行し（Ｓ１６１）、処理をＳ１１３に移行する。

【７３２７】

ここで、図４１３を参照して、第２０実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される救済条件成立回数抽選処理（Ｓ１６１）について説明する。図４１３は、第２０実施形態の救済条件成立回数抽選処理（Ｓ１６１）を示すフローチャートである。

【７３２８】

この救済条件成立回数抽選処理（Ｓ１６１）は、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭ２０３の初期化処理時および大当たり終了時、即ち、救済条件成立回数が初期化されるタイミングにおいて実行され、救済条件成立回数を新たに設定するための処理である。

【７３２９】

この救済条件成立回数抽選処理（Ｓ１６１）では、まず、救済条件成立回数を抽選する（Ｓ１４１）。この抽選処理では、救済条件成立回数テーブル２０２ｎ（図４０７参照）に設定された３の値（「７００回」、「８００回」又は「９００回」のいずれか）の中から１の値が無作為に抽選される。

【７３３０】

次いで、Ｓ１４１の処理における抽選結果を救済条件成立回数格納エリア２０３ｑに格納し（Ｓ１４２）、この救済条件成立回数抽選処理（Ｓ１６１）を終了して、立ち上げ処理（図４１２参照）に戻る。

【７３３１】

図４１２の立ち上げ処理に戻って、説明を続ける。Ｓ１１３の処理を終えると、救済条件成立回数コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１６２）、処理をＳ１６３に移行する。

【７３３２】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３は電源のバックアップ機能を有しておらず、該音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３は立ち上げ処理によって初期化されるため（図４１７のＳ１０１０参照）、パチンコ機１０の立ち上げ処理の都度、設定値コマンド及び救済条件成立回数コマンドが設定され、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に送信されるように構成されている。

【７３３３】

ここで設定された救済条件成立回数コマンドは、タイマ割込処理の外部出力処理（図３３８のＳ２０１参照）において、音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３は、救済条件成立回数コマンドを受信すると、該救済条件成立回数より大当たり優先報知回数及び曖昧報知回数を算出し、各情報をＲＡＭ２２３に設けられた各エリアに格納する（図４１８にて後述）。

【７３３４】

次いで、図４１４を参照して、第２０実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図３３８参照）の一処理である当たり処理（Ｓ２０３）について説明する。図４１４は、第２０実施形態の当たり処理（Ｓ２０３）を示したフローチャートである。第１５実施形態の当たり処理（Ｓ２０３）と、第２０実施形態の当たり処理（Ｓ２０３）との異なる点は、大当たり時に救済条件成立回数格納エリア２０３ｑのクリア処理が追加されている点である。

【７３３５】

第２０実施形態の当たり処理（Ｓ２０３）では、Ｓ６０３の処理を終えると、救済条件成立回数格納エリア２０３ｑをクリアし（Ｓ６０４）、処理をＳ６０５に移行する。

【７３３６】

次いで、図４１５を参照して、第２０実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり終了処理（Ｓ６２２）について説明する。図４１５は、第２０実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６１０）を示したフローチャートである。第１５実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６１０）と、第２０実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６１０）との異なる点は、救済条件成立回数に関わる処理が追加されている点である。

【７３３７】

第２０実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６１０）では、Ｓ６６１１の処理を終えると、次いで、救済条件成立回数を設定すべく、救済条件成立回数抽選処理を実行し（Ｓ１６１）、設定された救済条件成立回数に基づいて救済条件成立回数コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１６２）、処理をＳ６６１３に移行する。

【７３３８】

次いで、図４１６を参照して、第２０実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるベース値処理（Ｓ２５１）について説明する。図４１６は、第２

０実施形態のベース値処理（Ｓ２５１）を示すフローチャートである。第１５実施形態のベース値処理（Ｓ２５１）と、第２０実施形態のベース値処理（Ｓ２５１）との異なる点は、算出されたベース値に基づいて、音声ランプ制御装置１１３に送信するためのコマンド設定処理が追加されている点である。

【７３３９】

第２０実施形態のベース値処理（Ｓ２５１）では、Ｓ８５３の処理を終えると、ベース値コマンドを設定して（Ｓ８５４）、このベース値処理（Ｓ２５１）を終了する。なお、Ｓ８５４の処理で設定されたベース値コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３３８のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【７３４０】

音声ランプ制御装置１１３は、ベース値コマンドを受信すると、該受信したリアルタイムベース値をサブベース値格納エリア２２３ｎに格納する。そして、電源投入時及び大当たり終了時において、該サブベース値格納エリア２２３ｎに格納したリアルタイムベース値及びサブ救済条件成立回数格納エリア２２３ｈに格納した救済条件成立回数に基づいて大当たり優先報知回数及び曖昧報知回数を算出する（図４１８にて後述）。

【７３４１】

次に、図４１７から図４２１を参照して、第２０実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。第１５実施形態の各制御処理と、第２０実施形態の各制御処理との異なる点は、主に、ベース値コマンド及び救済条件成立回数コマンドに関わる処理が追加されている点である。

【７３４２】

まず、図４１７を参照して、第２０実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図４１７は、第２０実施形態の立ち上げ処理を示したフローチャートである。第１５実施形態の立ち上げ処理と、第２０実施形態の立ち上げ処理との異なる点は、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍ及び曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに値を格納する処理が削除されている点である。

【７３４３】

上述したように、第１５実施形態のパチンコ機１０では、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間が、それぞれ１の値に設定されるため、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理において、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍ及び曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに値を格納するように構成されていた（図３９０参照）。

【７３４４】

一方、第２０実施形態のパチンコ機１０では、現在の救済条件成立回数とベース値とによって大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間が決定されるため、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理では大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍ及び曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに値の格納は行わず、救済関連コマンド受信処理において行われる（図４１８にて後述）。

【７３４５】

次いで、図４１８を参照して、第２０実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）について説明する。図４１８は、第２０実施形態の救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）を示したフローチャートである。第１５実施形態の救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）と、第２０実施形態の救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）との異なる点は、ベース値コマンド及び救済条件成立回数コマンドに関わる処理が追加されている点である。

【７３４６】

第２０実施形態の救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）では、まず、主制御装置１１０よりベース値コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２７１）。判別の結果、ベース値コマンドを受信していれば（Ｓ１２７１：Ｙｅｓ）、受信したリアルタイムベース値をサブベース値格納エリア２２３ｎに格納し（Ｓ１２７２）、この救済関連コマンド受

信処理（Ｓ１２１４）を終了して、コマンド判定処理（図３６０参照）に戻る。
【７３４７】
Ｓ１２７１の処理において、ベース値コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２７１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より救済条件成立回数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２７３）。判別の結果、救済条件成立回数コマンドを受信していれば（Ｓ１２７３：Ｙｅｓ）、受信した救済条件成立回数をサブ救済条件成立回数格納エリア２２３ｈに格納する（Ｓ１２７４）。その後、該救済条件成立回数及びサブベース値格納エリア２２３ｎに格納されたリアルタイムベース値より、損益分岐回数テーブル２２２ｆ（図４１１参照）に基づいて大当たり優先報知回数及び曖昧報知回数を算出して、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍ及び曖昧報知回数格納エリア２２３ｎにそれぞれ格納し（Ｓ１２７５及びＳ１２７６）、この救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）を終了して、コマンド判定処理（図３６０参照）に戻る。
【７３４８】
なお、上述したように、Ｓ１２７５及びＳ１２７６の処理は、損益分岐回数テーブル２２２ｆ（図４１１照）を参照して算出される。例えば、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「７００回」である場合、大当たり優先報知期間が「０～４２３回転」、曖昧報知期間が「４２４～４６３回転」、救済優先報知期間が「４６４～７００回転」に設定されているため、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍに「４２４回転」が、曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに「４６４回転」が、それぞれ格納される。
【７３４９】
一方、Ｓ１２７３の処理において、救済条件成立回数コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２７３：Ｎｏ）、処理をＳ１２７７に移行する。
【７３５０】
次いで、図４１９を参照して、第２０実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）について説明する。図４１９は、第２０実施形態の表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）を示したフローチャートである。第１５実施形態の表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）と、第２０実施形態の表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）と、の異なる点は、現在時刻の判別処理が追加されている点である。
【７３５１】
第２０実施形態の表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）では、Ｓ１３７４の判別の結果、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされていない場合、即ち、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオフ状態の場合（Ｓ１３７４：Ｎｏ）、前回の大当たり（又は、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理）から一度も救済条件成立回数に達していないため、次いで、ＲＴＣ２４５の計時レジスタ２４７ａより現在時刻を読み込み、現在時刻が２０時以降であるか否かを判別する（Ｓ１３７５）。
【７３５２】
Ｓ１３７５の処理において、現在時刻が２０時以降でないと判別された場合（Ｓ１３７５：Ｎｏ）、現在時刻は２０時より前の時間帯であって、救済条件成立回数まで特別図柄の動的表示を実行し、「普図低確時間短縮状態」へ移行させて連荘状態を消化する時間があると判断し、処理をＳ１３８１に移行する。
【７３５３】
一方、Ｓ１３７５の処理において、現在時刻が２０時以降であると判別された場合（Ｓ１３７５：Ｙｅｓ）、救済条件成立回数まで特別図柄の動的表示を実行し、「普図低確時間短縮状態」へ移行させて連荘状態を消化する時間がないと判断し、処理をＳ１３７７に移行する。
【７３５４】
次いで、図４２０を参照して、第２０実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される当たり演出処理（Ｓ１１０５）について説明する。図４

２０は、第２０実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）を示したフローチャートである。第１５実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）と、第２０実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）と、の異なる点は、サブ救済条件成立回数格納エリア２２３ｈのクリア処理が追加されている点である。

【７３５５】

第２０実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）では、Ｓ１４０１の判別の結果、大当たりに当選した場合（Ｓ１４０１：Ｙｅｓ）、初期化処理として、サブ救済条件成立回数格納エリア２２３ｈ、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍ及び曖昧報知回数格納エリア２２３ｎをクリアし（Ｓ１４２２）、処理をＳ１４０３に移行する。

【７３５６】

次いで、図４２１を参照して、第２０実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）について説明する。図４２１は、第２０実施形態の小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）を示したフローチャートである。第１５実施形態の小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）と、第２０実施形態の小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）との異なる点は、現在時刻の判別処理が追加されている点である。

【７３５７】

第２０実施形態の小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）では、Ｓ１５０３の判別の結果、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされていない場合、即ち、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオフ状態の場合（Ｓ１５０３：Ｎｏ）、前回の大当たり（又は、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理）から一度も救済条件成立回数に達していないため、次いで、ＲＴＣ２４５の計時レジスタ２４７ａより現在時刻を読み込み、現在時刻が２０時以降であるか否かを判別する（Ｓ１５０４）。

【７３５８】

Ｓ１５０４の処理において、現在時刻が２０時以降でないと判別された場合（Ｓ１５０４：Ｎｏ）、現在時刻は２０時より前の時間帯であって、救済条件成立回数まで特別図柄の動的表示を実行し、「普図低確時間短縮状態」へ移行させて連荘状態を消化する時間があると判断し、処理をＳ１５１５に移行する。

【７３５９】

一方、Ｓ１５０４の処理において、現在時刻が２０時以降であると判別された場合（Ｓ１５０４：Ｙｅｓ）、救済条件成立回数まで特別図柄の動的表示を実行し、「普図低確時間短縮状態」へ移行させて連荘状態を消化する時間がないと判断し、処理をＳ１５０６に移行する。

【７３６０】

以上、説明したように、第２０実施形態のパチンコ機１０では、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理時及び大当たり遊技の終了時に救済条件成立回数テーブル２０２ｎを参照し、複数の救済条件成立回数（即ち、「７００回」、「８００回」又は「９００回」）の中から、遊技状態及びその他の状況にかかわらず無作為に１の救済条件成立回数を抽選するように構成する。

【７３６１】

このように構成することで、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間の各値が一意ではなくなり、複数種類の期間が設定され得るようにすることができる。

【７３６２】

その結果、遊技ホールの開店時からパチンコ機１０の遊技を開始した場合における設定値の変更有無の判別を困難にすることができ、パチンコ機１０の稼働低下を軽減することができる。

【７３６３】

また、第２０実施形態のパチンコ機１０では、主制御装置１１０によって算出されたリアルタイムベース値及び救済条件成立回数を音声ランプ制御装置１１３にコマンド送信し

、音声ランプ制御装置１１３において、リアルタイムベース値及び救済条件成立回数から、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間を算出するように構成する。

【７３６４】

このように構成することで、より正確な大当たり優先報知期間、曖昧報知期間及び救済優先報知期間を把握することができる。その結果、特図１小当たり当選時の右打ち報知演出において、より正確な示唆演出を実行することができる。

【７３６５】

その他、第２０実施形態におけるパチンコ機１０は、第１４実施形態及び第１５実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【７３６６】

＜第２１実施形態＞

次いで、図４２２を参照して、本発明を適用した第２１実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第２１実施形態のパチンコ機１０について、第１４実施形態及び第１５実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２１実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１４実施形態及び第１５実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１４実施形態及び第１５実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【７３６７】

従来、所定の期間が経過した後に予め定めた遊技者に有利な遊技状態に移行して遊技者に利益を付与する遊技機がある。有利な遊技状態において、遊技者の遊技により所定の条件が成立した場合に遊技者は賞球を得ることができる。

【７３６８】

このような遊技機において、所定の期間における遊技者への有利な遊技状態の発生に対する示唆は十分に好適なものではなく、さらなる示唆の内容の向上が求められている。

【７３６９】

具体的には、例えば、所定期間において、有利な遊技状態の発生に対する示唆が一様である場合、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低を遊技者が理解することができない。また、示唆を利益の高低に応じて変化させることに関して生じる興趣も得ることができない。

【７３７０】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間における有利な遊技状態の発生に対する示唆を好適に行い、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、示唆に関する興趣を高めることを目的としている。

【７３７１】

より具体的には、例えば、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において、大当たりを発生可能な（即ち、特定領域６５ｄを通過可能な）小当たり当選時に、該小当たりで大当たりを発生させるか否かの選択肢を設けた遊技性とすることで、遊技のバリエーションを豊富にするとともに、遊技者に対して、獲得可能な出玉の期待値がより高くなる打ち方報知を実行できる遊技機を提供することを目的としている。

【７３７２】

本目的を達成するために、第２１実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領

域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備え、前記利益発生手段は、前記特定の遊技状態では、前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、遊技者による前記所定の遊技操作に基づいて前記所定の遊技条件が成立した場合にのみ前記特定利益を発生させる。

【７３７３】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定時期」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。

【７３７４】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【７３７５】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【７３７６】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【７３７７】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可

変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【７３７８】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【７３７９】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【７３８０】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【７３８１】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【７３８２】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が検知されることなどが挙げられる。

【７３８３】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。

【７３８４】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【７３８５】
また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。
【７３８６】
さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。
【７３８７】
また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。
【７３８８】
さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。
【７３８９】
また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミ

ング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【７３９０】

さらに、報知態様は、少なくとも２種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【７３９１】

ここで、図４２２を参照して、第２１実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図４２２は、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。

【７３９２】

より詳細には、図４２２（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５５０」（即ち、曖昧報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図４２２（ｂ）は、図４２２（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【７３９３】

また、図４２２（ｃ）は、図４２２（ｂ）の状態から、遊技者の右打ち遊技によって特定領域６５ｄを球が通過したことを報知している状態を示した図であり、図４２２（ｄ）は、図４２２（ｃ）の状態から、大当たり状態に移行したことを示した図である。

【７３９４】

図４２２（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示している。

【７３９５】

図４２２（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「５５０」となっており、図３８９に示す損益分岐回数テーブル２２２ｆにおいて、曖昧報知期間における変動演出であることを示している。

【７３９６】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、特図１小当たりに当選したことを示している。なお、第２１実施形態のパチンコ機１０では、曖昧報知期間において、小当たり当選時の右打ち遊技方法を実行した場合と、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行した場合と、において、遊技者が獲得し得る出玉の期待値を比較すると、その差異は僅少であるため、いずれかの打ち方をすることで明確に平均獲得球数が多くなるとは言い難い程度の差異となっている。

【７３９７】

よって、図４２２（ａ）の状況では、この後実行される小当たり遊技において、右打ち遊技の実行有無にかかわらず、獲得し得る出玉の期待値に大きな差異がないことを示唆するために、第３図柄８１ｂの左右の各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「２」）を停止

させ、中央の図柄列に「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄を停止させている。
【７３９８】
次いで、図４２２（ｂ）は、図４２２（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。
【７３９９】
また、主表示領域Ｄｍの中段右部分には「右打ち？」の文字メッセージ８１ｇが表示されており、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。
【７４００】
さらに、主表示領域Ｄｍの下段右部分には「Ｖ獲得で大当たりよ」の文字メッセージ８１ｈが表示されており、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。
【７４０１】
また、主表示領域Ｄｍの左部分には女性が首をかしげているキャラクタ図柄８１ｊが表示されており、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える表示となっている。なお、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該小当たり遊技において右打ち遊技することを示唆している。
【７４０２】
このように、第２１実施形態のパチンコ機１０では、曖昧期間中に特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出は、大当たり優先期間中及び救済優先期間中に特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出（図３９５（ｂ）及び図３９５（ｄ）参照）とは全く異なる報知演出を実行するように構成されている。
【７４０３】
このように構成することで、大当たり優先期間中及び救済優先期間中とは異なる期間であることを遊技者に示唆することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７４０４】
次いで、図４２２（ｃ）は、図４２２（ｂ）の状態から、遊技者の右打ち遊技によって特定領域６５ｄを球が通過したことを報知している状態を示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には、「Ｖ獲得」の文字メッセージ８１ｏが表示されており、遊技者の右打ち遊技によって特定領域６５ｄを球が通過し、大当たり状態に移行することを示している。
【７４０５】
次いで、図４２２（ｄ）は、図４２２（ｃ）の状態から、大当たり状態に移行したことを示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、「２Ｒ」の大当たりラウンド表示８１ｏが表示されており、小当たり遊技において特定領域６５ｄを球が通過したことに基づいて大当たり状態へ移行し、２Ｒ目が開始されたことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には女性が踊っているキャラクタ図柄８１ｊが表示されている。
【７４０６】
以上、説明したように、第２１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、遊技者の右打ち遊技によって特定領域６５ｄを球が通過した場合にのみ大当たり状態に移行するように構成する。
【７４０７】
このように構成することで、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合であっても、遊技者が右打ち遊技を行わず、特定領域６５ｄを球が通過しなければ、大当たり状態に移行しないようにすることができる。
【７４０８】
その結果、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に実行される右打ち報知演出を遊技者が確認し、遊技者自身が右打ち遊技を行って特定領域６５ｄを通過させるか否かで大当たり状態を発生させるか否かを決定することができ、遊技の興趣を向上することができる。
【７４０９】

その他、第２１実施形態におけるパチンコ機１０は、第１４実施形態及び第１５実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【７４１０】

＜第２２実施形態＞

次いで、図４２３を参照して、本発明を適用した第２２実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第２２実施形態のパチンコ機１０について、第１４実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２２実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１４実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１４実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【７４１１】

従来、所定の期間が経過した後に予め定めた遊技者に有利な遊技状態に移行して遊技者に利益を付与する遊技機がある。有利な遊技状態において、遊技者の遊技により所定の条件が成立した場合に遊技者は賞球を得ることができる。

【７４１２】

このような遊技機において、所定の期間における遊技者への有利な遊技状態の発生に対する示唆は十分に好適なものではなく、さらなる示唆の内容の向上が求められている。

【７４１３】

具体的には、例えば、所定期間において、有利な遊技状態の発生に対する示唆が一様である場合、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低を遊技者が理解することができない。また、示唆を利益の高低に応じて変化させることに関して生じる興趣も得ることができない。

【７４１４】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間における有利な遊技状態の発生に対する示唆を好適に行い、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、示唆に関する興趣を高めることを目的としている。

【７４１５】

より具体的には、例えば、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において、大当たりを発生可能な（即ち、特定領域６５ｄを通過可能な）小当たり当選時に、該小当たりで大当たりを発生させるか否かの選択肢を設けた遊技性とすることで、遊技のバリエーションを豊富にするとともに、遊技者に対して、獲得可能な出玉の期待値がより高くなる打ち方報知を実行できる遊技機を提供することを目的としている。

【７４１６】

本目的を達成するために、第２２実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備え、前記利益発生手段は、前記特定の遊技状態では、前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、遊技者による前記所定の遊技操作に基づいて前記所定の遊技条件が成立した場合にのみ前記特定利益を発生

させる。
【７４１７】
本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定時期」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。
【７４１８】
なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。
【７４１９】
また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。
【７４２０】
さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。
【７４２１】
また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。
【７４２２】
さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御

、などが挙げられる。

【７４２３】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【７４２４】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【７４２５】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【７４２６】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が検知されることなどが挙げられる。

【７４２７】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。

【７４２８】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【７４２９】

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可

能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。

【７４３０】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

【７４３１】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

【７４３２】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【７４３３】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【７４３４】

さらに、報知態様は、少なくとも２種類の事象を遊技者が識別可能となるものであれば

よく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【７４３５】

ここで、図４２３を参照して、第２２実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図４２３は、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。

【７４３６】

より詳細には、図４２３（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図４２３（ｂ）は、図４２３（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【７４３７】

さらに、図４２３（ｃ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「６３７」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図４２３（ｄ）は、図４２３（ｃ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【７４３８】

図４２３（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示している。

【７４３９】

図４２３（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「５８」となっており、図３２６に示す損益分岐回数テーブル２２２ｆに設定されている通り、大当たり優先報知期間における変動演出であることを示している。

【７４４０】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、特図１小当たりに当選したことを示している。なお、第２２実施形態のパチンコ機１０では、大当たり優先報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。

【７４４１】

よって、図４２３（ａ）の状況では、この後実行される小当たり遊技において、遊技者に右打ち遊技を実行させ、大当たり遊技を発生させることを示唆するために、第３図柄８１ｂの各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「２」）を停止させている。

【７４４２】

次いで、図４２３（ｂ）は、図４２３（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該小当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【７４４３】

また、主表示領域Ｄｍの上段右部分には「右打ち」の文字メッセージ８１ｃが、主表示領域Ｄｍの上段左部分には「Ｖを狙え」の文字メッセージ８１ｄが、それぞれ表示されて

おり、いずれも右打ち遊技を示唆するメッセージとなっている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、Ｖ獲得時示唆表示８１ｑが表示されている。このＶ獲得時示唆表示８１ｑは、左側部分に表示されたＶ獲得時出玉示唆メッセージ８１ｑ１及びＶ獲得時出玉示唆図柄８１ｑ２と、右側部分に表示された大当り後出玉示唆メッセージ８１ｑ３及び大当り後出玉示唆図柄８１ｑ４と、で構成されている。

【７４４４】

Ｖ獲得時示唆表示８１ｑの左上部分には、「Ｖ獲得で出玉獲得」のＶ獲得時出玉示唆メッセージ８１ｑ１が、Ｖ獲得時示唆表示８１ｑの左下部分には、ドル箱に獲得出玉が入った図柄及び、該図柄の前面に「○」を付したＶ獲得時出玉示唆図柄８１ｑ２が、それぞれ表示されている。Ｖ獲得時出玉示唆メッセージ８１ｑ１及びＶ獲得時出玉示唆図柄８１ｑ２は、いずれも、現在実行中の小当たり遊技において右打ち遊技を実行して特定領域６５ｄに球を通過させ、大当たりを発生させた場合に獲得可能な出玉を示唆している。

【７４４５】

また、Ｖ獲得時示唆表示８１ｑの右上部分には、「大当たり後はラッシュ突入？」の大当り後出玉示唆メッセージ８１ｑ３が、Ｖ獲得時示唆表示８１ｑの右下部分には、Ｖ獲得時出玉示唆図柄８１ｑ２よりも大量の出玉獲得を示唆した図柄及び、該図柄の前面に「？」を付した大当り後出玉示唆図柄８１ｑ４が、それぞれ表示されている。大当り後出玉示唆メッセージ８１ｑ３及び大当り後出玉示唆図柄８１ｑ４は、いずれも、現在実行中の小当たり遊技において大当たりを発生させた後の遊技状態（即ち、「普図高確時間短縮状態Ａ」（図３０９参照））において獲得可能な出玉を示唆しているものの、大当り後出玉示唆図柄８１ｑ４に「？」が付されていることから、大当たり後の遊技状態において、大量の出玉獲得の可能性が不明瞭であることを示唆している。

【７４４６】

よって、図４２３（ｂ）では、現在実行中の小当たり遊技において大当たりを発生させ、一定の出玉が獲得可能となることを示唆しているものの、該大当たり後に移行する遊技状態での出玉獲得が不明瞭であり、トータルとして大量の出玉獲得につながる可能性が不明瞭であることを示唆している。

【７４４７】

次いで、図４２３（ｃ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「６３７」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示している。

【７４４８】

図４２３（ｃ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「６３７」となっており、図３２６に示す損益分岐回数テーブル２２２ｆに設定されている通り、救済優先報知期間における変動演出であることを示している。

【７４４９】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、特図１小当たりに当選したことを示している。なお、第２２実施形態のパチンコ機１０では、救済優先報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。

【７４５０】

よって、図４２３（ｃ）の状況では、この後実行される小当たり遊技において、右打ち遊技を実行せず、大当たり遊技を発生させない方が獲得し得る出玉の期待値が高くなることを示唆するために、第３図柄８１ｂの左右の各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「２」）を停止させ、中央の図柄列に「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄を停止させている。

【７４５１】

次いで、図４２３（ｄ）は、図４２３（ｃ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち

指示８９が表示されており、該小当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【７４５２】

また、主表示領域Ｄｍの上段右部分には「右打ち？」の文字メッセージ８１ｃが、主表示領域Ｄｍの上段左部分には「Ｖ獲得で大当たり」の文字メッセージ８１ｄが、それぞれ表示されており、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、Ｖ非獲得時示唆表示８１ｒが表示されている。このＶ非獲得時示唆表示８１ｒは、左側部分に表示されたＶ非獲得時出玉示唆メッセージ８１ｒ１及びＶ非獲得時出玉示唆図柄８１ｒ２と、右側部分に表示された救済条件成立時出玉示唆メッセージ８１ｒ３及び救済条件成立時出玉示唆図柄８１ｒ４と、で構成されている。

【７４５３】

Ｖ獲得時示唆表示８１ｑの左上部分には、「Ｖ非通過で出玉なし」のＶ非獲得時出玉示唆メッセージ８１ｒ１が、Ｖ獲得時示唆表示８１ｑの左下部分には、ドル箱に獲得出玉が入った図柄及び、該図柄の前面に「×」を付したＶ非獲得時出玉示唆図柄８１ｒ２が、それぞれ表示されている。Ｖ非獲得時出玉示唆メッセージ８１ｒ１及びＶ非獲得時出玉示唆図柄８１ｒ２は、いずれも、現在実行中の小当たり遊技において右打ち遊技を実行せず、特定領域６５ｄに球を通過させずに大当たりを発生させなかった場合に獲得可能な出玉を示唆しており、Ｖ非獲得時出玉示唆図柄８１ｒ２の前面の「×」が付されていることから、特定領域６５ｄに球を通過させないことで、出玉の獲得が不可又は困難となることを示唆している。

【７４５４】

また、Ｖ獲得時示唆表示８１ｑの右上部分には、「救済条件成立でラッシュ突入」の救済条件成立時出玉示唆メッセージ８１ｒ３が、Ｖ獲得時示唆表示８１ｑの右下部分には、Ｖ獲得時出玉示唆図柄８１ｑ２よりも大量の出玉獲得を示唆した図柄及び、該図柄の前面に「○」を付した救済条件成立時出玉示唆図柄８１ｒ４が、それぞれ表示されている。救済条件成立時出玉示唆メッセージ８１ｒ３及び救済条件成立時出玉示唆図柄８１ｒ４は、いずれも、現在実行中の小当たり遊技において大当たりを発生させず、左打ち遊技を継続して救済条件を成立させた場合に移行する遊技状態（即ち、「普図低確時間短縮状態」（図３０９参照））において獲得可能な出玉を示唆しており、救済条件成立時出玉示唆図柄８１ｒ４に「○」が付されていることから、救済条件成立後の遊技状態において、大量の出玉獲得が容易又は可能であることを示唆している。

【７４５５】

よって、図４２３（ｄ）では、現在実行中の小当たり遊技において大当たりを発生させず、一定の出玉獲得が得られないことを示唆しているものの、左打ち遊技を継続して救済条件を成立させた場合に移行する遊技状態において大量の出玉獲得が容易又は可能であり、結果的に図４２３（ｂ）に示す遊技状態（即ち、「普図高確時間短縮状態Ａ」（図３０９参照））よりも多くの出玉獲得につながる可能性があることを示唆している。

【７４５６】

以上、説明したように、第２２実施形態のパチンコ機１０では、大当たり優先報知期間中に特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出（即ち、大当たり優先報知演出）において、小当たり当選時の右打ち遊技方法によって一定の出玉が獲得可能となるものの、小当たり当選に基づく大当たり後に移行する遊技状態での出玉獲得が不明瞭であり、トータルとして大量の出玉獲得につながる可能性が不明瞭であることを示唆するように構成する。

【７４５７】

また、救済優先報知期間中に特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出（即ち、救済優先報知演出）において、小当たり当選に基づく大当たり状態を発生させないことで、一定の出玉獲得が得られないものの、小当たり当選時の左打ち遊技方法によって移行する遊技状態において大量の出玉獲得が容易又は可能であり、結果的に小当たり当選時の右

打ち遊技方法よりも多くの出玉獲得につながる可能性があることを示唆するように構成する。

【７４５８】

このように構成することで、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合において、小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法と、２の遊技方法から選択可能とすることができる。

【７４５９】

その結果、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、該小当たり遊技のＯＰ時間において実行される右打ち報知演出の内容を確認することで、小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法と、のいずれの打ち方を選択した方が獲得し得る平均獲得球数が多くなるかを判別することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【７４６０】

その他、第２２実施形態におけるパチンコ機１０は、第１４実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【７４６１】

＜第２３実施形態＞

次いで、図４２４～図４２７を参照して、本発明を適用した第２３実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第２３実施形態のパチンコ機１０について、第１４実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２３実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１４実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１４実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【７４６２】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」における特別図柄の動的表示の実行中に、第３図柄表示装置８１において救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａを示すように構成されている（図３８７（ａ）参照）。

【７４６３】

しかし、第１４実施形態における救済カウンタ２０３ｒの表示態様は一様であり、さらなる示唆内容の向上が求められる。

【７４６４】

具体的には、例えば、救済カウンタ２０３ｒの表示態様は一様である場合、該文字メッセージ８１ａの意図を遊技者が理解することが困難となる。また、該救済カウンタ２０３ｒの値が示す変化に関して生じる興趣も得ることができない。

【７４６５】

第２３実施形態のパチンコ機１０は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間における特定情報の表示態様を好適に変化させ、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、特定情報の表示態様に関する興趣を高めることを目的としている。

【７４６６】

より具体的には、例えば、第２３実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」における特別図柄の動的表示の実行回数（即ち、大当たり優先報知期間または救済優先報知期間）によって、救済カウンタ２０３ｒの表示態様を変化させることで、遊技者に対して、現在の遊技状態において特図１小当たりに当選した場合の遊技方法を推測させ、検討させる遊技機を提供することを目的としている。

【７４６７】

本目的を達成するために、第２３実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、

特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備え、前記表示手段は、前記特定情報に基づいて表示する特定表示手段を備え、前記特定表示手段は、前記特定の遊技状態における前記変動表示の実行回数によって表示態様を変化させる。

【７４６８】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定時期」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備え、「特定表示手段」としての「報知機能」を備える。

【７４６９】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【７４７０】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【７４７１】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【７４７２】
　また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。
【７４７３】
　さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。
【７４７４】
　また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。
【７４７５】
　さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。
【７４７６】
　また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。
【７４７７】
　さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が検知されることなどが挙げられる。
【７４７８】
　また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。
【７４７９】
　さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、

第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【７４８０】

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。

【７４８１】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

【７４８２】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

【７４８３】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【７４８４】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の

動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【７４８５】

さらに、報知態様は、少なくとも２種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【７４８６】

また、「特定表示手段」は、特定情報に基づいた表示機能を有するものであればよく、例えば、所定のパラメータを計数する各種計数カウンタの値に基づいた表示や、所定の計算結果を記憶する各種記憶メモリの記憶内容に基づいた表示、常時若しくは所定条件の成立で更新されるリストの更新内容に基づいた表示、所定の状態を判別する各種フラグに基づいた表示、などが挙げられる。

【７４８７】

ここで、図４２４を参照して、第２３実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）について説明する。図４２４は、第２３実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）を示したフローチャートである。第１４実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）と、第２３実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）との異なる点は、サブ救済カウンタ表示処理が追加されている点である。

【７４８８】

第２３実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）では、Ｓ１３５８又はＳ１３５９の処理を終えると、サブ救済カウンタ２２３ｉの表示処理を行うべく、サブ救済カウンタ表示処理を実行し（Ｓ１３６１）、この表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）を終了して、変動演出処理（図３６４参照）に戻る。

【７４８９】

ここで、図４２５を参照して、第２３実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるサブ救済カウンタ表示処理（Ｓ１３６１）について説明する。図４２５は、このサブ救済カウンタ表示処理（Ｓ１３６１）を示したフローチャートである。

【７４９０】

このサブ救済カウンタ表示処理（Ｓ１３６１）は、「通常遊技状態」の特別図柄の変動表示の実行中に表示するサブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値の表示態様を設定すべく、コマンドを設定する。

【７４９１】

このサブ救済カウンタ表示処理（Ｓ１３６１）では、まず、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされているか否かを判別し（Ｓ１３６２）、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされていれば（Ｓ１３６２：Ｙｅｓ）、前回の大当たり（又は、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理）から一度救済条件成立回数に達しており、「普図低確時間短縮状

態」に移行し得ない遊技状態であってサブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値を表示する必要がないため、Ｓ１３６３～Ｓ１３６７の処理をスキップして、このサブ救済カウンタ表示処理（Ｓ１３６１）を終了して、表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（図４２４参照）に戻る。

【７４９２】

一方、Ｓ１３６２の判別の結果、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされていない場合、即ち、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオフ状態の場合（Ｓ１３６２：Ｎｏ）、前回の大当たり（又は、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理）から一度も救済条件成立回数に達していないため、次いで、救済条件成立回数（即ち、「８００」）からサブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値を減算した値が１０より小さい値であるか否かを判別し（Ｓ１３６３）、救済条件成立回数（即ち、「８００」）からサブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値を減算した値が１０より小さい値でない、即ち、救済条件成立回数（即ち、「８００」）からサブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値を減算した値が１０以上であれば（Ｓ１３６３：Ｎｏ）、救済条件成立までの残り回転数は１０回転以上であるので、処理をＳ１３６５に移行する。

【７４９３】

Ｓ１３６５の処理では、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値（即ち、「５４３回転」（図３２６参照））よりも小さい値であるか否かを判別し（Ｓ１３６５）、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値よりも小さい値であれば（Ｓ１３６５：Ｙｅｓ）、大当たり優先報知期間における特別図柄の変動表示の実行中であるので、表示用通常表示コマンドを設定し（Ｓ１３６６）（図４２６（ａ）の８１ａ参照）、このサブ救済カウンタ表示処理（Ｓ１３６１）を終了して、表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（図４２４参照）に戻る。

【７４９４】

一方、Ｓ１３６５において、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値より小さい値でない、即ち、サブ救済カウンタ２２３ｉの値が損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値以上であれば（Ｓ１３６５：Ｎｏ）、救済優先報知期間における特別図柄の変動表示の実行中であるので、表示用救済中表示コマンドを設定し（Ｓ１３６７）（図４２６（ｄ）の８１ａ参照）、このサブ救済カウンタ表示処理（Ｓ１３６１）を終了して、表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（図４２４参照）に戻る。

【７４９５】

また、Ｓ１３６３の処理において、救済条件成立回数（即ち、「８００」）からサブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値を減算した値が１０より小さい値であれば（Ｓ１３６３：Ｙｅｓ）、救済条件成立までの残り回転数は１０回転未満であるので、表示用カウントダウンコマンドを設定し（Ｓ１３６４）（図４２７（ｂ）の８１ａ及び８１ｎ参照）、このサブ救済カウンタ表示処理（Ｓ１３６１）を終了して、表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（図４２４参照）に戻る。

【７４９６】

このように構成することで、救済条件成立までの残り回転数に応じて、サブ救済カウンタ２２３ｉの表示態様を異ならせることができる。その結果、特別図柄の変動表示の実行中に表示されるサブ救済カウンタ２２３ｉの表示態様を遊技者が確認し、現在の遊技状態がいずれの期間（大当たり優先報知期間又は救済優先報知期間）であるかを推測させ、実行中の変動表示が特図１小当たりに当選した場合に、いずれの遊技方法を実行するかを事前に検討させることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【７４９７】

次に、図４２６及び図４２７を参照して、第２３実施形態のパチンコ機１０において、報知機能としての第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図４２６及び図４２７は、「通常遊技状態Ａ」において特別図柄の変動表示が実行された場合における

第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。
【７４９８】
より詳細には、図４２６（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５４１」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において第１特別図柄の変動表示が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図４２６（ｂ）は、図４２６（ａ）の状態から、次の第１特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示した図である。
【７４９９】
また、図４２６（ｃ）は、図４２６（ｂ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図４２６（ｄ）は、図４２６（ｃ）の状態から、次の第１特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示した図である。
【７５００】
さらに、図４２７（ａ）は、図４２６（ｄ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図４２７（ｂ）は、救済カウンタ２０３ｒが「７９１」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において第１特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示した図である。
【７５０１】
図４２６（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５４１」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において第１特別図柄の変動表示が終了して第３図柄が停止した状態を示している。
【７５０２】
図４２６（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す報知機能としての文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「５４１」（即ち、大当たり優先報知期間）となっており、図３２６に示す損益分岐回数テーブル２２２ｆに設定されている通り、大当たり優先報知期間における変動演出であることを示している。
【７５０３】
また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、第１特別図柄の変動表示がハズレとなったことを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが白で停止しており、第１特別図柄の変動表示がハズレとなる結果であったことを示している。
【７５０４】
次いで、図４２６（ｂ）は、図４２６（ａ）の状態から、次の第１特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す報知機能としての文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「５４２」（即ち、大当たり優先報知期間）となっており、図４２６（ａ）の状態から１加算された状態となっている。また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態が表示されており、第１特別図柄の変動表示が実行中となっていることを示している。
【７５０５】
次いで、図４２６（ｃ）は、図４２６（ｂ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了して第３図柄が停止した状態を示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、第１特別図柄の変動表示がハズレとなったことを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが白で停止しており、第１特別図柄の変動表示がハズレとなる結果であったことを示している。
【７５０６】
次いで、図４２６（ｄ）は、図４２６（ｃ）の状態から、次の第１特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す報知機能としての文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「５４３」（即ち、救済優先報知期間）となっており、図４２６（ｃ）の

状態から１加算された状態となっている。また、文字メッセージ８１ａの文字サイズが図４２６（ｃ）の文字メッセージ８１ａの文字サイズよりも拡大しており、救済条件成立までの残り回転数の状況（即ち、大当たり優先報知期間または救済優先報知期間）に変化があったことを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態が表示されており、第１特別図柄の変動表示が実行中となっていることを示している。

【７５０７】

次いで、図４２７（ａ）は、図４２６（ｄ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了して第３図柄が停止した状態を示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、第１特別図柄の変動表示がハズレとなったことを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが白で停止しており、第１特別図柄の変動表示がハズレとなる結果であったことを示している。

【７５０８】

次いで、図４２７（ｂ）は、救済カウンタ２０３ｒが「７９１」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において第１特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す報知機能としての文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「７９１」（即ち、救済優先報知期間）となっている。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、救済カウンタ残り回転数８１ｎに「残り　１０」と表示されており、救済条件成立までの残り回転数が「１０回転」であることを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態が表示されており、第１特別図柄の変動表示が実行中となっていることを示している。

【７５０９】

以上、説明したように、第２３実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」における特別図柄の動的表示の実行回数（即ち、大当たり優先報知期間または救済優先報知期間）によって、救済カウンタ２０３ｒの表示態様を変化させるように構成する。

【７５１０】

このように構成することで、救済条件成立までの残り回転数に応じて、サブ救済カウンタ２２３ｉの表示態様を異ならせることができる。その結果、特別図柄の変動表示の実行中に表示されるサブ救済カウンタ２２３ｉの表示態様を遊技者が確認し、現在の遊技状態がいずれの期間（大当たり優先報知期間又は救済優先報知期間）であるかを推測させ、実行中の変動表示が特図１小当たりに当選した場合に、いずれの遊技方法を実行するかを事前に検討させることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【７５１１】

その他、第２３実施形態におけるパチンコ機１０は、第１４実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【７５１２】

＜第２４実施形態＞

次いで、図４２８を参照して、本発明を適用した第２４実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第２４実施形態のパチンコ機１０について、第１４実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２４実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１４実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１４実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【７５１３】

第１４実施形態のパチンコ機１０における遊技盤１３では、小当たり遊技中に右打ち遊技を実行した場合、可変入賞装置６５に入賞容易又は可能となり、特定領域６５ｄを通過させて大当たり状態を容易に発生可能となるように構成されている（図３０１参照）。

【７５１４】

また、大当たり優先報知期間及び救済優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出は、その報知態様を異ならせているものの、いずれも右打ち遊技を

示唆する表示を行っている（図３８７（ｂ）の主表示用右打ち指示８９及び図３８７（ｄ）の主表示用右打ち指示８９参照）。

【７５１５】

このため、遊技者によっては、救済優先報知期間における右打ち報知演出（即ち、救済優先報知演出（図３８７（ｄ）参照）を確認した場合に、該右打ち報知演出の意図を理解しきれず、右打ち遊技を実行して特定領域６５ｄに球を通過させ、大当たり状態を発生させてしまう可能性があり、遊技盤１３の構成についてさらなる向上が求められる。

【７５１６】

具体的には、例えば、第１４実施形態のパチンコ機１０における遊技盤１３では、右打ち遊技を実行した場合の球の流下経路はおおよそ一様となる。このため、小当たり遊技中において、遊技盤１３の右側領域に球が流下していくように球を発射した場合であれば、如何様な打ち方を実行しても可変入賞装置６５に入球可能となってしまう。

【７５１７】

第２４実施形態のパチンコ機１０は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、遊技盤１３の右側領域における球の流下経路を複数に分岐させ、大当たり優先報知期間及び救済優先報知期間における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出に対応した遊技盤１３の構成を実現させることを目的としている。

【７５１８】

より具体的には、例えば、第２４実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域への進入経路を分岐させ、一方の進入経路に進入した球は可変入賞装置６５へ向かって流下していき、他方の進入経路に進入した球は可変入賞装置６５側へは流下せず、第１始動口６４側へ流下させることで、大当たり優先報知期間及び救済優先報知期間における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出に対応した遊技機を提供することを目的としている。

【７５１９】

本目的を達成するために、第２４実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備え、本遊技機は、前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、前記第１報知態様の示唆内容に基づいて遊技操作を行った場合に、前記所定の遊技条件を成立可能であって、前記第２報知態様の示唆内容に基づいて遊技操作を行った場合には、前記所定の遊技条件を成立不可又は困難となる。

【７５２０】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、

「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定時期」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。

【７５２１】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【７５２２】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【７５２３】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【７５２４】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【７５２５】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【７５２６】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的

表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【７５２７】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【７５２８】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【７５２９】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が検知されることなどが挙げられる。

【７５３０】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。

【７５３１】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【７５３２】

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。

【７５３３】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特

別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

【７５３４】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

【７５３５】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【７５３６】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【７５３７】

さらに、報知態様は、少なくとも２種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【７５３８】

ここで、図４２８を参照して、第２４実施形態の遊技盤１３の具体的構成について説明

する。第１４実施形態の遊技盤１３と、第２４実施形態の遊技盤１３との異なる点は、主に、遊技盤１３の右側領域の進入経路が分岐している点である。

【７５３９】

図４２８に示すとおり、第２４実施形態の遊技盤１３の右側領域は、該右側領域の進入経路が２つに分岐している。そして、一方の進入経路は、返しゴム６９に球が当たらない程度の強さで右打ち遊技を実行した場合に進入する経路（以下、返しゴム６９に球が当たらない程度の強さで右打ち遊技を実行した場合に進入する経路を「弱右打ち経路」と称する場合がある）の弱右打ち経路７４であり、他方の進入経路は、返しゴム６９に球が当たる強さで右打ち遊技を実行した場合に進入する経路（以下、返しゴム６９に球が当たる強さで右打ち遊技を実行した場合に進入する経路を「強右打ち経路」と称する場合がある）の強右打ち経路７５である。

【７５４０】

弱右打ち経路７４に球が進入した場合、該球はスルーゲート６７、普通電役７２、及び可変入賞装置６５が配設されている流下経路には流下し得ず、第１始動口６４側へと流下していく。

【７５４１】

よって、弱右打ち経路７４に進入した球は、スルーゲート６７、普通電役７２、及び可変入賞装置６５へは入球不可又は困難となり、第１始動口６４及び一般入賞口６３に入球可能となる。

【７５４２】

また、強右打ち経路７５に球が進入した場合、球はスルーゲート６７、普通電役７２、及び可変入賞装置６５が配設されている流下経路に流下していく。よって、強右打ち経路７５に進入した球は、スルーゲート６７、普通電役７２、及び可変入賞装置６５に入球可能となる一方、第１始動口６４、一般入賞口６３へは入球不可又は困難となる。

【７５４３】

即ち、第２４実施形態のパチンコ機１０では、大当たり優先報知期間（図３２６参照）における特図１小当たり時の右打ち報知演出が、強右打ち経路７５に対応した右打ち遊技を示唆した演出であり、該強右打ち経路７５に進入する打ち方を実行することで、可変入賞装置６５に入球させ、特定領域６５ｄに球を通過させて大当たりを発生させることを示唆するように構成されている。

【７５４４】

また、救済優先報知期間（図３２６参照）における特図１小当たり時の右打ち報知演出が、弱右打ち経路７４に対応した右打ち遊技を示唆した演出であり、該弱右打ち経路７４に進入する打ち方を実行することで、可変入賞装置６５には入球不可又は困難となり、特定領域６５ｄに球を通過させず、大当たりを発生させないことを示唆するように構成されている。

【７５４５】

このように構成することで、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出のいずれの右打ち報知を実行した場合であっても、主表示用右打ち指示８９（図３８７参照）の指示内容に則した右打ち遊技を実行させることができつつ、その右打ち遊技の中で大当たり優先報知演出と救済優先報知演出を現出して遊技者に遊技態様（発射態様）を判別させる遊技を実現することができる。その結果、報知演出と実際の遊技方法との乖離がなくなり、遊技者が違和感なく遊技することができる。

【７５４６】

以上、説明したように、第２４実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域において、該右側領域の進入経路を２つに分岐させ、一方の進入経路は可変入賞装置６５に入球不可又は困難となり、他方の進入経路は可変入賞装置６５に入球可能となるように構成する。

【７５４７】

このように構成することで、特図１小当たり当選時に右打ち遊技を実行した場合であっ

ても、一方の進入経路に球が進入した場合には、可変入賞装置６５に入球不可又は困難となり、特定領域６５ｄを通過させずに大当たりを発生不可又は困難とし、他方の進入経路に球が進入した場合には、６５に入球可能となり、特定領域６５ｄに球を通過させて大当たりを発生可能とすることができる。

【７５４８】

その結果、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出を、他方の進入経路に球が進入し得る遊技方法に対応させ、救済優先報知期間における右打ち報知演出を、一方の進入経路に球が進入し得る遊技方法に対応させることができる。

【７５４９】

その他、第２４実施形態におけるパチンコ機１０は、第１４実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【７５５０】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態は、それぞれ、他の実施形態が有する構成の一部または複数部分を、その実施形態に追加し或いはその実施形態の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である。

【７５５１】

＜変形例１＞

上記実施形態では、普通図柄のみ確率変動機能を設け、特別図柄に確率変動機能を設けていないように構成されている。これに対し、特別図柄および普通図柄にそれぞれ確率変動機能を設けてもよいし、特別図柄に確率変動機能を設ける一方、普通図柄に確率変動機能を設けないように構成してもよいし、特別図柄および普通図柄のいずれにも確率変動機能を設けないように構成してもよい。また、特別図柄に確率変動機能を設ける場合、次回大当たり又は小当たりの発生まで確率変動機能が有効に設定（所謂、ループタイプ）してもよいし、大当たり後に特別図柄が所定回数（例えば、１００回）実行されるまで確率変動機能が有効に設定（所謂、ＳＴタイプ）してもよいし、特別図柄の動的表示において大当たり以外の所定の抽選結果が導出された場合に「確率変動状態」が終了（所謂、転落機能）するパチンコ機（所謂、転落タイプ）を用いてもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７５５２】

＜変形例２＞

上記実施形態では、普通図柄の高確率状態の終了条件を、特別図柄の動的表示の実行回数や、次の大当たりへの当選によって終了するように構成している。これに対し、特別図柄の大当たり（小当たり種別に基づく大当たりを含む）の連続当選回数が所定回数に到達する毎に、該所定回数到達時における大当たり終了後の遊技状態を、必ず「時短機能」が付与されない遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）へ移行して、普通図柄の高確率状態への移行を禁止するように構成してもよい（時短リミッタ）。また、普通図柄の高確率状態への移行を禁止することとなる大当たりの連続当選回数を複数種類で構成してもよい。

【７５５３】

＜変形例３＞

上記実施形態では、普通電役７２及び可変入賞装置６５は、普通図柄又は特別図柄への当選に基づいて開放され得るように構成されている。これに対し、球が通過することによって他の入賞口を閉塞している可動役物（所謂、非電動役物）を開放させる通過口を搭載したパチンコ機を用いてもよい。

【７５５４】

＜変形例４＞

上記実施形態では、いずれかの大当たり（小当たり種別に基づく大当たりを含む）に当

選した場合に、該大当たり終了後に「時短機能」が付与される遊技状態が発生するように構成されている。これに対し、特別図柄の動的表示において大当たり（小当たり）以外の所定図柄（例えば、時短図柄）が導出された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される状態に遷移するように構成してもよい。このように構成することで、「時短機能」が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７５５５】

＜変形例５＞

上記実施形態では、特別図柄の低確率状態における第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計実行回数が、大当たり状態に移行せずに所定回数（７００回、８００回又は９００回のいずれか）実行された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される（所謂、天井機能）ように構成されている。これに対し、第１特別図柄の動的表示の積算実行回数と第２特別図柄の動的表示の積算実行回数とでそれぞれ個別に上記所定回数を計数してもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ上記所定回数が異なるように構成してもよい。

【７５５６】

＜変形例６＞

上記実施形態では、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図２優先変動）するように構成している。これに対し、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを同時並行的に実行可能に構成（所謂、特図１２同時変動）し、各動的表示の制御を行ってもよいし、第１特別図柄の動的表示を第２特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図１優先変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよいし、入賞した順に動的表示を実行（所謂、入賞順変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよい。

【７５５７】

＜変形例７＞

上記実施形態では、「時短機能」の終了条件として、特別図柄の動的表示の所定実行回数や、大当たりへの当選に基づいて終了するように構成している。これに対し、小当たり遊技への当選や、大当たりと異なる時短終了図柄の導出に基づいて「時短機能」が終了するように構成してもよい。このように構成することで、入賞補助状態の終了条件を多様化して、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。また、「時短機能」の有効時に、特別図柄の保留球数が所定数（例えば、保留満タン（即ち、４個）や、保留満タンに対して一定数の保留貯留（例えば、２個））貯留されたことを契機として、「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通電役の作動回数が一定の回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通図柄の可変表示の実行回数が一定回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよい。

【７５５８】

＜変形例８＞

上記実施形態では、普通図柄の低確率状態において７０／１００で当たりに当選し、普通電役７２が可動し得るように構成している。これに対し、普通図柄の低確率状態においては当たりに当選せず、普通図柄の高確率状態でのみ当たりに当選（例えば、１００％当選）するように構成してもよい。このように構成することで、普通図柄の低確率状態で普通電役７２が可動して第２始動口７１に球が入賞することを確実に防止することができる。その結果、遊技仕様通りの遊技性を確実に実現することが可能となる。

【７５５９】

＜変形例９＞

上記実施形態では、大当たり遊技において、１の可変入賞装置６５を開放するように構成している。これに対し、大当たり遊技において開放し得る入賞口を複数設け、大当たり種別又は小当たり種別に応じて、該複数の入賞口を開放するように構成してもよい。

【７５６０】

＜変形例１０＞
上記実施形態では、普通図柄の可変表示時間を、遊技状態に応じてそれぞれ１種類ずつ設けている。これに対し、普通図柄の可変表示時間を、遊技状態に応じて、複数種類の可変表示時間の中から抽選で選定するように構成してもよい。具体的には、「通常遊技状態」において、普通図柄の可変表示時間を、「１秒」、「３秒」、「５秒」、「１０秒」又は「３０秒」の中から抽選により決定する。このように構成することで、右打ち遊技が奨励されていない「通常遊技状態」において、右打ち遊技してスルーゲート６７に球を通過させて普通図柄の可変表示を行い、その導出タイミングに応じて開放され得る普通電役７２に向けて球を発射しても、第２始動口７１の開放タイミングが複数になることで、第２始動口７１への入賞を抑制することができる。

【７５６１】
＜変形例１１＞
上記実施形態では、第１特別図柄の抽選において大当たり又はハズレの中から当選役を選定するとともに、第２特別図柄の抽選においても大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成している。これに対し、第１特別図柄の抽選のみにおいて小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、第２特別図柄の抽選においてのみ小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選において小当たりを設けず、大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選においても小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよい。

【７５６２】
＜変形例１２＞
上記実施形態では、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行回数に応じて遊技状態を変更（例えば、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」）に移行するように構成している。これに対し、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示以外の所定演出（例えば、「リーチ表示」や特定役当選に基づく特定演出等）の実行回数に応じて遊技状態を変更可能に構成してもよい。

【７５６３】
＜変形例１３＞
上記実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ保留球数を計数し、それぞれの保留球数ごとに各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成している。これに対し、第１特別図柄と第２特別図柄との合計保留球数に応じて各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成してもよい。

【７５６４】
＜変形例１４＞
上記実施形態では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時における救済条件成立回数までの残りの特別図柄の実行回数によって、第３図柄表示装置８１で実行する右打ち報知演出の内容を異ならせるように構成している。これに対し、右打ち報知演出の実行時における音声出力装置２２６による音声内容のみを異ならせてもよいし、ランプでの演出内容のみを異ならせてもよいし、第３図柄表示装置８１での演出内容、音声内容、ランプ内容のいずれか２つのみを異ならせてもよいし、すべてが異なるように構成してもよい。

【７５６５】
＜変形例１５＞
上記実施形態では、「通常遊技状態Ａ」において大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に当選した場合の右打ち報知演出と、該「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出とを異ならせるように構成している。これに対し、「通常遊技状態Ａ」の大当たり優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出を、「通常遊技状態Ａ」において大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に当選し

た場合の右打ち報知演出と同様の演出に構成してもよい。このように構成することで、「通常遊技状態Ａ」の大当たり優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合と、「通常遊技状態Ａ」において大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に当選した場合と、の双方がいずれも右打ち遊技を実行すべき大当たり又は小当たりであることが明確になり、その結果、救済優先報知期間及び曖昧報知期間と、大当たり優先報知期間と、において実行される右打ち報知演出の差異が明確になり、より右打ち遊技の示唆内容を差別化することができる。

【７５６６】

上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は、第２特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、それぞれ１種類で構成している。これに代えて、第１特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は／及び、第２特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、複数種類設けるように構成してもよい。さらに、小当たり種別に応じて「時短機能」を終了するか否かを異ならせるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７５６７】

上記実施形態では、遊技状態ごとに奨励される特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて実行し、奨励されていない特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍで実行しないように構成している。これに代えて、奨励されていない特別図柄の変動演出を、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて所定態様で実行するように構成してもよい。具体的には、例えば、奨励されている特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで目立つように（中央部分、大部分、奨励されていない特別図柄の変動演出より大きい領域、図柄表示態様を濃く実行等）実行する一方、奨励されていない特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで、奨励されている特別図柄の変動演出より目立たないように（隅部、小部分、奨励されている特別図柄の変動演出より小さい領域、図柄表示態様を薄く等）実行するように構成する。このように構成することで、第３図柄表示装置８１によって複数の特別図柄の変動演出の実行態様を把握することが可能となる。

【７５６８】

上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第１特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成するとともに、第２特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第２特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成している。換言すると、第１特別図柄の動的表示の保留球数は第１特別図柄の動的表示にのみ影響し、第２特別図柄の動的表示の保留球数は第２特別図柄の動的表示にのみ影響するように構成している。これに代えて、一方の特別図柄の動的表示の保留球数が、他方の特別図柄の動的表示の変動時間に影響するように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の動的表示の変動時間を、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数との合計保留球数に応じて変化するように構成する。このように構成することで、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数とが混在する状態において、特異な変動時間を選択し得るように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７５６９】

上記実施形態では、確率設定値を「１」～「３」の３段階で変更可能として、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更可能としたが、確率設定値が変更可能な段階は３段階に限らず、任意の段階に変更可能としてもよい。

【７５７０】

上記実施形態では、確率設定値を変更することにより、大当たり確率を変更する場合について説明したが、普通図柄の当たり確率や、小当たりの当選確率を変更するようにしてもよい。

【７５７１】

また、立ち上げ処理の中で確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合に、「１」

～「３」の範囲の中から特定の確率設定値（例えば「１」）を確率設定値として強制的に設定するようにしてもよい。なお、遊技途中で（例えば、タイマ割込処理の中で）確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合は、確率設定値を強制的に特定の確率設定値に設定しないほうがよい。これは、遊技途中で大当たり確率が突然変更さえることにより、遊技者が何らかの不利益を被ることを抑制するためである。

【７５７２】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含める場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を除いてもよい。この場合、ＲＡＭ判定値が正常か否かの判定を行う前に、確率設定値が正常の範囲にあるか否かを判定し、正常の範囲内になければ、強制的に設定変更処理を実行してホール関係者等に確率設定値の変更を行わせたり、ホール関係者等にパチンコ機１０を設定変更モードで再立ち上げさせるように促したり、確率設定値として正常範囲内の特定の確率設定値を強制的に設定してもよい。

【７５７３】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含めない場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を含めてもよい。

【７５７４】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、又は、設定変更スイッチをオンすることによって、確率設定値を更新する場合について説明したが、これを設定キー５０１にて行えるようにしてもよい。具体的には、設定キー５０１を、オン状態から更にオフ側とは反対方向に設けた設定変更位置まで回動可能にし、設定変更位置まで設定キー５０１が回されると、自動でオン状態に設定キー５０１が戻るように付勢して構成する。そして、設定キー５０１をオン状態から設定変更位置まで回動させる度に、確率設定値が更新されるようにする。これによっても、確率設定値の変更を容易に行うことができる。

【７５７５】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、設定キー５０１をオフ状態にすることによって、又は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、確率設定値を確定する場合について説明したが、これを別に設けたスイッチ、例えば、設定確定スイッチが操作されることで行えるようにしてもよい。この設定確定スイッチは、例えば、「設定変更モード」中に操作されることにより、確率設定値を確定するためのスイッチであり、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能にしてもよい。これによっても、確率設定値の確定を容易に行うことができる。

【７５７６】

上記実施形態では、パチンコ機１０の電源オン時に「設定変更モード」又は「設定確認モード」で立ち上げる場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定していた。これに対し、少なくとも内枠１２の開放を必須条件とし、その他、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定するように構成してもよい。また、内枠１２の開放を設定変更又は設定確認の条件とするか否かをホールが選択可能に設定できるように構成してもよい。

【７５７７】

上記各実施形態では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を主制御装置１１０に搭載していた。これに対し、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を電源装置１１５や払出制御装置１１１に搭載するように構成してもよい。

【７５７８】

上記各実施形態では、設定キー５０１により、大当たり確率等を変更可能に構成していた。これに対し、設定キー５０１により、１の入賞口に入賞した場合に払い出される賞球数（例えば、３個→５個への変更）や、入賞口への入賞を補助する可動役物の駆動時間（３秒→５秒への変更）や駆動幅（例えば、２０ｍｍ→３０ｍｍへの変更）、或いは、球の

流下態様に影響を与える部材（例えば、球が転動可能なステージやクルーン）の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）、パチンコ機１０自体の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）等、遊技者に対する有利度合いに関する設定を複数段階に変更可能に構成してもよい。

【７５７９】

上記各実施形態では、設定キー５０１の鍵孔をパチンコ機１０の裏面側に向くように構成していた。これに対し、設定キー５０１の鍵孔の向きを、パチンコ機１０の横方向（左方向又は右方向）や、パチンコ機１０の斜め方向、或いは、パチンコ機１０の前面側を向くように構成してもよい。

【７５８０】

上記実施形態において、大当たり乱数値同士、小当たり乱数値同士、及び、ハズレ乱数値同士を連続的な値とし、大当たりか否かや、小当たりか否かを範囲判定（例えば、「０」以上「４９」以下か否か）可能に構成し、主制御装置１１０の制御負担を軽減するように構成していた。これに対し、遊技価値を付与する各乱数値（即ち、大当たり乱数値および小当たり乱数値）を連続的な配置ではなく、分散（散逸）して配置するように構成してもよい。具体的には、例えば、「０～９９９」で更新される大当たり乱数カウンタＣ１の場合に、大当たり乱数値として「７，３４１，５５５，７７７，８３１」とし、小当たり乱数値として「７７，１７５，２２３，３１５，４１５，５２６，６３４，７１７，８４５」としてもよい。

【７５８１】

ここで、パチンコ機１０の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値（例えば、低確率状態および高確率状態において、「０～５０」であれば大当たり）が連続的に存在していた場合、その値が外部から予測され得る可能性があり、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなるおそれがある。よって、上記変形例のように構成することで、遊技価値を付与する各乱数値を外部から予測困難にし、不正に対する抑制効果を高め、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【７５８２】

また、上述した変形例において、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定してもよい。このように構成することで、状況に応じて（即ち、パチンコ機１０が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【７５８３】

上記実施形態では、タイマ割込処理等のソフトウェアの処理で大当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２等を更新するように構成していた（所謂、ソフト乱数）。これに対し、更新周期が上記ソフト乱数より速い乱数生成ＩＣによって大当たり乱数カウンタＣ１等を更新するように構成してもよい（所謂、ハード乱数）。このように構成することで、外部から更新中の乱数値の把握を困難にし、セキュリティ性能を向上することができる。

【７５８４】

上記実施形態では、設定値が増加するごとに均等に大当たり乱数値が増加するように構成していた。これに対し、設定値が増加するごとに不均等又は所定割合で大当たり乱数値（又は小当たり乱数値）を増加するように構成してもよい。具体的には、例えば、設定値「１」から「２」までは、大当たり乱数値を「２」ずつ増加させる一方、設定値「２」から「３」では、大当たり乱数値を「５」ずつ増加させる。このように構成することで、設定差によって付与され得る遊技価値が大きく変化し、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技を提供可能に構成し、遊技の興趣を向上することができる。

【７５８５】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数カウンタＣ１の値における対応役を変化

するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり種別カウンタＣ２又は小当たりの内容を決定する小当たり種別カウンタ（図示せず）の値に対応する大当たり種別を変化させ、大当たり種別又は小当たり種別の選択割合が変化することによる設定差が生じるように構成してもよい。

【７５８６】

上記実施形態では、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（即ち、大当たり乱数値）を変更して、その変更分を遊技価値を付与しない乱数値（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（例えば、大当たり乱数値）を変更した場合に、その変更分を、他の遊技価値を付与する乱数値（例えば、小当たり乱数値）から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定毎に付与され得る遊技価値に差を設け、設定毎に抑揚（メリハリ）のある遊技を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７５８７】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲（以下、「再大当たり乱数値の範囲」と称する）」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。ここで、「再大当たり乱数値の範囲」として、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分が対応するように構成する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、設定変更によっても変化しない大当たり乱数値と小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、当否判定の制御プログラムにおいて、固定的な乱数値の基本的な当否判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【７５８８】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、乱数値の個数が多い順（又は少ない順）に各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。

【７５８９】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、設定変更に伴い増加される「大当たり乱数値の範囲」を、設定変更に伴い減少される乱数値（即ち、「ハズレ乱数値の範囲」）と隣接（隣り合う）ように大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）するように構成してもよい。具体的には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、小当たりの当否判定の制御プログラムにおいて、小当たり乱数値の判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【７５９０】

上記実施形態では、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率より高くなるように構成されていた。これに対し、第１特

別図柄における小当たり遊技の当選確率と、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率とが同等となるように構成してもよいし、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率より低くなるように構成してもよい。

【７５９１】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させて、その大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させ、その大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数及びハズレ乱数値から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定変更に基づく大当たり乱数値の個数の変更分を、小当たり乱数値及びハズレ乱数値のそれぞれから補填することが可能となり、大当たり乱数値の変更分を固定的な１の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、大当たり乱数値の変更分、１の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７５９２】

上記実施形態では、突出状態と没入状態とに変位する普通電役７２を用い、普通電役７２の没入タイミングと没入時間とを各遊技状態で変更することで本発明の遊技性を実現するように構成されている。これに対し、回動式の羽根部材を用い、羽根部材の作動タイミングと作動時間とを各遊技状態で変更することで、本発明の遊技性を実現するように構成してもよい。具体的には、例えば、第２始動口７１の左右両側に羽根部材を配置し、羽根部材が非作動状態（例えば、直立状態）では、球が羽根部材の外側（非転動側）に衝突し、そのまま下流側へ流下するように構成する。一方、羽根部材が回動した作動状態（直立状態から右側へ１２０度傾倒状態）では、球が羽根部材の内側（転動側）に衝突し、該羽根部材の内側を第２始動口７１側に向けて転動するように構成する。このように構成することで、羽根部材の回動態様は、普通電役７２の出没による駆動態様より、羽根部材自体が作動する領域が大きく駆動されたか否かを認識し易いため、普通図柄の可変表示で当選したか否かを遊技者に認識し易くすることができる。

【７５９３】

特図１用第４図柄表示領域８７と特図２用第４図柄表示領域８８との表示態様及び表示位置を、主表示領域Ｄｍで変動演出している第１特別図柄又は第２特別図柄に応じて変更するように構成してもよい。具体的には、例えば、主表示領域Ｄｍで実行されている特別図柄に対応して、実行されている方の第４図柄表示領域８７，８８を上側に位置させたりアラビア数字で表示したり赤色で表示し、実行されていない方の第４図柄表示領域８８，８７を下側に位置させたり上記アラビア数字と異なる表記（例えば、漢数字やローマ数字）で表示したり赤色とは異なる色（例えば、青色）で表示するように構成する。このように構成することで、実行されている変動演出を識別して表示しつつ、いずれの特別図柄が実行されているかを認識し難く構成し、現在滞在している遊技状態を遊技者に認識し難く構成することで、遊技状態を推測する遊技性が生まれ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７５９４】

警報音に関し、左打ち遊技が推奨される遊技状態においてスルーゲート６７を球が通過した場合にもれなく出力するのではなく、さらに特定の条件が成立した場合に警報音を出力するように構成してもよい。具体的には、例えば、このように構成することで、意図的に遊技仕様より多くの出玉を得ようとする悪意ある遊技者の行為に対してのみ警報音を出力し、不慣れな遊技者や操作ミスによる善意の右打ち遊技に対しては警報音を出力しないことで、不正遊技を抑制しつつ、遊技者の遊技意欲の低下も抑制して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７５９５】

普通図柄の当たり確率において、いずれの遊技状態でも同等程度となるように構成してもよい。具体的には、例えば、特別図柄の大当たり確率が低い「通常遊技状態」又は「普

図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００にするとともに、特別図柄の大当たり確率が高い「確率変動状態」や「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００や５１／１００等、「通常遊技状態」等における普通図柄の当たり確率と同一又は同等程度となるように構成する。このように構成することで、普通図柄の当たりに基づく普通電役７２の開放に関し、普通図柄の可変表示時間と普通電役７２の開放時間とを考慮し、普通図柄の当たり確率を考慮せずに出玉率等を算出することが可能となることで、各遊技状態における遊技仕様の設計を容易化可能となる。

【７５９６】

大当たりに当選した大当たり図柄ごとに、該大当たり以降に選択される特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「確率変動状態」を発生させ得る大当たり図柄である１図柄、３図柄、５図柄、７図柄のうち、１図柄で当選した場合には「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的長めの変動時間が選択され易い「両ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、３図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的短い変動時間が選択され易い「特１ロング特２ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。さらに、５図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的短めの変動時間が選択され易い「両ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、７図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的短めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い「特１ショート特２ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。このように構成することで、大当たりした図柄の種類によって、大当たり後の遊技状態において、先に導出され得る特別図柄を異ならせることができ、例えば、いずれの特別図柄が先に停止するか否かによって、遊技状態毎に大当たりが先に現出させる確率を異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７５９７】

特別図柄の変動回数に基づいて、該特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「潜伏確率変動状態」において、大当たり終了後１回目～１０回目の特別図柄の変動演出に関しては、比較的長めの変動時間が選択され易いように構成し、１１回目以降の特別図柄の変動演出に関しては、比較的短めの変動時間が選択され易いように構成する。このように構成することで、遊技にメリハリを設けつつ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７５９８】

普通図柄の当たり種別を複数種類設けてもよい。具体的には、例えば、普通電役７２が１回開放される１回開放当たりと、出没板７２ａが３回開放される３回開放当たりと、普通電役７２が３回かつ長く開放される３回ロング開放当たりとを設ける。このように構成することで、「確率変動状態」や「普図高確時間短縮状態」において遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７５９９】

上記実施形態では、「通常遊技状態」→「普図高確時間短縮状態」→「普図低確時間短縮状態」→「確率変動状態」の順で遊技者にとって有利な遊技状態としていた。これに対し、「通常遊技状態」より遊技者にとって不利な遊技状態として、「普図高確時間短縮状態」や「潜伏確率変動状態」、「確率変動状態」が位置づけられるように遊技仕様を設定してもよい。具体的には、例えば、第１特別図柄の始動口を、普通電役７２が付属した第２特別図柄の始動口の上流側に設け、「通常遊技状態」では、普通電役７２が作動し難いことによって、第２特別図柄より遊技者にとって有利な第１特別図柄の抽選契機を受け易い一方、「普図高確時間短縮状態」では、普通電役７２が作動し易いことによって、第１特別図柄より遊技者にとって不利な第２特別図柄の抽選契機を受け易いように構成する。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図るこ

とができる。
【７６００】
右打ち遊技を示唆する右打ち示唆表示が現出される場合に、第４図柄表示領域８７，８８の表示位置を変更するように構成してもよい。具体的には、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」等では、副表示領域Ｄｓの右小領域Ｄｓ３に第４図柄表示領域８７，８８を表示する一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」等では、右打ち示唆表示を右小領域Ｄｓ３に表示する一方、第４図柄表示領域８７，８８を左小領域Ｄｓ１に表示する。このように構成することで、遊技状態に応じた遊技仕様を遊技者に認識させ易くすることができる。
【７６０１】
上記実施形態では、同時に実行され得る複数の特別図柄の動的表示に関し、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行い、非奨励の特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行わないように構成している。これに対し、同時に実行され得る複数の図柄（例えば、特別図柄と普通図柄）の演出に関し、遊技状態、遊技仕様、付与される遊技価値、或いは、実行頻度等によって、実行すべき演出の優先順を予め設け、該優先順に応じた演出を優先的に実行し、優先順が低い演出に関しては、演出規模を小さくしたり、演出自体を実行しない等、優先順位が高い演出に比べて遊技者が認識し難くなるように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第１特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示したり、第２特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第２特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示してもよい。このように構成することで、遊技を行う上で遊技者に認識させたい演出を優先的に実行しつつ、優先順位が低い演出規模を小さく（なくす）ことで、遊技者が煩わしさを感じない演出を実行することができる。
【７６０２】
上記実施形態では、主制御装置１１０から各コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信され、その音声ランプ制御装置１１３から表示制御装置１１４に対して表示の指示がなされるよう構成したが、主制御装置１１０から表示制御装置１１４に直接コマンドを送信するものとしてもよい。また、表示制御装置に音声ランプ制御装置を接続して、表示制御装置から各音声の出力とランプの点灯を指示するコマンドを音声ランプ制御装置に送信するよう構成してもよい。さらに、音声ランプ制御装置と表示制御装置とを１の制御装置として構成するものとしてもよい。これらを１つの制御装置とすることで、部品点数が削減でき、パチンコ機のコスト増加を抑制することができる。
【７６０３】
上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３にて実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）において、いずれかの停止種別コマンドを受信すれば必ず対応する変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定する場合について説明したが、各変動パターンコマンドの受信があった上で対応する停止種別コマンドを受信した場合に、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。これにより、各変動パターンコマンドの受信がなく、いずれかの停止種別コマンドを受信したような場合に、おかしな変動演出が実行されることを抑制できる。
【７６０４】
また、各変動パターンコマンドを受信したタイミングで、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。この場合、音声ランプ制御装置１１３にて実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）では、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂがオンされたことに基づいて、各変動パターンコマンドにより抽出した変動パターンを表示制御装置１１４へ通知する各表示用変動パターンコマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３にて各停止種別コマンドの受信

を待つことなく、表示制御装置１１４に対して、この各表示用変動パターンコマンドに基づき、各変動演出を第３図柄表示装置８１に実行させることができる。なお、この場合、音声ランプ制御装置１１３では、各停止種別コマンドを受信したタイミングで、該停止種別コマンドより抽出された停止種別を表示制御装置１１４へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。そして、表示制御装置１１４では、この表示用停止種別コマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１に実行させた変動演出の停止図柄を決定してもよい。

【７６０５】

上記実施形態において、デモ演出は、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄を停止表示させてもよい。また、数字の付された主図柄または数字の付されていない主図柄からなる第３図柄を、半透明状態で停止表示させてもよい。また、第３図柄を表示させずに背面画像だけを変化させるものであってもよい。また、変動表示で用いられる第３図柄や背面画像とは全く異なるキャラクタや背面画像を表示させてもよい。

【７６０６】

上記実施形態において、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１にて連続予告演出を実行してもよいし、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置を設け、第３図柄表示装置８１で実行される変動演出と合わせて、第４図柄表示装置に第４図柄を表示させることによって、連続予告演出を実行してもよい。この場合、第４図柄表示装置の制御を表示制御装置１１４で行ってもよいし、音声ランプ制御装置１１３で行ってもよい。また、各種演出に応じて作動する役物をパチンコ機１０に設け、その役物を変動演出と合わせて所定の態様で作動させることによって、連続予告演出を実行してもよい。また、音声ランプ制御装置１１３の制御により、パチンコ機１０の音声出力装置２２６から連続予告演出用の音声を出力させることによって、連続予告演出を実行してもよいし、パチンコ機１０の電飾部２９～３３を変動演出と合わせて点灯または点滅させることによって、連続予告演出を実行してもよい。

【７６０７】

これにより、第３図柄表示装置８１（および特別図柄表示装置３７）において変動演出が行われる度に、連続して第４図柄表示装置に図柄が表示されたり、役物が所定の態様で作動したり、音声出力装置２２６から音声が出力されたり、若しくは、電飾部２９～３３が点灯または点滅することによって、遊技者に対して大当たりの期待感を持たせることができる。また、遊技者は、通常、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１を注視して遊技を継続して行うが、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、若しくは電飾部２９～３３の点灯・点滅によって連続予告演出が行われるで、遊技者に対して、通常とは異なる演出が行われたことを容易に認識させることができる。また、連続予告演出を、第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、または電飾部２９～３３の点灯・点滅といった簡単な制御で容易に連続予告演出を行わせることができる。

【７６０８】

また、連続予告演出を音声出力装置２２６からの音声出力や、電飾部２９～３３の点灯または点滅によって行えば、その連続予告演出の制御は音声ランプ制御装置１１３によって行われるので、始動入賞時における当否判定や変動開始時の抽選処理を主制御装置１１０に行わせ、連続予告演出を音声ランプ制御装置１１３に行わせ、変動演出を表示制御装置１１４に行わせることで、パチンコ機１０により連続予告演出を行う場合、それぞれの制御装置に各処理を分担させることができる。よって、１つの制御装置に負荷が集中するのを防ぐことができるので、各制御装置のＭＰＵに求められる性能を低く抑えることができる。

【７６０９】

尚、第３図柄表示装置８１における連続予告演出用の図柄の表示、第４図柄表示装置における連続予告演出用の図柄の表示、役物の所定の態様での作動、音声出力装置２２６か

らの音声出力、及び、電飾部２９～３３の点灯または点滅のうち、少なくとも２以上を組み合わせ、それぞれを連動させて制御することにより、連続予告演出を実行してもよい。これにより、より多彩な連続予告演出を実行させることができる。また、連続予告演出の実行方法（第３図柄表示装置８１による表示、第４図柄表示装置による表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、電飾部２９～３３の点灯または点滅、又は、それらの組み合わせ）を変えることで、連続予告演出終了後の遊技状態に応じて選定される連続予告演出態様を複数用意してもよい。

【７６１０】

また、連続予告演出が行われる場合に、変動演出とは別の連続予告演出用の画像が第３図柄表示装置８１に表示させてもよいし、連続予告演出を、変動演出が終了したときに表示される停止図柄として、所定の図柄の組み合わせである、所謂「チャンス目」を表示させることによって行ってもよい。この場合、表示制御装置１１４のＭＰＵで実行されるコマンド判定処理にて連続予告コマンドの受信を判断すると、チャンス目に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄判別フラグをオフに設定するようにしてもよい。コマンド判定処理では、停止識別コマンド処理の後にその他コマンド処理の中で連続予告コマンドに対応する処理を実行するので、表示用停止識別コマンドの受信によって設定された停止図柄に代えて、チャンス目が停止図柄として設定される。よって、変動停止時にチャンス目を確定表示させることができる。そして、第３図柄表示装置８１において、変動演出ごとに停止図柄としてチャンス目が連続して表示されれば、遊技者に対して、最終的に大当たりが得られる期待感を持たせることができる。

【７６１１】

上記実施形態において、主制御装置１１０は、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞（始動入賞）があった場合に、「１」加算された保留球数を音声ランプ制御装置１１３へ通知する保留球数コマンドに対して、該始動入賞に伴いカウンタ用バッファより取得された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１をそのまま含めて、音声ランプ制御装置１１３へ送信する場合について説明したが、保留球数コマンドに含めるカウンタの種類は、カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の一部であってもよいし、その他のカウンタの値を含めてもよい。また、主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３に対して始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を通知する場合に、これらの各カウンタの値を示す情報を保留球数コマンドに含めて通知するのではなく、保留球数コマンドとは別のコマンドに各カウンタの値を示す情報を含めて、これらの値を音声ランプ制御装置１１３に対して通知してもよい。別のコマンドとしては、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する専用のコマンドであってもよいし、変動パターンコマンドや停止図柄コマンド等、別の情報を音声ランプ制御装置１１３へ通知するためのコマンドに、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値が加えられてもよい。別のコマンドとして、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する場合、該コマンドに、その通知する各カウンタの値が、いずれの保留回数に対応する変動演出に係るものであるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３は、該コマンドに含まれる保留回数に関する情報に基づいて、その保留回数に対応する先読み情報第１～第４エリアのいずれかのエリアに、該コマンドに含まれる各カウンタの値を格納することができる。

【７６１２】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３において、保留球数コマンドを受信した場合に、該保留球数コマンドにて示される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値そのものをＲＡＭ２２３に格納してもよいし、保留球数コマンド（又は、各カウンタの値が示されるコマンド）を受信した場合に、該コマンドにて示される各カウンタの値に基づいて、大当たりか否か、大当たりの場合の大当たり種別、外れの場合の外れ種別等の一部または全部を判定し、これらの判定結果を、該コマンドにて示される各カウンタの値に代えて、または、該カウンタの値の一部または全部とあわせて、ＲＡＭ２２３に格納してもよい。

【７６１３】

上記実施形態においては、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞およびスルーゲート６７の通過は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定してもよい。また、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞に対し、始動口によって別箇に最大保留球数を設定するようにしてもよく、各々の始動口における最大保留球数は「４」以外の任意の数であってもよい。また、各始動口における最大保留球数は必ずしも同一の値とする必要はなく、異なる値であってもよい。また、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第３図柄表示装置８１の一部において、数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、特別図柄表示装置３７とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

【７６１４】

また、上記実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第３図柄表示装置８１の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、横方向あるいはＬ字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、１又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、１又は複数のキャラクタが、第３図柄として用いられる。

【７６１５】

上記各実施形態では、変動演出を実行する場合に、全図柄Ｚ１～Ｚ３を遊技者が視認不可な程度に高速にスクロールする高速変動を表示させる場合について説明したが、この高速変動の表示に代えて、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ視認不可な程度に縮小して表示したり、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ多数の白い点がランダムに表示されるスノーノイズ状の画像として表示してもよい。

【７６１６】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【７６１７】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【７６１８】

スロットマシンでは、所定期間中に払い出された遊技媒体（コイン、メダル）の総数に対する、ボーナス（役物）により払い出された遊技媒体の数の比率が役物比率となる。そ

こで、各役が成立した場合に払い出される遊技媒体の数を、賞球数テーブルに代えて主制御装置のＲＯＭに格納しておき、役物比率管理チップ又は役物比率管理チップと同等の機能を実行する制御装置にて、非ボーナスゲーム期間（通常期間）において成立した（有効ライン上に図柄が揃った）役の数、ボーナスゲーム期間中において成立した役の数、ＡＴ期間中において成立した役の数を計数して、役物比率や連続役物比率を管理してもよい。

【７６１９】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【７６２０】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。なお、以下に示す各種発明の概念は、それぞれ、他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分を、その発明の概念に追加し或いはその他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分と交換等することにより、その発明の概念を変形して構成するようにしても良い。

【７６２１】

＜Ａ群：右打ち報知方法を損益分岐で切り替え＞

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【７６２２】

この遊技機では、少なくとも、所定の第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態より遊技者にとって有利な第２遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第２遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第２遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【７６２３】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【７６２４】

Ａ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【７６２５】

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の

停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ２０３ｒ）を更新する更新手段と、
特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、
第１報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で、所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９））と、
前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、
前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ６５ｇを遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備え、
前記報知制御手段は、
前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ａ１。
【７６２６】
遊技機Ａ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で、所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備えている。これにより、特定の遊技状態において特定判定結果となった場合に、該特定判定結果の成立タイミングによって、報知制御手段での報知内容を異ならせることができる。その結果、特定の遊技状態において特定判定結果となった場合に、所定の遊技操作を行って特定利益を発生させるか、所定の遊技操作を行わず、所定の更新状態にさせることで所定の利益状態を発生させるか否か、という遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。
【７６２７】
＜Ｂ群：各タイミングの間に複数の報知＞
遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、
前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機であって、
前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ２０３ｒ）を更新する更新手段と、
特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、
第１報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で、所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９））と、
前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、
前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ６５ｇを遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備え、
前記報知制御手段は、
前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、
前記遊技機は、
前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に、前記第１報知態様と前記第２報知態様とを表示する第３表示態様を表示する第３表示実行手段（例えば、表示用曖昧報知コマンド）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｂ１。
【７６２８】
遊技機Ｂ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で、所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、前記遊技機は、前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に前記第１報知態様と前記第２報知態様とを表示する第３表示態様を表示する第３表示実行手段、を備えている。これにより、特定判定結果となったタイミングが所定タイミングと特定タイミングとの間である場合に、第１報知態様及び第２報知態様とは異なる第３報知態様で該特定判定結果となったことを報知することができる。その結果、特定判定結果となったタイミングが所定タイミングと特定タイミングとの間である場合に、所定の遊技操作を行

って特定利益を発生させるか、所定の遊技操作を行わず、所定の更新状態にさせることで所定の利益状態を発生させるか、のいずれの遊技方法であっても、獲得し得る利益の期待値に大差のない期間を設けることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【７６２９】

＜Ｃ群：報知態様を複数回切り替え表示＞

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ２０３ｒ）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、

第１報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で、所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９））と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ６５ｇを遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備え、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、

前記遊技機は、

前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に前記第１報知態様と前記第２報知態様とを表示する第３表示態様を表示する第３表示実行手段、を備え、

前記第３表示態様は、

前記第１報知態様と前記第２報知態様とを複数回切り替えて表示する態様であることを特徴とする遊技機Ｃ１。

【７６３０】

遊技機Ｃ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で、所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所

定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、前記遊技機は、前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に前記第１報知態様と前記第２報知態様とを表示する第３表示態様を表示する第３表示実行手段、を備え、前記第３表示態様は、前記第１報知態様と前記第２報知態様とを複数回切り替えて表示する所定態様、を備えている。これにより、特定判定結果となったタイミングが所定タイミングと特定タイミングとの間である場合に、第１報知態様及び第２報知態様の２の報知態様を複数回切り替えて表示し、第３報知態様で該特定判定結果となったことを遊技者に報知することができる。その結果、特定判定結果となったタイミングが所定タイミングと特定タイミングとの間である場合に、所定の遊技操作を行って特定利益を発生させるか、所定の遊技操作を行わず、所定の更新状態にさせることで所定の利益状態を発生させるか、のいずれの遊技方法であっても、獲得し得る利益の期待値に大差のない期間を設けることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【７６３１】

＜Ｄ群：特定利益を発生せず変動表示を実行＞

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ２０３ｒ）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、

第１報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９））と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ６５ｇを遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備え、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、

前記遊技機は、

前記特定の遊技状態において、前記判定手段によって前記特定判定結果となって前記第１報知態様が表示された場合に、前記特定利益を発生させることなく新たな変動表示を実行可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機Ｄ１。
【７６３２】
遊技機Ｄ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、前記遊技機は、前記特定の遊技状態において、前記判定手段によって前記特定判定結果となって前記第１報知態様が表示された場合に、前記特定利益を発生させることなく新たな変動表示を実行可能に構成されている。これにより、特定判定結果となって第１報知態様が表示された場合であっても、所定の遊技操作を行わないことにより、特定利益を発生させることなく新たな変動表示が実行可能となる。その結果、特定判定結果となって第１報知態様が表示された場合であっても、所定の遊技操作を行わないことにより、特定利益を発生させずに変動表示の実行を繰り返すことで所定の更新状態に達し、所定の利益状態を発生させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【７６３３】
＜Ｅ群：各タイミングの間に特定演出実行＞
遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、
前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、
前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機であって、
前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ２０３ｒ）を更新する更新手段と、
特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、
第１報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９））と、
前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、
前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」

又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ６５ｇを遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備え、
前記報知制御手段は、
前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、
前記遊技機は、
前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間の変動表示中に特別演出（例えば、曖昧報知期間中示唆コマンド）を実行する特別演出実行手段（例えば、表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７））、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｅ１。
【７６３４】
遊技機Ｅ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備え、前記遊技機は、前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間の変動表示中に特別演出を実行する特別演出実行手段を備えている。これにより、所定タイミングと特定タイミングとの間の変動表示中に特別演出を実行することができる。その結果、遊技者は特別演出を確認することで、実行中の変動演出が所定タイミングと特定タイミングとの間の変動演出であることを認識でき、該実行中の変動演出が特定判定結果となった場合に、所定の遊技操作を行って特定利益を発生させるか、所定の遊技操作を行わず、所定の更新状態にさせることで所定の利益状態を発生させるか否か、について、該特定判定結果が導出される前に検討することができる、という効果がある。
【７６３５】
＜Ｆ群：切り替わり後、第１報知態様の切り替わり制限＞
遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、
前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、
前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機であって、
前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ２０３ｒ）を更新する更新手段と、
特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予

め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、
　第１報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９））と、
　前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、
　前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ６５ｇを遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備え、
　前記報知制御手段は、
　前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、
　前記遊技機は、
　前記特定タイミングで前記第２報知態様に切り替わった後は少なくとも前記特定利益が発生するまでは前記第１報知態様に切り替わることはないように構成されている
ことを特徴とする遊技機Ｆ１。
【７６３６】
　遊技機Ｆ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、前記遊技機は、前記特定タイミングで前記第２報知態様に切り替わった後は少なくとも前記特定利益が発生するまでは前記第１報知態様に切り替わることはないように構成されている。これにより、特定タイミングで第２報知態様に切り替わった後は、特定利益が発生するまでは第１報知態様に切り替わることなく、第２報知態様を継続することができる。その結果、特定タイミングで第２報知態様に切り替わった後は、特定利益が発生するまでは第１報知態様に切り替わることないため、変動演出が特定判定結果となった場合に、遊技者は安心して所定の遊技操作を行わず、所定の更新状態にさせることで所定の利益状態を発生させることができる、という効果がある。
【７６３７】
　＜Ｇ群：更新回数抽選＞
　遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
　遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、
前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機であって、
前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ２０３ｒ）を更新する更新手段と、
特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、
第１報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９））と、
前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、
前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ６５ｇを遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備え、
前記報知制御手段は、
前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、
前記遊技機は、
前記特定情報が前記所定の更新状態となるまでの更新回数は、複数の更新回数の中から抽選で１の更新回数が決定される
ことを特徴とする遊技機Ｇ１。
【７６３８】
遊技機Ｇ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備え、前記遊技機は、前記特定情報が前記所定の更新状態となるまでの更新回数は、複数の更新回数の中から抽選で１の更新回数が決定される。これにより、特定情報は複数の更新回数の中から抽選で１の更新回数に決定されることになる。その結果、特定情報が所定の更新状態となるまでの更新回数を遊技者が判別することが不可若しくは困難な状況となり、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【７６３９】
＜Ｈ群：特定判定結果では所定の遊技条件成立時のみ特定利益発生＞
遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、
前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、
前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機であって、
前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ２０３ｒ）を更新する更新手段と、
特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、
第１報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９））と、
前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、
前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ６５ｇを遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備え、
前記報知制御手段は、
前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、
前記利益発生手段は、
前記特定の遊技状態では、前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、遊技者による前記所定の遊技操作に基づいて前記所定の遊技条件が成立した場合にのみ前記特定利益を発生させる
ことを特徴とする遊技機Ｈ１。
【７６４０】
遊技機Ｈ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミ

ングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備え、前記利益発生手段は、前記特定の遊技状態では、前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、遊技者による前記所定の遊技操作に基づいて前記所定の遊技条件が成立した場合にのみ前記特定利益を発生させる。これにより、特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合にのみ特定利益を発生させることができる。その結果、特定判定結果となった場合であっても、遊技者による所定の遊技操作が実行されなければ、所定の遊技条件が成立し得ず、特定の遊技状態における特定利益の発生を回避することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【７６４１】

遊技機Ｈ１において、

前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、前記第１報知態様及び前記第２報知態様とは異なる第３報知態様によって特定の遊技操作の実行を報知する
ことを特徴とする遊技機Ｈ２。

【７６４２】

遊技機Ｈ２によれば、遊技機Ｈ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、前記第１報知態様及び前記第２報知態様とは異なる第３報知態様によって特定の遊技操作の実行を報知する。これにより、特定判定結果となった場合に、第３報知態様によって、所定の遊技操作とは異なる特定の遊技操作の実行を報知することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【７６４３】

＜Ｉ群：第２報知は第１報知よりも高価値＞

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ２０３ｒ）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、

第１報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９））と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ６５ｇを遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備え、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果

となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、
　前記第２報知態様は、
　前記第１報知態様よりも高い価値を得ることができる遊技状態に対応した報知であることを特徴とする遊技機Ｉ１。
【７６４４】
　遊技機Ｉ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備え、前記第２報知態様は、前記第１報知態様よりも高い価値を得ることができる遊技状態に対応した報知である。これにより、第１報知態様の示唆内容に従って遊技した場合に移行し得る遊技状態よりも、第２報知態様の示唆内容に従って遊技した場合に移行し得る遊技状態の方が、平均獲得球数が多くなる。その結果、特定判定結果となった場合であっても、第２報知態様で報知された場合には、所定の遊技操作を行わずに特定利益を発生させない方が平均獲得球数を多くすることができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【７６４５】
　＜Ｊ群：特定情報表示が実行回数に応じて変化＞
　遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
　遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、
　前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、
　前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機であって、
　前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ２０３ｒ）を更新する更新手段と、
　特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、
　第１報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９））と、
　前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、
　前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選）となった場合に、遊技者による所定

の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ６５ｇを遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備え、
前記報知制御手段は、
前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、
前記表示手段は、
前記特定情報に基づいて表示する特定表示手段（例えば、主表示用右打ち指示８９）を備え、
前記特定表示手段は、
前記特定の遊技状態の開始時点における前記変動表示の実行回数によって表示態様を変化させる
ことを特徴とする遊技機Ｊ１。
【７６４６】
遊技機Ｊ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備え、前記表示手段は、前記特定情報に基づいて表示する特定表示手段を備え、前記特定表示手段は、前記特定の遊技状態の開始時点における前記変動表示の実行回数によって表示態様を変化させる。これにより、特定の遊技状態における変動表示の実行回数に応じて、特定表示手段に基づいて表示される特定情報の表示態様を変化させることができる。その結果、特定表示手段に基づいて表示される特定情報の表示態様によって、判定手段によって特定判定結果となった場合に、第１報知態様又は第２報知態様の、いずれの報知態様の示唆内容に従って遊技操作を実行すべきかを推測することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【７６４７】
＜Ｋ群：第１報知＆第２報知がともに遊技領域片側への発射示唆＞
遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、
前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、
前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機であって、
前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ２０３ｒ）を更新する更新手段と、
特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）におい

て、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、

第１報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９））と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ６５ｇを遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備え、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、

前記第１報知態様が現出した状況、又は、前記第２報知態様が現出した状況、のいずれの状況でも、前記発射手段による前記遊技領域片側への遊技球の発射を遊技者に示唆することを特徴とする遊技機Ｋ１。

【７６４８】

遊技機Ｋ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備え、前記第１報知態様が現出した状況、又は、前記第２報知態様が現出した状況、のいずれの状況でも、前記発射手段による前記遊技領域片側への遊技球の発射を遊技者に示唆する。これにより、判定手段によって特定判定結果となった場合に、第１報知態様及び第２報知態様に基づいて所定の遊技操作を実行した場合であっても、第１報知態様に基づく所定の遊技操作を行った場合にのみ所定の遊技条件を成立可能とすることができる。その結果、第１報知態様及び第２報知態様によって所定の遊技操作を示唆しつつ、第１報知態様に基づく所定の遊技操作を行った場合にのみ特定利益を発生させることができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【７６４９】

なお、上記遊技機Ａ１の構成に対して、上記遊技機Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【７６５０】

なお、上記遊技機Ｂ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ

１，Ｈ１～Ｈ２，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【７６５１】
なお、上記遊技機Ｃ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【７６５２】
なお、上記遊技機Ｄ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【７６５３】
なお、上記遊技機Ｅ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【７６５４】
なお、上記遊技機Ｆ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｇ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【７６５５】
なお、上記遊技機Ｇ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【７６５６】
なお、上記遊技機Ｈ１～Ｈ２のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【７６５７】
なお、上記遊技機Ｉ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｊ１，Ｋ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【７６５８】
なお、上記遊技機Ｊ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｉ１，Ｋ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【７６５９】
なお、上記遊技機Ｋ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｉ１，Ｊ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【７６６０】
これらの場合、各構成を適用したことによるさらなる効果を奏することができる。
【７６６１】
遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機Ｘ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。
【７６６２】
遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Ｘ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（大入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、

磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。
【７６６３】
遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｘ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。
【７６６４】
＜第２５実施形態＞
以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図４２９～図４９６を参照し、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）１０に適用した場合の第２５実施形態について説明する。図４２９は、第２５実施形態におけるパチンコ機１０の正面図であり、図４３０はパチンコ機１０の背面図であり、図４３１はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。
【７６６５】
従来、所定の期間が経過した後に予め定めた遊技者に有利な遊技状態に移行して遊技者に利益を付与する遊技機がある。有利な遊技状態において、遊技者の遊技により所定の条件が成立した場合に遊技者は賞球を得ることができる。
【７６６６】
このような遊技機において、遊技仕様が複雑化することに伴って、多様な遊技部材が設けられており、該遊技部材を配置する場合においては、遊技における効率や遊技者における視認性、識別性における効率を考慮する必要がある。
【７６６７】
具体的には、例えば、従来の遊技機において、多様な遊技部材が複雑に配置されることに伴って、遊技球の流下態様や表示器等に対する視認性や識別性が低下している。また、多様な遊技部材が複雑に配置されることに伴って遊技方法も複雑化しており、遊技進行の非効率化も見られる。このため、遊技者は視認性の低さや遊技進行の非効率化に伴う遊技性の複雑化に困惑し、遊技を中止してしまうおそれがある。
【７６６８】
本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、遊技部材を効率的に配置し、遊技球の流下態様や表示器等に対する視認性や識別性を確保し、遊技者が困惑することなく効率良く遊技できる遊技機を提供することを目的としている。
【７６６９】
より具体的には、例えば、第２５実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット内に２の非電動役物始動口を配設し、それぞれの非電動役物始動口に入球することで開放される非電動役物を遊技領域の右側部分に配設することで、遊技部材を効率的に配置し、遊技球の流下態様や表示器等に対する視認性や識別性を確保し、遊技者が困惑することなく効率良く遊技できる遊技機を提供することを目的としている。
【７６７０】
本目的を達成するために、第２５実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した

遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、当該遊技機を正面視した状態において、前記第３可動体の配設位置を、前記第２可動体の配設位置よりも垂直方向の上方側に設けた。

【７６７１】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第１可動体としての動作体を備え、第２可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第１入球部としての作用口を備え、第１検出部としての検知部を備え、第３可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第２入球部としての流入口を備え、第２検出部としての感知部を備え、誘導手段としての案内装置を備え、第１状態としての所定態様を備え、第２状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備え、選択要素としての選択候補を備え、所定一覧としての集合体を備え、設定手段としての設定制御を備え、抽出手段としての抽出制御を備え、進行手段としての進行制御を備え、通常遊技状態としての不利状態を備え、有利遊技状態としての有益状態を備え、遊技状態変更手段としての状態変化制御を備え、所定選択要素としての不利要素を備え、特定選択要素としての有利要素を備え、所定操作としての遊技操作を備える。

【７６７２】

なお、例えば、遊技球を流入させる流入部として、本実施形態では普通電役ユニット７２への入球部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口等でもよい。

【７６７３】

また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第２非電動役物ユニット５５の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること

、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【７６７４】

さらに、例えば、特定の動作を実行可能な第３可動体として、本実施形態では第２非電動役物ユニット５５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【７６７５】

また、例えば、誘導手段の状態を切り替える切替手段として、本実施形態では入球口切換弁７５の駆動制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける駆動制御や、球が流入することにより流路が切り替わる駆動制御、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な駆動制御、球が特定の入球口へ入球可能とする駆動制御、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な駆動制御などが挙げられる。

【７６７６】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第１非電動役物ユニット５４の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【７６７７】

また、例えば、所定条件として、本実施形態では普通図柄の可変表示の当たり当選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であるこ

と、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【７６７８】

なお、例えば、遊技球の入球を検出するための第１検出部又は第２検出部として、本実施形態では第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ又は第２非電動役物始動口スイッチ７７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与することとなるスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチなどが挙げられる。

【７６７９】

さらに、例えば、所定選択要素より遊技者にとって有利な特定選択要素として、本実施形態では小当たりを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与可能となる要素、有利な遊技状態に移行可能となる要素、変動演出における１演出の結果が失敗と判断し得ない要素、遊技者にとって有益な情報を付与可能な要素などが挙げられる。

【７６８０】

また、例えば、選択要素を選択可能な所定一覧として、本実施形態では大当たり乱数テーブル２０２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果を抽出し得る一覧、普通図柄の可変表示の抽選結果を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の終了条件として抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の停止パターンを抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の実行期間を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の継続回数を抽出し得る一覧、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素を抽出し得る一覧などが挙げられる。

【７６８１】

さらに、例えば、遊技球が入球する第２入球部として、本実施形態では第２非電動役物始動口７７を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、

大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【７６８２】

また、例えば、所定の動作を実行可能な第２可動体として、本実施形態では第１非電動役物ユニット５４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【７６８３】

さらに、例えば、流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体として、本実施形態では普通電役開閉板７２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置への入球を可能とする開閉板や、小入賞口への入球を可能とする開閉板、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける振分手段や、球が流入することにより流路が切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、遊技者の操作によって遊技球が流入可能となる振分手段、或いは、遊技者の操作によって遊技球が発射可能となる発射駆動源などが挙げられる。

【７６８４】

また、例えば、遊技球が入球する第１入球部として、本実施形態では第１非電動役物始動口７６を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【７６８５】

さらに、例えば、所定一覧から抽出手段によって抽出され得る選択要素として、本実施形態では大当たり、小当たり又はハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果として抽出され得る要素、普通図柄の可変表示の抽選結果として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果として抽出され得る要素、特定の遊技状態の終了条件として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の停止パターンとして抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の実行期間として抽出され得る要素、特定の遊技状態の継続回数として抽出され得る要素、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素などが挙げられる。

【７６８６】
また、例えば、遊技球を所定流路に誘導する誘導手段として、本実施形態では入球口切換弁７５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける構造物や、球が流入することにより流路が切り替わる構造物、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な構造物、球が特定の入球口へ入球可能とする構造物、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な構造物などが挙げられる。
【７６８７】
さらに、例えば、第１状態又は第２状態として、本実施形態では入球口切換弁７５の初期状態又は入球口切換弁７５の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。
【７６８８】
また、例えば、所定一覧の中から１の選択要素を抽出可能な抽出手段として、本実施形態では大当たり乱数の抽出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たり乱数カウンタの抽出処理、大当たり種別カウンタの抽出処理、小当たり種別カウンタの抽出処理、停止パターン選択カウンタの抽出処理、変動種別カウンタの抽出処理、普図当たりカウンタの抽出処理、転落乱数カウンタの抽出処理、変動演出を決定するための抽選カウンタの抽出処理などが挙げられる。
【７６８９】
さらに、例えば、遊技を進行する進行手段として、本実施形態では変動開始処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行を進行する手段、普通図柄の可変表示の実行を進行する手段、特別図柄の動的表示の変動演出を進行する手段、遊技者による遊技を実行可能に進行する手段などが挙げられる。
【７６９０】
また、例えば、通常遊技状態より遊技者に有利な有利遊技状態として、本実施形態では「時間短縮状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態などが挙げられる。
【７６９１】
さらに、例えば、遊技状態を変更可能な遊技状態変更手段として、本実施形態では時短フラグ２０３ｋを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、普通電役の開放時間を変更可能なフラグなどが挙げられる。
【７６９２】
また、例えば、所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素として、本実施形態ではハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与し得ない要素、変動演出における１演出の結果が失敗となる要素などが挙げられる。

【７６９３】
さらに、例えば、複数種類の設定一覧から１の設定一覧を設定可能な設定手段として、本実施形態では設定変更処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、複数種類の抽選テーブルから１の抽選テーブルを選択する機能、複数種類の選択一覧から１の選択一覧を選択する機能などが挙げられる。
【７６９４】
また、例えば、遊技者による所定操作として、本実施形態では遊技球の発射を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。
【７６９５】
パチンコ機１０は、図４２９に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図４２９参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。
【７６９６】
内枠１２には、多数の釘や入賞口（入球口）６３，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３等を有する遊技盤１３（図４３１参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、球を遊技盤１３の前面領域に発射する球発射ユニット１１２ａ（図４３８参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。なお、遊技盤１３の詳細については、図４３１において後述する。
【７６９７】
内枠１２の前面側には、その前面上側を覆う前面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。前面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（図４２９参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、支持部としてのヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として前面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と前面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。
【７６９８】
前面枠１４は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部１４ｃが設けられている。前面枠１４の裏面側には２枚の板ガラスを有するガラスユニット１６が配設され、そのガラスユニット１６を介して遊技盤１３の前面がパチンコ機１０の正面側に視認可能となっている。
【７６９９】
前面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図４２９参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａ（図４３８参照）へと案内される。また、上皿１７の上面の正面視左側には、枠ボタン２２が設けられている。
【７７００】
枠ボタン２２は、例えば、後述する第３図柄表示装置８１（図４３１参照）で表示される演出のステージを変更する場合に、遊技者により押下操作されるボタンである。また、枠ボタン２２は、第３図柄の変動表示（以下、第３図柄の変動表示を「変動演出」という。）において実行される予告表示での演出内容を遊技者に選択させるための操作ボタンと

しても使用される。
【７７０１】
　また、変動演出とは、後述する第３図柄表示装置８１（図４３１参照）にて表示される演出であり、後述の通り、遊技操作として遊技盤１３の前面領域に発射された球が特定の入賞口（例えば、後述の第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂ（図４３１参照））へ入賞したことを契機として実行され、図柄（後述の第３図柄）が所定時間変動された後、停止表示された図柄の組み合わせによって、当該入賞に対して行われる抽選の結果（大当たりか否か）を遊技者に提示する演出である。
【７７０２】
　さらに、ステージとは、後述する第３図柄表示装置８１（図４３１参照）に表示される各種演出に統一性を持たせた演出モードのことで、本パチンコ機１０では「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」の３つのステージが設けられている。上述の変動演出や、変動演出中に実行される「リーチ表示」などの各種演出は、それぞれのステージに与えられたテーマに合わせて行われるように設計されている。
【７７０３】
　また、「リーチ表示」とは、後述する第３図柄表示装置８１（図４３１参照）において実行される変動演出において、大当たりが発生することを示す「大当たり表示」の一歩手前の表示のことをいう。具体的には、後述する左図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３（図４３７参照）の第３図柄が同一図柄で停止し、中図柄列Ｚ２（図４３７参照）が未だ停止せず変動を継続している状態のことをいう。
【７７０４】
　本実施形態のパチンコ機１０では、「リーチ表示」として、大別して、「ノーマルリーチ」の演出を構成する一単位の要素（以下、演出を構成する一単位の要素を「変動要素」という）と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して実行され、該「ノーマルリーチ」の変動要素より大当たり期待度が高い「スーパーリーチ」の変動要素と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して実行され、「スーパーリーチ」の変動要素より大当たり期待度が高い「スペシャルリーチ」の変動要素とが用意されている。
【７７０５】
　ステージの変更は、変動演出が行われていない期間（即ち、デモ表示中）や、変動演出において第３図柄が遊技者に視認不能に高速に変動される「高速変動」の変動要素中に、遊技者によって枠ボタン２２が押下操作された場合に行われる。そして、枠ボタン２２が操作される度に「街中ステージ」→「空ステージ」→「島ステージ」→「街中ステージ」→・・・の順で繰り返し変更される。また、電源投入直後は、初期ステージとして「街中ステージ」が設定される。
【７７０６】
　また、後述する第３図柄表示装置８１（図４３１参照）にて行われる変動演出において「ノーマルリーチ」の変動要素が開始された場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素から「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するときは、「ノーマルリーチ」の変動要素中に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の選択画面が第３図柄表示装置８１に表示されるように構成してもよい。
【７７０７】
　具体的には、選択画面では、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素として選択可能な複数の候補が表示され、その選択画面が表示されている間に、枠ボタン２２が遊技者に押下操作された場合に、選択された候補が変更されるように構成する。そして、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素へ発展するときに選択されていた演出候補に基づいて、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定され、その決定に従って「スーパーリーチ」の変動要素は「スペシャルリーチ」の変動要素が第３図柄表示装置８１にて実行される。
【７７０８】
　なお、第２５実施形態では、枠ボタン２２を押下操作されるボタンとして構成したが、

枠ボタン２２に代えて、遊技者によりパチンコ機１０に対して所定方向（例えば、パチンコ機１０に対して、前方、後方、右方および左方）に傾倒操作可能な、操作レバーにより構成してもよい。そして、操作レバーが傾倒操作された方向に基づいて、演出ステージが選択変更されたり、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定されたりしてもよい。

【７７０９】

また、枠ボタン２２を上皿１７の側面視正面側に配置するように構成しているが、枠ボタン２２の配置位置は、遊技者が押下操作可能な位置であれば如何様な配置位置でも良く、例えば、上皿１７の上面側に配置してもよいし、後述する下皿５０の近傍（上面又は側面）に配置してもよい。

【７７１０】

前面枠１４には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定の「リーチ表示」時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部１４ｃの周縁には、発光ダイオード（ライト・エミッティング・ダイオード（Ｌｉｇｈｔ　Ｅｍｉｔｔｉｎｇ　Ｄｉｏｄｅ）。以下、「ＬＥＤ」と略す。）等の発光手段を内蔵した電飾部２９～３３が設けられている。

【７７１１】

パチンコ機１０においては、これら電飾部２９～３３が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時や「リーチ表示」時等には内蔵するＬＥＤの点灯や点滅によって各電飾部２９～３３が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前の「リーチ表示」中である旨が報知される。また、前面枠１４の正面視左上部には、ＬＥＤ等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ３４が設けられている。

【７７１２】

右側の電飾部３２下側には、前面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３前面の貼着スペースＫ１（図４３１参照）に貼付される証紙等はパチンコ機１０の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したアクリロニトリル・ブタジエン・スチレン（Ａｃｒｙｌｏｎｉｔｒｉｌｅ　Ｂｕｔａｄｉｅｎｅ　Ｓｔｙｒｅｎｅ。以下、「ＡＢＳ」と略す。）樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。

【７７１３】

窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット。図示せず。）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。

【７７１４】

なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

【７７１５】

上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その中央部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５

０の右側には、球を遊技盤１３の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設され、かかる操作ハンドル５１の内部には球発射ユニット１１２ａ（図４３８参照）の駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。

【７７１６】

操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回転操作されると、前提条件としてタッチセンサ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が操作量に対応して変化し、操作ハンドル５１の回動操作量に応じて変化する可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤１３の前面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ５１ａおよび打ち止めスイッチ５１ｂがオフとなっている。

【７７１７】

下皿５０の正面下方部には、下皿５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー５２が設けられている。この球抜きレバー５２は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバー５２の操作は、通常、下皿５０の下方に下皿５０から排出された球を受け取る箱（一般に「ドル箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿５０の右方には、上述したように操作ハンドル５１が配設され、下皿５０の左方には灰皿５３が取り付けられている。

【７７１８】

次に、図４３０に示すように、パチンコ機１０の背面側には、制御基板ユニット９０，９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主制御装置１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）と表示制御基板（表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、払出制御基板（払出制御装置１１１）と発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。

【７７１９】

裏パックユニット９４は、保護カバー部を形成する裏パック９２と払出ユニット９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのマイクロ・プロセッシング・ユニット（Ｍｉｃｒｏ－Ｐｒｏｃｅｓｓｉｎｇ　Ｕｎｉｔ。以下、「ＭＰＵ」と略す）、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。

【７７２０】

なお、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４、払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２、電源装置１１５、カードユニット接続基板１１６は、それぞれ基板ボックス１００～１０４に収納されている。基板ボックス１００～１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

【７７２１】

また、基板ボックス１００（主制御装置１１０）及び基板ボックス１０２（払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス１００，１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス１００，１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックス

カバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス１００，１０２が開封されたかどうかを知ることができる。

【７７２２】

主制御装置１１０を構成する主基板上には、ベース表示装置４０１が配設されており、パチンコ機１０の背面側を見たときにベース表示装置４０１の表示画面が見えるように組付けられている。ベース表示装置４０１には、通常時においてベース値（通常遊技状態において１００発の球の発射に対して払い出される（賞球される）球の数（割合））が表示される一方、設定変更モード及び設定確認モードのときには確率設定値が表示される。また、ベース表示装置４０１には、エラー履歴も表示可能に構成される。

【７７２３】

また、主制御装置１１０を構成する主基板上には、設定された確率設定値を変更する場合や設定されている確率設定値を確認する場合に使用する設定キー５０１と、ベース表示装置４０１にエラー履歴を表示させる場合に使用するエラー表示ボタン５０２が設けられている。設定キー５０１とエラー表示ボタン５０２とは、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能になっている。

【７７２４】

払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図４３８参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。

【７７２５】

また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ５０３が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図４３８参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ５０３は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【７７２６】

次に、図４３１を参照して遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図４３１に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や案内装置としての風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａ、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット７３、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｂ、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ球が入球可能となる普通電役ユニット７２、開放状態となることで下側第２始動口７１ａへ球が入球可能となる第１非電動役物ユニット５４、開放状態となることで上側第２始動口７１ｂへ球が入球可能となる第２非電動役物ユニット５５、可動役物２３、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【７７２７】

一般入賞口６３、右側一般入賞口６３ａ、第１始動口６４、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、第１非電動役物ユニット５４、第２非電動役物ユニット５５、スルーゲート６７、普通電役ユニット７２、可動役物２３、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図４２９参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図４３１～図４３６を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【７７２８】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図４２９参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【７７２９】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図４３８参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図４３１の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図４３１の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第２５実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４又は流入口としての一般入賞口６３へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｂ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｂ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａへ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４又は一般入賞口６３に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【７７３０】

また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。

【７７３１】

遊技領域の正面視左側下部（図４３１の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が、ベース板６０に固定されて配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図４３８参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【７７３２】

第２５実施形態のパチンコ機１０では、遊技者がこの特別図柄表示装置３７を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置３７は、遊技球や第

３図柄表示装置８１、可動役物２３等によって遮蔽され得ないように、遊技盤１３の最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、遊技盤１３の最前面となる位置に配設されている。

【７７３３】

また、本遊技機においては、特別図柄表示装置３７以外に、音声ランプ制御装置１１３によって制御される第３図柄表示装置８１が設けられている。特別図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１は、それぞれ異なる制御装置（即ち、主制御装置１１０及び音声ランプ制御装置１１３）によって制御されるが、特別図柄の動的表示の実行開始及び実行終了タイミングや実行結果については同期するように構成されている。

【７７３４】

これは、主制御装置１１０において決定した変動パターンや停止種別等を変動パターンコマンドや停止種別コマンド等によって音声ランプ制御装置１１３に送信することで同期を実現している。

【７７３５】

状態ＬＥＤ群３７ａは、後述する第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「Ｒ」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態ＬＥＤ群３７ａの点灯状態により示される。なお、状態ＬＥＤ群３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【７７３６】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第２５実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【７７３７】

特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、作用口としての下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。

【７７３８】

具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第２５実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第２５実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【７７３９】

また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第２５実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第２５実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【７７４０】

いずれのＬＥＤ群３７ｂ１，３７ｂ２においても、判定結果がハズレである場合には、

最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示される。各ＬＥＤ群の停止パターンの詳細については、後述する。

【７７４１】

本パチンコ機１０では、第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４，７１ａ又は７１ｂに応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。また、第２特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット７３及び後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図４３８参照）を開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域ソレノイド７３ｆの開放に伴って後述する特定領域スイッチ７３ｇ（図４３８参照）によって球が検知された場合には、第２特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。

【７７４２】

第２５実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ａ」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図４４２（ａ）参照）。また、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｂ」と称する場合がある）」が用意されている（図４４２（ｂ）参照）。

【７７４３】

また、第２５実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞に基づいて、小入賞口ユニット７３が１回開放する「１ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりＡ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、可変入賞装置６５が９回、それぞれ開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｃ」と称する場合がある）」が用意されている（図４４３参照）。

【７７４４】

ここで、「通常遊技状態」とは、「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率及び小当たり確率が一定確率であって、かつ、普通図柄の当たり確率が「時間短縮状態」の時より低い状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と大当たり確率及び小当たり確率が同等である一方、「時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態である。

【７７４５】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【７７４６】

なお、第２５実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊

技状態Ａ」と、右打ち遊技が禁止されておらず、有益状態としての「時間短縮状態」の終了後の第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態Ｂ」と、が発生可能に構成されている（図４４５参照）。

【７７４７】

「通常遊技状態Ａ」は、ＲＡＭクリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第２特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常Ａ」への当選後又は、「通常遊技状態Ｂ」の終了後に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第１始動口６４へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図４４５参照）。

【７７４８】

「通常遊技状態Ｂ」（以下、「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第２特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第２５実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図２優先変動）ように構成されている。

【７７４９】

また、この「通常遊技状態Ｂ」は、上述したように、右打ち遊技が禁止されておらず、右打ち遊技によって検知部としてのスルーゲート６７によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態Ｂ」において、残存しているすべての第２特別図柄の動的表示の保留球が実行された後に、「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【７７５０】

次いで、有益状態としての「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなることを「時短機能」と称する場合がある）。この「時間短縮状態」は、遊技盤１３の正面視右側下部に設けられた普通電役ユニット７２が開放状態となり易くなり、遊技操作として右打ち遊技で発射された球が第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ入球し易い状態となる。

【７７５１】

即ち、有益状態としての「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を進入部としての普通電役ユニット７２へ入賞させ易く、また、普通電役ユニット７２内に入賞した球が、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球することに基づいて開放される第１非電動役物ユニット５４、又は、普通電役ユニット７２内に入賞した球が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球することに基づいて開放される第２非電動役物ユニット５５、の、２の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。

【７７５２】

また、詳細は後述するが、第２５実施形態のパチンコ機１０では、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５への遊技球の入球に基づいて第２特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出可能となるように構成されている。さらに、第２特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている（図４５０及び図４５２参照）。

【７７５３】

このため、有益状態としての「時間短縮状態」においては、後述する第３図柄表示装置８１で行われる右打ち示唆（例えば、図４９２（ａ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の大当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の詳細については図４３２及び図４３３において、「時間短縮状態」における第３図柄表示装置８１での演出内容については図４８９～図４９６において、それぞれ後述する。

【７７５４】

第２５実施形態のパチンコ機１０では、有益状態としての「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図４５６の時短終了条件テーブル２０２ｍで後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。また、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット７２のエンディング時間の終了後は、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第２特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態Ｂ」に移行し、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第２特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【７７５５】

なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、遊技操作として左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【７７５６】

また、第２５実施形態のパチンコ機１０では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

【７７５７】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２５実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この選択候補としての大当たり種別「通常Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態Ａ」へと移行するように構成されている。

【７７５８】

次いで、大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２５実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この選択候補としての大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に有益状態としての「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【７７５９】

次いで、大当たり種別「通常Ｂ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２５実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この選択候補としての大当たり種別「通常Ｂ」が選択され得て、

該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【７７６０】

次に、小当たり種別について説明する。第２５実施形態のパチンコ機１０において選択され得る小当たり種別「通常Ｃ」とは、最大合計ラウンド数が１０ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図４３８参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた検知部としての特定領域スイッチ７３ｇ（図４３８参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たり及び大当たり終了後には、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【７７６１】

なお、詳細は後述するが、第２特別図柄の動的表示は、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、大当たりに当選することとなる乱数値よりも、小当たりに当選することとなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第２特別図柄の動的表示が実行された場合に小当たりに当選し易いように構成されている（図４４１にて後述）。

【７７６２】

一方、この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たりに当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から１０ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている（以下、この現象を、小当たり種別「小当たりＡ」と称する場合がある）。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりＡ」当選時の遊技状態に戻るように構成されている。

【７７６３】

このように、主制御装置１１０は、特別図柄表示装置３７の制御以外に多種多様な遊技制御を行っている。

【７７６４】

なお、第２５実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ７３ｇの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド７３ｂがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域７３ｄへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ７３ｇの無効状態で該特定領域スイッチ７３ｇを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域７３ｄを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置６５に入賞した場合に、指定動作として、払い出される賞球数の累計を第３図柄表示装置８１において表示するように構成してもよい。

【７７６５】

ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、不利要素としてのハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「通常Ａ」に対応す

る表示パターンは３２種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「通常Ａ」又は「時短Ａ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【７７６６】

また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、不利要素としてのハズレに対応する表示パターンは１種類、小当たり種別「通常Ｃ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「通常Ｂ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。

【７７６７】

特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される有益状態としての「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

【７７６８】

なお、第２５実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態が「通常遊技状態Ｂ」である場合、即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加されていない遊技状態となるが、第３図柄表示装置８１では、進行制御として、右打ち報知演出を継続するように構成されている。

【７７６９】

具体的には、上述したように、第２特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図４４１（ｂ）参照）。また、「通常遊技状態Ｂ」における第２特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「１秒」（図４４６～図４５０参照））。

【７７７０】

よって、大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」に移行する場合（即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」へ移行後、約「１秒」で第２特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態Ｂ」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態Ｂ」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第３図柄表示装置８１では、「通常遊技状態Ｂ」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図４９１（ｄ）～図４９２（ｃ）参照）。

【７７７１】

遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより１個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａが配設されている。右側一般入賞口６３ａは、後述する可変入賞装置６５の、球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に第２非電動役物ユニット５５、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。

【７７７２】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、進入部としての盤面右側領域の入り口を通過して第２非電動役物ユニット５５、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、作

用口としての右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても遊技操作として球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働を向上させることができる。

【７７７３】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１始動口６４への入球又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｂへの入球（以下、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｂへの球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第３図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された実動体としての第３図柄表示装置８１と、作用口としてのスルーゲート６７の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能なＬＥＤで構成される第２図柄表示装置８３（以下、第２図柄表示装置８３に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置８３」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【７７７４】

第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、ベース板６０や、後述する可動役物２３よりも正面視奥行き方向に配設されている。そして、後述する表示制御装置１１４（図４３８参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図４３７参照）が表示される。

【７７７５】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図４３７参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第２５実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【７７７６】

このように、本遊技機には始動入賞に基づいて行われる抽選の結果を遊技者に報知するための遊技部材として特別図柄表示装置３７と第３図柄表示装置８１の２つが設けられている。

【７７７７】

上述したように、特別図柄表示装置３７を制御する主制御装置１１０は特別図柄表示装置３７の制御以外にも多種多様な遊技制御を行っており、特別図柄の動的表示における変動演出に関する制御負担を軽減するために、音声ランプ制御装置１１３によって該変動演出を制御する第３図柄表示装置８１を設けている。

【７７７８】

第３図柄表示装置８１は、主制御装置１１０から送信される制御コマンドを受信した音声ランプ制御装置１１３によって制御され、主制御装置１１０によって制御される特別図柄表示装置３７と同期するように構成されている。

【７７７９】

このように、遊技制御的な観点から見れば、特別図柄表示装置３７は第３図柄表示装置８１より重要な表示器であり、可変入賞装置６５の開放等の制御を行う主制御装置１１０によって制御されているため、制御的な信頼度が音声ランプ制御装置１１３によって制御

される第３図柄表示装置８１よりも高い。
【７７８０】
第３図柄表示装置８１は、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へのコマンド送受信を介して制御されるため、ノイズや配線状態の影響を受ける可能性があり、状況によっては第３図柄表示装置８１において大当たりの発生を示す図柄列Ｚ１～Ｚ３が表示された場合であっても、可変入賞装置６５が開放されないような事象も制御的には起こり得る。
【７７８１】
しかし、正常に制御行われる状況では、第３図柄表示装置８１は遊技者への興趣の提供を行う重要な遊技部材であり、特別図柄の変動表示を実行する期間等においては、第３図柄表示装置８１及びその周辺（例えば、可動役物２３）で多種多様な演出が行われる。
【７７８２】
そのため、遊技部材としては、第３図柄表示装置８１は、主制御装置１１０による簡易な制御で動作する特別図柄表示装置３７よりも大型であり、遊技者にとって視認し易いように遊技盤１３の中央に配置されている。
【７７８３】
第２５実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。
【７７８４】
ここで、図４３７を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図４３７は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図４３７（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図４３７（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。
【７７８５】
第３図柄は、「０」から「９」の数字を付した１０種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「０」から「９」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号（「１」，「３」，「５」，「７」，「９」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号（「０」，「２」，「４」，「６」，「８」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。
【７７８６】
また、第２５実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図４３８参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態Ａ」において、大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合は、主に、「０」，「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「通常遊技状態Ａ」に移行する大当たり種別「通常Ａ」に対して、該「通常遊技状態Ａ」よりも有利な遊技状態である「時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。
【７７８７】
さらに、第２５実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成さ

れている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、大当たり種別「通常Ａ」に当選しているのか、大当たり種別「時短Ａ」に当選しているのかが遊技者には判別し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出を行って大当たり種別「時短Ａ」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７７８８】

図４３７（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下方向に３分割され、下側の２／３が第３図柄を変動演出する主表示領域Ｄｍと保留球数などを表示するコクピット表示領域Ｄｂとで構成され、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。

【７７８９】

主表示領域Ｄｍは、左・中・右の３つの表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３に区分けされており、その表示領域Ｄｍ１に左図柄列Ｚ１が表示され、表示領域Ｄｍ２に中図柄列Ｚ２が表示され、表示領域Ｄｍ３に右図柄列Ｚ３が表示される。

【７７９０】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順（または降順）に主図柄が配列され、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動演出が行われる。なお、各図柄列Ｚ１～Ｚ３において、数字の配列をそれぞれ異ならせるように構成してもよい。例えば、左図柄列Ｚ１においては主図柄の数字が降順に現れるように配列する一方、中図柄列Ｚ２及び右図柄列Ｚ３においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列してもよい。

【７７９１】

また、主表示領域Ｄｍには、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に上・中・下の３段に第３図柄が表示される。この主表示領域Ｄｍの中段部が有効ラインＬ１として設定されており、各遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄に対応する変動演出に際して、左図柄列Ｚ１→右図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に、有効ラインＬ１上に第３図柄が停止表示される。その第３図柄の停止時に有効ラインＬ１上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄の組合せ）で揃えば、遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄の大当たりとして大当たり動画が表示される。

【７７９２】

副表示領域Ｄｓは、主表示領域Ｄｍよりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に３つの小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３に等区分されている。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３は、それぞれ、キャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域Ｄｍにて行われる変動表示の結果として大当たりとなる期待感を遊技者に与えている。

【７７９３】

コクピット表示領域Ｄｂは、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｂに入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。

【７７９４】

副表示領域Ｄｓの右の小領域Ｄｓ３には、第１特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図１用第４図柄表示領域８７と、第２特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図２用第４図柄表示領域８８と、主表示用右打ち指示８９とが表示可能に構成されている。

【７７９５】

特図１用第４図柄表示領域８７は、第１特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図１用保留数表示８７ａと、第１特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変

化可能な特図１用変動領域８７ｂとで構成されている。
【７７９６】
特図１用保留数表示８７ａは、第１特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図１用保留数表示８７ａが「０」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「１」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「２」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「３」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「４」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。
【７７９７】
即ち、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第１特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ１の保留球数の内容と一致するように表示される。
【７７９８】
特図１用変動領域８７ｂは、第１特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第１特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第１特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、規定動作として第１特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。
【７７９９】
より詳細には、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示内容に対応するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。
【７８００】
特図２用第４図柄表示領域８８は、第２特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図２用保留数表示８８ａと、第２特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図２用変動領域８８ｂとで構成されている。
【７８０１】
特図２用保留数表示８８ａは、第２特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図２用保留数表示８８ａが「０」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「１」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「２」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「３」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「４」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。
【７８０２】
即ち、特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第２特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致

するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ２の保留球数の内容と一致するように表示される。

【７８０３】

特図２用変動領域８８ｂは、第２特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、特図１用変動領域８７ｂと同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第２特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第２特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、規定動作として第２特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【７８０４】

より詳細には、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が青で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が小当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の表示内容に対応するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。

【７８０５】

主表示用右打ち指示８９は、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃと常に同期して表示を行うものであり、右打ち遊技が奨励される有益状態としての「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中において、常に第３図柄表示装置８１に表示されている。

【７８０６】

また、主表示用右打ち指示８９は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第３図柄表示装置８１において遊技中に実行されるその他の表示内容（例えば、主表示領域Ｄｍの中央部分に表示される各図柄列の第３図柄やスーパーリーチ演出など）よりも優先され、最前面（最手前レイヤ）に表示されるように構成されている。

【７８０７】

第３図柄表示装置８１の実際の表示画面では、図４３７（ｂ）に示すように、例えば、「通常遊技状態Ａ」では、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計３個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、左の小領域Ｄｓ１、右の小領域Ｄｓ３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【７８０８】

第２５実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第１始動口６４へ入球した場合、又は、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大４回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置３７により示されると共に、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａ若しくは特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａにおいても表示され、さらに、遊技

状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄表示領域Ｄｂ１の第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいても示される。

【７８０９】

第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄには、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球１球（保留球数１回）につき１つの保留図柄（通常の表示態様では「○」図柄（白丸図柄））がそれぞれ表示され、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに表示された保留図柄の表示数に応じて、遊技状態に応じて表示設定（優先表示）されている第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の保留球数が表示される。

【７８１０】

即ち、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいて、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに１つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が１回であることを示し、第１・第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ，Ｄｂ１ｂにそれぞれ１つずつ計２つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が２回であることを示し、第１～第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｃにそれぞれ１つずつ計３つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が３回であることを示し、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにそれぞれ１つずつ計４つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が４回であることを示す。また、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに保留図柄が表示されていない場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が０回であって保留されている変動演出が存在しないことを示す。

【７８１１】

なお、第２５実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の第２抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第２特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第１特別図柄の変動演出と第２特別図柄の変動演出とを第３図柄表示装置８１において同時に表示可能に構成してもよい。

【７８１２】

コクピット表示領域Ｄｂの中央部分には、主表示領域Ｄｍで変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示領域Ｄｂ０が設けられている。この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、コクピット表示領域Ｄｂの中央部分、即ち、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａの右側に設けられ、保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに表示される各保留図柄より大きい実行図柄が表示されるように構成されている。また、この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が移動（シフト）して実行図柄として表示される。

【７８１３】

実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示される実行図柄は、主表示領域Ｄｍで実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の保留図柄が４つ存在する状況において、第１特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されていた実行図柄が消去された場合、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域Ｄｂ０における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂに表示されていた保留図柄が、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃに表示されていた保留図柄が、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂにおける保留図柄として移動（シフト）し

て表示される。また、第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ｄに表示されていた保留図柄が、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。

【７８１４】

なお、第２５実施形態においては、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｂへの入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、それぞれ３回以下、又は、それぞれ５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを第１特別図柄および第２特別図柄の最大保留数分の４つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【７８１５】

また、第３図柄表示装置８１において後述する「ノーマルリーチ」演出態様や、「スーパーリーチ」演出態様を実行する場合、大当たり（即ち、各図柄列の第３図柄が揃った状態）を示唆するだけでなく、該「ノーマルリーチ」演出態様や、該「スーパーリーチ」演出態様よりも期待度の高い演出態様への発展を示唆するように構成してもよい。

【７８１６】

例えば、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコンと、「スペシャルリーチ」演出態様への発展を示唆する「スペシャル」アイコンと、大当たりを示唆する「大当たり」アイコンと、ハズレを示唆する「ハズレ」アイコンと、を用意し、いずれの選択候補としてのアイコンが停止するのかを、ルーレット演出などで遊技操作としての遊技者の枠ボタン２２の操作によって結果報知するように構成してもよい。そして、進行制御として、ルーレット演出で停止したアイコン内容に従って、ルーレット演出以降の変動演出を継続するように構成してもよい。

【７８１７】

このように構成することで、実行中の特別図柄の変動演出が不利要素としてのハズレの結果となる場合であっても、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する有利要素としての「スーパー」アイコン等を停止させることで、遊技者に成功の結果となる演出を体感させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【７８１８】

さらに、上述のように複数のアイコン等によっていずれが停止するのかを演出する場合、アイコン等の組み合わせを複数用意することで、該当の演出への興趣を高めることができる。

【７８１９】

例えば、ルーレット演出において、抽出制御として、４つのアイコンのうち、１つのアイコンを選択するように構成する場合、基本となるアイコンの組み合わせとして、「スーパー」アイコン、「スペシャル」アイコン、「大当たり」アイコン、「ハズレ」アイコンの４つで構成しておき、実行中の変動演出が「ノーマルリーチ」演出態様から「スーパーリーチ」演出態様に発展する変動パターンであれば、「スーパー」アイコンが複数個存在している組み合わせを表示することで、遊技者に対して「スーパーリーチ」演出態様への発展の期待度が高いことを示唆することができる。

【７８２０】

また、基本となるアイコンの組み合わせのうち、ルーレット演出としての失敗演出となり得るアイコンを「ハズレ」アイコンの１つのみとし、その他の３のアイコンをルーレット演出としての成功結果となり得るアイコンで構成することで、集合体としてのルーレット演出が成功結果になり易い演出であることを示唆することができる。

【７８２１】
さらに、大当たりが確定する演出として、例えば「大当たり確定リーチ」を用意しておき、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様の実行中におけるルーレット演出の停止候補の１つとして「大当たり確定リーチ」アイコンを表示するように構成してもよい。このように構成することで、該ルーレット演出で表示されたアイコンの中に「大当たり確定リーチ」アイコンが存在していることで、該「大当たり確定リーチ」アイコンが選択されれば大当たりが確定するため、遊技者の期待度を効果的に高めることができる。
【７８２２】
また、アイコンの組み合わせとして、４つのアイコンに「ハズレ」の選択肢が存在しない組み合わせにすることで、演出結果として「ハズレ」を選択し得ないため、必ずいずれかの成功結果が選択され得るように構成することができる。さらに、４つのアイコンすべてが同じアイコンとなる組み合わせを用意しておけば、例えば、４つのアイコンすべてが「スペシャル」アイコンであれば、「ハズレ」を選択し得ないため、大当たり期待度の高い「スペシャルリーチ」演出態様への発展を確定させることができ、同じように、４つのアイコンすべてが「大当たり確定リーチ」アイコンとすれば、「大当たり確定リーチ」への発展を確定させ、さらに該演出への発展後に大当たりも確定することになり、より興趣を高めることができる。また、これらの設定制御としてのルーレット演出の抽選制御は、有益状態としての「確率変動状態」等に現出するように構成すると、より効果的となる。
【７８２３】
図４３１に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側には、実動体としての可動役物２３が設けられている。可動役物２３は剣の形状を模しており、初期状態（図４３１において実線で表示された可動役物２３）においては、第３図柄表示装置８１の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物２３が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物２３の下部分であり、奥行き方向に配設されている役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、支持部としての役物回転軸２３ａを軸として、可動役物２３が第３図柄表示装置８１に向かって（即ち、反時計周りに）約８０度傾斜するように可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する（図４３１において点線で表示された可動役物２３）（以下、可動役物２３が可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」と称する場合がある）。
【７８２４】
この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１において実行される、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり演出中に実行される「チャレンジバトル」演出において可動可能となるように構成されており（図４９１（ａ）参照）、作用物としての可動役物２３が可動することで、該「チャレンジバトル」演出が成功結果となることを示唆するように構成されている。
【７８２５】
その他、可動役物２３は、特別図柄の変動演出中に可動することで、大当たり又は小当たりへの当選期待度が高いことを示唆したり、同じく特別図柄の変動演出中に可動することで、第３図柄表示装置８１に表示している第３図柄や保留表示の内容を変化させたり、第３図柄表示装置８１において、特別図柄の変動演出や大当たり演出、小当たり演出などが実行されていないデモ演出中に可動させることで、遊技機を選定中の遊技者に対してアピールする演出を行ったりするように構成してもよい。
【７８２６】
この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺の約半分程度の長さで構成されている。また、可動役物２３の可動領域を考慮し、該可動役物２３に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。よって、可動役物２３付近の遊技球の流下領域は、該可動役物２３が初期位置に配設されている状態の右側側方において、遊技球１球が通過可能となる程度の流下領域となるように構成されている。さらに、

後述する第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５においても、可動役物２３の可動領域を避ける位置に配設されている。

【７８２７】

このように、可変表示装置ユニット８０は、遊技領域の中央及び中央上部にまたがって配置されている。また、遊技者の発射操作によって発射された遊技球は戻り球防止部材６８を超えた場合に遊技領域に流入することになる。

【７８２８】

そのため、遊技者にとって戻り球防止部材６８付近は注目する領域であり、同様に遊技者からの注目度の高い可変表示装置ユニット８０が戻り球防止部材６８付近に設けられていることで、遊技球の流下態様及び変動演出の双方を効率良く視認可能となる。

【７８２９】

次いで、可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、可動役物２３の右下方向には、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が設けられている。この第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。そして、所定態様として開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第２５実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。

【７８３０】

ここで、図４３２を参照して、作用物としての第１非電動役物ユニット５４の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図４３２（ａ）は、第１非電動役物ユニット５４を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図４３２（ｂ）は、第１非電動役物ユニット５４が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図４３２（ｃ）は、第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【７８３１】

図４３２（ａ）に示すように、第１非電動役物ユニット５４は、第１非電開閉板５４ａと、下側第２始動口通路７１ａ１と、下側第２始動口スイッチ７１ａ２と、によって構成されている。上述したように、第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物である。

【７８３２】

第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、規定動作として、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが正面視右方向へと約４５度傾倒して開放される（図４３２（ｃ）参照）。そして、規定動作として第１非電開閉板５４ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が下側第２始動口７１ａに入球可能となる。また、第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球することで、該遊技球の自重により、特定態様として第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。

【７８３３】

下側第２始動口通路７１ａ１は、開放状態の第１非電開閉板５４ａ上を転動してきた遊技球を下側第２始動口スイッチ７１ａ２側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、該下側第２始動口通路７１ａ１の左側に下側第２始動口スイッチ７１ａ２が配設されており、検知部としての下側第２始動口スイッチ７１ａ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。その後、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演

出が実行される。なお、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。

【７８３４】

次いで、図４３２（ｂ）を参照して、第１非電動役物ユニット５４の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第１非電動役物ユニット５４が閉鎖状態である場合、第１非電開閉板５４ａは鉛直方向上方を向いた状態となっており、遊技操作として右打ち遊技で発射された球の第１非電動役物ユニット５４内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【７８３５】

このため、右打ち遊技で発射された球が、第１非電動役物ユニット５４の上流側に配設されている第２非電動役物ユニット５５（図４３１参照）を通過して鉛直方向下側へと流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第１非電開閉板５４ａによって流下方向が変化することなく、スルーゲート６７を通過して普通電役ユニット７２側へと流下していく。

【７８３６】

一方、図４３２（ｃ）に示すように、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合、第１非電開閉板５４ａが正面視右方向に約４５度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第１非電開閉板５４ａ上を転動して正面視左側方向へと流下していき、下側第２始動口通路７１ａ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球を検知され、第１非電動役物ユニット５４から排出される。

【７８３７】

また、上述したように、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第２５実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されて図４３２（ｂ）の状態となり、遊技操作として右打ち遊技で発射された球の第１非電動役物ユニット５４内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【７８３８】

図４３１に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、作用物としての第１非電動役物ユニット５４の鉛直方向上方側には、実動体としての第２非電動役物ユニット５５が設けられている。第２非電動役物ユニット５５は、第１非電動役物ユニット５４と同様に電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５を構成する第２非電開閉板５５ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが開放されるように構成されている。そして、所定態様として開放状態となった第２非電動役物ユニット５５内に所定数の遊技球（第２５実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが閉鎖されるように構成されている。

【７８３９】

ここで、図４３３を参照して、実動体としての第２非電動役物ユニット５５の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図４３３（ａ）は、第２非電動役物ユニット５５を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図４３３（ｂ）は、第２非電動役物ユニット５５が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図４３３（ｃ）は、第２非電動役物ユニット５５が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【７８４０】

図４３３（ａ）に示すように、第２非電動役物ユニット５５は、第２非電開閉板５５ａと、上側第２始動口通路７１ｂ１と、上側第２始動口スイッチ７１ｂ２と、によって構成されている。上述したように、第２非電動役物ユニット５５は電気的に駆動制御されない役物である。

【７８４１】
第２非電動役物ユニット５５を構成する第２非電開閉板５５ａは、後述する普通電役ユニット７２内の流入口としての第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、指定動作として、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが正面視右方向へと約４５度傾倒して開放される（図４３３（ｃ）参照）。そして、指定動作として第２非電開閉板５５ａが開放されることによって、遊技操作として右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１ｂに入球可能となる。また、第２非電動役物ユニット５５内に２の球が入球することで、該遊技球の自重により、特定態様として第２非電開閉板５５ａが閉鎖されるように構成されている。
【７８４２】
上側第２始動口通路７１ｂ１は、開放状態の第２非電開閉板５５ａ上を転動してきた遊技球を上側第２始動口スイッチ７１ｂ２側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、上側第２始動口通路７１ｂ１の左側に上側第２始動口スイッチ７１ｂ２が配設されており、検知部としての上側第２始動口スイッチ７１ｂ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、上側第２始動口スイッチ７１ｂ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。
【７８４３】
次いで、図４３３（ｂ）を参照して、第２非電動役物ユニット５５の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第２非電動役物ユニット５５が閉鎖状態である場合、第２非電開閉板５５ａは鉛直方向上方を向いた状態となっており、遊技操作として右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５内への入球が不可又は困難となるように構成されている。
【７８４４】
このため、右打ち遊技で発射された球が流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第２非電開閉板５５ａによって流下方向が変化することなく、第１非電動役物ユニット５４側へと流下していく。
【７８４５】
一方、図４３３（ｃ）に示すように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５が開放状態である場合、第２非電開閉板５５ａが正面視右方向へと約４５度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第２非電開閉板５５ａ上を転動して正面視左側方向へと流下していき、上側第２始動口通路７１ｂ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる上側第２始動口スイッチ７１ｂ２によって入球を検知され、第２非電動役物ユニット５５から排出される。
【７８４６】
また、上述したように、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５内に所定数の遊技球（第２５実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが閉鎖されて図４３３（ｂ）の状態となり、遊技操作として右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５内への入球が不可又は困難となるように構成されている。
【７８４７】
なお、詳細は後述するが、第２５実施形態のパチンコ機１０では、有益状態としての「時間短縮状態」において、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の球が第１非電動役物ユニット５４を開放することとなる作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、２球目の球が第２非電動役物ユニット５５を開放することとなる流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球し易いように構成されている。
【７８４８】

よって、「時間短縮状態」において第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５が開放する場合、最初に規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され易く、その後、指定動作として第２非電動役物ユニット５５が開放され易いように構成されている。

【７８４９】

このため、遊技操作として右打ち遊技で発射された球が第２非電動役物ユニット５５内の上側第２始動口７１ｂに誘導され得る状況である場合、作用物としての第１非電動役物ユニット５４には２の遊技球が入球済みとなっている可能性が高く、その後に発射される遊技球は第２非電動役物ユニット５５に入球することが遊技者にとって最も有利な状況となる。従って、第２非電動役物ユニット５５を第１非電動役物ユニット５４よりも球の流下方向上流側に配設することで、指定動作として第２非電動役物ユニット５５の開放時に発射された球を最短で該第２非電動役物ユニット５５に入球させることができる。

【７８５０】

また、ここで、仮に、第１非電動役物ユニット５４と第２非電動役物ユニット５５とが本実施例とは反対の配設位置、即ち、第１非電動役物ユニット５４が第２非電動役物ユニット５５よりも球の流下方向上流側に配設されていた場合を想定する。

【７８５１】

この場合、右打ち遊技で発射された球が普通電役ユニット７２に入球することで、最初に第１非電動役物ユニット５４が開放し得るが、第１非電動役物ユニット５４は第２非電動役物ユニット５５よりも球の流下方向上流側に配設されているため、第１非電動役物ユニット５４が開放した時点において、該第１非電動役物ユニット５４よりも球の流下方向下流側を流下する球は該第１非電動役物ユニット５４に入球不可又は困難となる。

【７８５２】

また、第１非電動役物ユニット５４が開放した時点においては、未だ第２非電動役物ユニット５５は開放状態となり得ないため、第１非電動役物ユニット５４よりも球の流下方向下流側を流下する球は、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５に入球不可又は困難となり、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５のいずれにも入球し得ないことで第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができず、大当たりを導出することが困難となる。即ち、第１非電動役物ユニット５４が第２非電動役物ユニット５５よりも球の流下方向上流側に配設されることで、「時間短縮状態」における大当たりの導出までの期間が長くなってしまい、その分、遊技者の発射した球が余分に消費されてしまうことになる。また、該期間が長くなることで、「連荘状態」における爽快感が損なわれてしまうおそれがある。

【７８５３】

従って、第１非電動役物ユニット５４よりも第２非電動役物ユニット５５を球の流下方向上流側に配設することで、第１非電動役物ユニット５４が開放した時点において、まず、第２非電動役物ユニット５５と第１非電動役物ユニット５４との間を流下する球が、開放した直後の第１非電動役物ユニット５４に入球可能となり、また、その後に開放する第２非電動役物ユニット５５へ以降に流下してくる球も入球可能となる。よって、有益状態としての「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、第１非電動役物ユニット５４を第２非電動役物ユニット５５の上流側に配設した場合に比べて効率的に（短時間で）第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５に球を入球させることができ、遊技者の無駄球の発生を抑制することができるとともに、迅速に（最速で。最短で。）第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができる。

【７８５４】

その結果、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行し、第３図柄表示装置８１において右打ち遊技を示唆した場合に（図４９３（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）、遊技者が遊技方法に戸惑うことなく第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができ、円滑に「連荘状態」を遊技することができる。

【７８５５】

また、このように、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５はベース板６０と並行する方向に構成されているため、該第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５は、可動役物２３と正面視方向に離隔した状態で配設されている。

【７８５６】

図４３１に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側であって、第１非電動役物ユニット５４の正面視下側には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ６７ａ（図４３８参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【７８５７】

スルーゲート６７の正面視下側には、普通電役ユニット７２が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット７２内には第１特別図柄及び第２特別図柄の始動口は存在せず、上述した第１非電動役物ユニット５４の始動口である第１非電動役物始動口７６、及び、第２非電動役物ユニット５５の始動口である第２非電動役物始動口７７が配設されている。即ち、第２５実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５を開放させるように構成されている。

【７８５８】

ここで、第２５実施形態のパチンコ機１０では、有益状態としての「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球が「４個」貯留可能となるように構成されている。

【７８５９】

詳細に説明すると、第２５実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通電役ユニット７２は１の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット７２は、１の開放動作における最大入球個数が「２個」に設定されている（図４５７参照）。

【７８６０】

従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球すると、作用口としての第１非電動役物始動口７６及び流入口としての第２非電動役物始動口７７へと入球する（図４３４～図４３６にて後述）。そして、普通電役ユニット７２に２の球が入球することで、該普通電役ユニット７２は開放動作を終了する。

【７８６１】

また、上述したように、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されると、該第１非電動役物ユニット５４内に２の遊技球が入球可能となり、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【７８６２】

さらに、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５が開放されると、該第２非電動役物ユニット５５内に２の遊技球が入球可能となり、上側第２始動口スイッチ７１ｂ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【７８６３】

このように構成することで、有益状態としての「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留させることができる。

【７８６４】

ここで、図４３４～図４３６を参照して、普通電役ユニット７２の構成、駆動態様および球の流下態様について説明する。図４３４は、普通電役ユニット７２を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図４３５及び図４３６は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【７８６５】

図４３４に示すように、普通電役ユニット７２は、主に、普通電役開閉板７２ａ、普通電役スイッチ７２ｂ、普電内経路７２ｍ、切替弁落下点７２ｎ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７によって構成されている。また、案内装置としての入球口切換弁７５は左側傾斜部７５ａ及び右側傾斜部７５ｂによって構成されている。

【７８６６】

動作体としての普通電役開閉板７２ａは、普通図柄の可変表示結果に応じて普通電役ソレノイド７２ｊ（図４３８参照）によって開放状態又は閉鎖状態に駆動制御される。普通電役ユニット７２が開放状態となる場合、動作体としての普通電役開閉板７２ａは、正面視左方向へと約６０度傾倒して開放される（図４３５（ａ）参照）。この普通電役開閉板７２ａが開放されることによって、遊技操作として右打ち遊技で発射された球が進入部としての普通電役ユニット７２に入球可能となる。

【７８６７】

また、第２５実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないように構成することで（図４５７（ａ）参照）、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態となり得ないようにし、「時間短縮状態」より普通電役ユニット７２へ入賞し難いように構成する。一方、有益状態としての「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９９／１００）（図４５７（ａ）参照）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態とし易くし、進入部としての普通電役ユニット７２へ容易に入賞し得るように構成する。

【７８６８】

なお、「時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、普通電役開閉板７２ａが開放される時間や、１回の普通図柄の当たりで普通電役開閉板７２ａが開放される回数を変更するものとしても良い。具体的には、「時間短縮状態」において、普通電役開閉板７２ａが開放される時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、１回の当たりで普通電役開閉板７２ａが開放される回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役開閉板７２ａの開放時間の長時間化と、普通電役開閉板７２ａの開放回数の多回数化との少なくとも２つを同時に行うようにしてもよい。

【７８６９】

普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第２５実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に普通電役ユニット７２が所定時間又は最大入賞個数（第２５実施形態では「２個」）に達するまで作動状態となり、所定図柄以外（第２５実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役ユニット７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【７８７０】

スルーゲート６７の保留球数は最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第２図

柄保留ランプ８４（以下、第２図柄保留ランプ８４に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ８４」と称する場合がある）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の正面視下方右側に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ８４の点灯された数により、保留数を表示する。

【７８７１】

なお、普通図柄の可変表示は、第２５実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【７８７２】

前提条件として普通図柄の可変表示で当たりに当選し、所定態様として普通電役開閉板７２ａが開放状態となり、進入部としての普通電役ユニット７２内に流入した球は、該普通電役ユニット７２内に設けられた普通電役スイッチ７２ｂ（図４３８参照）によって検知されることで、１個の球が賞球として払い出されるように構成されている。また、普通電役ユニット７２は、普通図柄の可変表示で当たりが導出された場合の１の開放動作における最大入賞個数が「２個」に設定されており（図４５７（ｃ）参照）、普通電役スイッチ７２ｂによって「２個」の入賞が検知されると、特定態様として普通電役開閉板７２ａは閉鎖状態となり、普通電役ユニット７２の１の開放動作を終了するように構成されている。また、普通電役スイッチ７２ｂは普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設されており、普通電役ユニット７２に入球した球を即座に検知可能となるように構成されている。

【７８７３】

ここで、仮に、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞が発生した場合を想定する。上述したように、第２５実施形態のパチンコ機１０では、有益状態としての「時間短縮状態」へ移行した場合、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるように構成されているが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において最大入賞個数を超える入賞が発生した場合、第２特別図柄の動的表示が４回以上実行可能となってしまう可能性があり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【７８７４】

詳細に説明すると、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２に遊技球が入球すると、１球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易く、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球が２個貯留され、第１非電動役物ユニット５４は閉鎖する。

【７８７５】

また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁７５が可動し、普通電役ユニット７２に入球した２球目の球は第２非電動役物始動口７７へと誘導され易くなる。そして、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって指定動作として第２非電動役物ユニット５５が開放され、該第２非電動役物ユニット５５に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、第２非電動役物ユニット５５は閉鎖する。

【７８７６】
さらに、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２球目の球が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁７５が再度可動して普通電役ユニット７２の開放開始時の状態に戻るため、次に普通電役ユニット７２に入球した３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易い状態となる。
【７８７７】
ここで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４内の下側第２始動口７１ａに遊技球が入球すると、規定動作として、第２特別図柄の動的表示は即座に実行を開始する。よって、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されて該第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球すると、１球目の入球によって第２特別図柄の動的表示が即座に実行され、２球目の入球によって第２特別図柄の動的表示の保留球が１個貯留された状態となり得る。さらに、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２球目の球によって、指定動作として第２非電動役物ユニット５５が開放されて該第２非電動役物ユニット５５内に２の球が入球すると、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、合計で３個貯留された状態となる。
【７８７８】
従って、この状態で進入部としての普通電役ユニット７２に３球目の球が入球すると、該３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が再度開放され、該第１非電動役物ユニット５４内に遊技球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球は、保留球数の最大値である４個となる。
【７８７９】
即ち、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、進入部としての普通電役ユニット７２に２の球が入球した場合は、作用物としての第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、実動体としての第２非電動役物ユニット５５への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、該普通電役ユニット７２に３の球が入球した場合は、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、第２非電動役物ユニット５５への２の入球と、さらに、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が少なくとも５回実行可能となる。
【７８８０】
詳細は後述するが、第２５実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示は高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を導出可能となるように構成されているため（図４４１（ｂ）参照）、第２特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加してしまうと、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。
【７８８１】
従って、普通電役スイッチ７２ｂを普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設することにより、普通電役ユニット７２の１の開放動作における最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞を抑制することができ、遊技仕様の想定以上の出玉を抑制することができる。なお、詳細は後述するが、第２５実施形態のパチンコ機１０では、有益状態としての「時間短縮状態」における普通電役ユニット７２の開放動作は１度のみとなるように構成されている。
【７８８２】
普電内経路７２ｍは、鉛直方向に縦長に形成されており、該普電内経路７２ｍの幅は１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されてい

る。このため、進入部としての普通電役ユニット７２内に複数の球が連続して入球した場合であっても、該複数の球が平行して入球口切換弁７５側に流下していくことはなく、１球ずつ順に流下していく。

【７８８３】

切替弁落下点７２ｎは、普電内経路７２ｍを通過した球が到達する普通電役ユニット７２内の経路の一部であり、後述する入球口切換弁７５に向けて球が流下していく直前の地点である。この切替弁落下点７２ｎは、普電内経路７２ｍと同様に、１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、切替弁落下点７２ｎを通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下した球は、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部に位置している場合には、左側傾斜部７５ａと接触し（図４３５（ｃ）の球Ａ１参照）、入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部に位置している場合には、右側傾斜部７５ｂと接触する（図４３６（ａ）の球Ａ２参照）ように構成されている。

【７８８４】

案内装置としての入球口切換弁７５は、切替弁落下点７２ｎを通過した遊技球を、後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に誘導するための振り分け弁である。この入球口切換弁７５は切替装置として主制御装置１１０によって電気的に制御されており、所定態様である初期状態においては第２非電動役物始動口７７の上部に位置している（以下、入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部に位置している状態を「第１位置」と称する場合がある）。

【７８８５】

また、詳細は後述するが、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの左右方向の中心位置から左右対称となる位置に配設されている。さらに、上述したように、切替弁落下点７２ｎを通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。このため、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置にある場合、切替弁落下点７２ｎから流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａに接触し、該球が左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動して第１非電動役物始動口７６へと誘導される（図４３５（ｃ）の球Ａ１参照）。そして、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）がオンされて、案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって第１非電動役物始動口７６の上部（以下、入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部に位置している状態を「第２位置」と称する場合がある）に移動するように構成されている。

【７８８６】

また、案内装置としての入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置にある場合、入球口切換弁７５から流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂに接触し、該球が右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動して第２非電動役物始動口７７へと誘導される（図４３６（ａ）の球Ａ２参照）。そして、感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球が検知された場合、又は、普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒が経過した場合、のいずれかの場合に入球口切換弁ソレノイド７５ｃがオフされて、案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に戻るように構成されている。

【７８８７】

作用口としての第１非電動役物始動口７６は、該第１非電動役物始動口７６に遊技球が入球することで第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａを開放する始動口であり、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの左右方向の中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第１非電動役物始動口７６は切替弁落下

点７２ｎの中心位置から正面視左側に配設されている。
【７８８８】
さらに、上述したように、作用物としての第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。なお、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。
【７８８９】
流入口としての第２非電動役物始動口７７は、該第２非電動役物始動口７７に遊技球が入球することで第２非電動役物ユニット５５の第２非電開閉板５５ａを開放する始動口であり、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの左右方向の中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第２非電動役物始動口７７は切替弁落下点７２ｎの中心位置から正面視右側に配設されている。
【７８９０】
さらに、上述したように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５を構成する第２非電開閉板５５ａは、第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、流入口としての第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが開放されるように構成されている。なお、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。
【７８９１】
第２５実施形態のパチンコ機１０では、普電内経路７２ｍ、切替弁落下点７２ｎ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７の構成により、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の遊技球を第１非電動役物始動口７６へ、２球目の遊技球を第２非電動役物始動口７７へ、それぞれ入球可能となるように構成されている。
【７８９２】
次いで、図４３５及び図４３６を参照して、普通電役ユニット７２内に入球した遊技球の流下態様について説明する。図４３５及び図４３６は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。
【７８９３】
より詳細には、図４３５（ａ）は、１球目の球Ａ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図４３５（ｂ）は、図４３５（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ａ１が普電内経路７２ｍに進入した状態を示した図であり、図４３５（ｃ）は、図４３５（ｂ）の状態から、１球目の球Ａ１が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ａ２が普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図４３５（ｄ）は、図４３５（ｃ）の状態から、１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ａ２が普電内経路７２ｍに進入した状態を示した図であり、図４３６（ａ）は、図４３５（ｄ）の状態から、２球目の球Ａ２が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図４３６（ｂ）は、図４３６（ａ）の状態から、２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。
【７８９４】

図４３５（ａ）は、１球目の球Ａ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図４３５（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて普通電役開閉板７２ａが開放され、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された１の球Ａ１が転動している状態である。

【７８９５】

よって、図４３５（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、案内装置としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。

【７８９６】

次いで、図４３５（ｂ）は、図４３５（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ａ１が普電内経路７２ｍに進入した状態を示している。

【７８９７】

次いで、図４３５（ｃ）は、図４３５（ｂ）の状態から、１球目の球Ａ１が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ａ２が普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。切替弁落下点７２ｎを通過した１球目の球Ａ１は、該切替弁落下点７２ｎの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。図４３５（ｃ）の状態では、遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内装置としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置、即ち、第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。

【７８９８】

また、上述したように、切替弁落下点７２ｎは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下してきた１球目の球Ａ１は、案内装置としての入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動しながら第１非電動役物始動口スイッチ７６ａへと進入していく。一方、２球目の球Ａ２は、普通電役ユニット７２に入球する状態となっている。

【７８９９】

次いで、図４３５（ｄ）は、図４３５（ｃ）の状態から、１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ａ２が普電内経路７２ｍに進入した状態を示している。１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）が駆動し、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している。また、１球目の球Ａ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となる（図４３２（ｃ）参照）。さらに、普通電役ユニット７２内に入球した２球目の球Ａ２は普電内経路７２ｍに進入した状態となっている。

【７９００】

次いで、図４３６（ａ）は、図４３５（ｄ）の状態から、２球目の球Ａ２が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。切替弁落下点７２ｎを通過した２球目の球Ａ２は、該切替弁落下点７２ｎの下方へと流下して案内装置としての入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内装置としての入球口切換弁７５は第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。

【７９０１】

また、上述したように、切替弁落下点７２ｎは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で

構成されているため、該切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下してきた２球目の球Ａ２は、案内装置としての入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。

【７９０２】

次いで、図４３６（ｂ）は、図４３６（ａ）の状態から、２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）が駆動し、案内装置としての入球口切換弁７５が、切替装置によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。

【７９０３】

また、２球目の球Ａ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって第２非電動役物ユニット５５の第２非電開閉板５５ａが開放された状態となる（図４３３（ｃ）参照）。

【７９０４】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２の球を、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【７９０５】

図４３１に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図４３８参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【７９０６】

普通電役ユニット７２の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット７２の正面視左側には小入賞口ユニット７３が配設されている。この小入賞口ユニット７３には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された動作体としての小入賞口開閉板７３ａと、該小入賞口開閉板７３ａを開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド７３ｂ（図４３８参照）と、小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃと、特定領域７３ｄと、小入賞口ユニット７３内に流入した球を排出するための排出口７３ｈと、が設けられている。また、特定領域７３ｄは、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された作用物としての特定領域開閉板７３ｅと、該特定領域開閉板７３ｅを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド７３ｆ（図４３８参照）と、特定領域７３ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ７３ｇとで構成される。

【７９０７】

小入賞口開閉板７３ａは、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板７３ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、小入賞

口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板７３ａ上を転動し、可変入賞装置６５側へと流下していくように構成されている。そして、前提条件として第２特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板７３ａが小入賞口ソレノイド７３ｂ（図４３８参照）によって遊技盤１３盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球は進入部としての小入賞口ユニット７３内に流入可能な状態となる。

【７９０８】

小入賞口ユニット７３内に流入した球は、該小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃによって検知された後、同じく小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域７３ｄ側へと流下する。また、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【７９０９】

第２５実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３の開放回数が１０回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、小入賞口ユニット７３が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（後述する図４５２参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット７３の開放時間の合計時間が「１．０秒」に設定される。なお、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３への最大入賞個数は「１０個」に設定される（図４５２参照）。

【７９１０】

小入賞口ユニット７３内であって、小入賞口スイッチ７３ｃの下流側には、特定領域開閉板７３ｅが配設されている。特定領域開閉板７３ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板７３ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域７３ｄの上流側（小入賞口スイッチ７３ｃ側）から流下する球を特定領域開閉板７３ｅの上面を転動させて小入賞口ユニット７３内の排出口７３ｈ側（特定領域開閉板７３ｅの正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット７３内に流入した球の特定領域７３ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第２５実施形態では、小入賞口ユニット７３の開放時）に基づいて、特定領域開閉板７３ｅが特定領域ソレノイド７３ｆ（図４３８参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、特定領域７３ｄ内（特定領域スイッチ７３ｇ側）に球が流入可能な状態となる。

【７９１１】

特定領域７３ｄ内に流入した球は、該特定領域７３ｄ内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第２５実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図４４３参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ７３ｇによる賞球の払い出しは無いように構成されている。

【７９１２】

小入賞口ユニット７３の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット７３の正面視左側には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された動作体としての大入賞口開閉板６５ａが設けられている。

【７９１３】

大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板

６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、前提条件として第１特別図柄又は第２特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図４３８参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、進入部としての可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。

【７９１４】

可変入賞装置６５内に流入した球は、該可変入賞装置６５内に設けられた大入賞口スイッチ６５ｃによって検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【７９１５】

可変入賞装置６５の球の流下方向下流側であって、該可変入賞装置６５の正面視左側には、球が入球することにより１個の球が賞球として払い出される右側一般入賞口６３ａが配設されている。この右側一般入賞口６３ａは、右打ち遊技で発射した球が入球し得る第２非電動役物ユニット５５、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５の流下方向下流側に配設されているため、第２非電動役物ユニット５５、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入球しなかった球が入球し得る。

【７９１６】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、第２非電動役物ユニット５５、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、進入部としての右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【７９１７】

普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａの正面視上方には壁部７９が配設されている。この壁部７９は、遊技盤１３から水平方向に板状に形成されており、第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａの下部（回転軸部）から右側一般入賞口６３ａの上方まで、円弧状に連続して形成されている。

【７９１８】

また、壁部７９の左側先端部は、第１始動口６４の下方まで達しているため、左打ち遊技で発射した球が第１始動口６４に入球せずに該第１始動口６４の左右から流下した場合、該球は壁部７９上を左下方向へと転動し、該壁部７９上を転動しきって後述するアウト口６６へと入球する。よって、壁部７９により、左打ち遊技で発射した球は、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａへは入球不可又は困難となるように構成されている。

【７９１９】

さらに、右打ち遊技で発射した球が、例えば、スルーゲート６７及び普通電役ユニット７２を通過し、閉鎖状態の小入賞口開閉板７３ａと勢いよく接触して飛び跳ねた場合、該球は壁部７９の下側の面と接触して小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上に落下し、小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上を転動して右側一般入賞口６３ａ方向へと流下していく。よって、壁部７９により、右打ち遊技で発射した球は、第１始動口６４、又は、遊技盤１３の正面視左下側に配設された一般入賞口６３へは入球不可又は困難となるように構成されている。

【７９２０】

次いで、第３図柄表示装置８１の左側下方には実動体としての風車が配設されている。

風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤１３に植設されることにより、風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は３の羽根によって構成されており、該３の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が１２０度の角度で）形成されている。

【７９２１】

よって、遊技領域に発射された遊技球が流下し、風車上方に配設された寄り釘領域を通過し、風車と衝突する場合、羽根部が静止している状態において寄り釘から遊技球が流下すると、羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に遊技球を引導可能となる。

【７９２２】

また、寄り釘から遊技球が連続して流入する場合、１球目の遊技球が羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に１球目の遊技球を引導可能とし、さらに、羽根部が回転している状態において、２球目の遊技球が羽根部の他面と衝突することにより、風車左側領域に遊技球を引導可能に構成されている

【７９２３】

さらに、羽根部が回転する場合、いずれの方向（即ち、時計回り又は反時計回り）にも回転可能に構成されているため、遊技球が羽根部と衝突した場合の流下方向は左右いずれの方向にも引導可能となる。

【７９２４】

遊技盤１３の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図４２９参照）を通じて視認することができる。

【７９２５】

さらに、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口（入球口）６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３にも入球しなかった球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３に入賞した球も、アウト口６６を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機１０外へと排出される。

【７９２６】

次に、図４３８を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図４３８は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。

【７９２７】

主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したリード・オンリー・メモリー（Ｒｅａｄ　Ｏｎｌｙ　Ｍｅｍｏｒｙ。以下、「ＲＯＭ」と略す）２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるランダム・アクセス・メモリー（Ｒａｎｄｏｍ　Ａｃｃｅｓｓ　Ｍｅｍｏｒｙ。以下、「ＲＡＭ」と略す。）２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。

【７９２８】

なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

【７９２９】

主制御装置１１０では、大当たり抽選や特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置

８１における各特別図柄の動的表示および変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示の表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ２０３ｃが設けられている。

【７９３０】

また、ＲＯＭ２０２は、大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、小当たり種別テーブル２０２ｃ、保留数テーブル２０２ｄ、停止パターンテーブル２０２ｅ、変動パターンテーブル２０２ｆ、大当たり開放テーブル２０２ｇ、小当たり開放テーブル２０２ｈ、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ、普通電役開放テーブル２０２ｋ、時短終了条件テーブル２０２ｍを少なくとも格納している（図４３９参照）。主制御装置１１０は、ＲＡＭ２０３に格納された各種カウンタと、ＲＯＭ２０２に格納された各種テーブルとによって、上記の主要な制御を実行する。

【７９３１】

ここで、図４３９を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や、特別図柄表示装置３７の動的表示の設定、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図４４１から図４５７を参照して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納された各種テーブル、各種制御タイミング及び遊技状態の遷移等についても説明する。

【７９３２】

大当たり抽選や、特別図柄表示装置３７の動的表示の設定、および、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定には、大当たり又は小当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、小当たり図柄の停止種別の選択に使用する小当たり種別カウンタＣＫと、が用いられる。

【７９３３】

また、普通図柄表示装置８３の抽選には、普図当たりカウンタＣ４が用いられ、普図当たりカウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２が用いられる。

【７９３４】

これら各カウンタは、更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後「０」に戻るループカウンタとなっている。

【７９３５】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図４６３参照）の実行間隔である「２ミリ秒」間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図４６２参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ２０３ｃに適宜格納される。詳細については後述するが、ＲＡＭ２０３には、第１特別図柄に関する４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）からなる第１保留球格納エリア２０３ｄと、第２特別図柄に関する４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）からなる第２保留球格納エリア２０３ｅとが設けられており、これらの各エリアには、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｂへの入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値がそれぞれ格納される。

【７９３６】

各カウンタについて詳しく説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、「０～９９９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている

。特に、大当たり乱数カウンタＣ１の更新が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれ、その初期値から大当たり乱数カウンタＣ１の更新が行われる。

【７９３７】

第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、大当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、大当たり乱数カウンタＣ１が「０～９９９９」の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、「０～９９９９」の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図４６３参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図４６２参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【７９３８】

大当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（第２５実施形態では、タイマ割込処理（図４６３参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したタイミングで、抽出制御として、第１始動口６４（第１特別図柄）に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納される。また、球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに入賞（始動入賞）したタイミングで、抽出制御として、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂ（第２特別図柄）に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納される。

【７９３９】

大当たり乱数カウンタＣ１が大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定されている。つまり、第１保留球格納エリア２０３ｄの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１特別図柄に対応する集合体としての大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。また、第２保留球格納エリア２０３ｅの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、第２特別図柄に対応する集合体としての大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。

【７９４０】

ここで、図４４１を参照して、各特別図柄に対応する集合体としての大当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。図４４１（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する集合体としての大当たり乱数テーブル２０２ａ１（以下、「特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１」と称する）の一例を模式的に示した模式図であり、図４４１（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する集合体としての大当たり乱数テーブル２０２ａ２（以下、「特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２」と称する）の一例を模式的に示した模式図である。

【７９４１】

第２５実施形態の集合体としての特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１及び特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２は、設定値毎にそれぞれ、大当たり乱数値の個数が異なって設定されている。また、設定毎に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、選択候補としてのハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。即ち、設定毎に変位させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合、ハズレ乱数値の個数を減少させ、その減少分を大当たり乱数値の個数として割り当てるように構成する。このように、遊技状態に応じて大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、設定ごとに選択候補としての大当たりとなる確率が変更される。

【７９４２】

一方、各特別図柄において、設定値毎に小当たり乱数値の個数が同一となるように設定

されている。即ち、第２特別図柄における小当たり乱数値の個数は、設定値毎で同一の個数となるように構成される。このように、小当たり乱数値の個数を、各特別図柄において、設定値毎で同一とすることにより、各特別図柄におけるすべての設定値での小当たり遊技のみを考慮した遊技価値の付与割合が同等となる。

【７９４３】

このように、第２５実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄および第２特別図柄の設定毎の大当たり乱数値の個数の増加分を、すべての設定値においてハズレ乱数値の個数から補うように構成する。また、第２特別図柄の小当たり乱数値の個数を、設定毎に変化させないように構成する。即ち、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分を大当たり乱数値に割り当てることで補填するとともに、第２特別図柄の小当たり乱数値の個数は、設定値毎に同一とする。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の個数の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【７９４４】

また、第２５実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技を行う上で最も滞在し易い場合に取得さ得る大当たり乱数値以外の最も多い乱数値の役（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成する。このように構成することで、例えば、第１特別図柄の変動演出で最も多い役である選択候補としてのハズレ役の出現回数からは設定判別を困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別要素を、選択候補としてのハズレ役より現出確率が低い選択候補としての大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値１等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【７９４５】

さらに、第２５実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与しない選択候補としてのハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成する。

【７９４６】

ハズレ役は、大当たり役や小当たり役と異なり、遊技価値を付与しない役であるため、パチンコ機１０毎に設けられ、該パチンコ機１０における遊技結果等を表示するデータランプ（図示せず）に明確に（大々的に）表示されない役である。ここで、仮に、データランプに明確に（大々的に）表示され易い大当たり遊技に対応する大当たり乱数値の個数と、小当たり遊技に対応する小当たり乱数値の個数とを設定毎にともに変更した場合、その大当たり遊技および小当たり遊技の２つの要素の出現率を遊技者がデータランプで一瞥（確認）することで、パチンコ機１０の設定判別が推測され易くなってしまう。その結果、例えば、低設定（例えば、設定値「１」）に設定されたパチンコ機１０の設定を遊技者に看破されてしまった場合、遊技者は該パチンコ機１０で遊技を行わず、パチンコ機１０の稼働が低下してしまうおそれがある。

【７９４７】

そこで、確率設定値の設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与せず、データランプに明確に（大々的に）表示されない不利要素としてのハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成することで、遊技者による設定判別要素を大当たりの出現割合のみとして、有利要素としての小当たりの出現率からはパチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。よって、確率設定値の判別要素を１つの乱数値に基づく役の出現率に限定し、例えば、出玉率の低い低設定（即ち、設定値「１」等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【７９４８】

図４４１（ａ）で示すように、第２５実施形態の集合体としての特図１大当たり乱数テ

ーブル２０２ａ１では、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３３個で、その値「０～３２」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における大当たり確率は、３３／１００００＝０．３３／１００（即ち、０．３３％）となるように設定されている。

【７９４９】

また、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。

【７９５０】

よって、設定値が「１」の場合、集合体としての特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９６７個で、その値「３３～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９９６７／１００００＝９９．６７／１００（即ち、９９．６７％）となるように設定されている。

【７９５１】

即ち、設定値「１」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【７９５２】

次いで、設定値が「２」の場合、集合体としての特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３４で、その値「０～３３」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の大当たり確率は、３４／１００００＝０．３４／１００（即ち、０．３４％）となるように設定されている。

【７９５３】

また、設定値が「２」の場合、集合体としての特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。

【７９５４】

従って、設定値が「２」の場合、集合体としての特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９６６個で、その値「３４～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９９６６／１００００＝９９．６６／１００（即ち、９９．６６％）となるように設定されている。

【７９５５】

即ち、設定値「２」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【７９５６】

よって、集合体としての特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における設定値「２」は、大当たり確率が若干向上しており（０．３３％→０．３４％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【７９５７】

次いで、設定値が「３」の場合、集合体としての特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３５個で、その値「０～３４」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の大当たり確率は、３５／１００００＝０．３５／１００（即ち、０．３５％）となるように設定されている。

【７９５８】
　また、設定値が「３」の場合、集合体としての特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。
【７９５９】
　従って、設定値が「３」の場合、集合体としての特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９６５個で、その値「３５～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９９６５／１００００＝９９．６５／１００（即ち、９９．６５％）となるように設定されている。
【７９６０】
　即ち、設定値「３」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【７９６１】
　よって、集合体としての特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（０．３４％→０．３５％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【７９６２】
　次に、図４４１（ｂ）で示すように、第２５実施形態の集合体としての特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２では、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、３３個で、その値「０～３２」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、３３／１００００＝０．３３／１００（即ち、０．３３％）となるように設定されている。
【７９６３】
　ここで、設定値が「１」の場合、集合体としての特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、９９６５個で、その値「３３～９９９７」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における小当たり確率は、９９６５／１００００＝９９．６５／１００（即ち、９９．６５％）となるように設定されている。
【７９６４】
　従って、設定値が「１」の場合、集合体としての特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの２個で、その値「９９９８～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄のハズレ確率は、２／１００００＝０．０２／１００（即ち、０．０２％）となるように設定されている。
【７９６５】
　即ち、設定値「１」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【７９６６】
　このように、第２特別図柄の小当たり確率は、大当たり確率及びハズレ確率と比べてもすこぶる選択され易い個数に設定されている。即ち、第２特別図柄における抽選遊技では、選択候補として小当たり→大当たり→ハズレの順に選択され易い設定となっており、有益状態としての「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示が実行される場合、小当たり遊技への当選に基づく大当たりの割合が高くなるように構成されている。
【７９６７】

次いで、設定値が「２」の場合、集合体としての特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、３４個で、その値「０～３３」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、３４／１００００＝０．３４／１００（即ち、０．３４％）となるように設定されている。

【７９６８】

ここで、設定値が「２」の場合、集合体としての特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」の場合と同様、９９６５個で、その値「３４～９９９８」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における小当たり確率は、９９６５／１００００＝９９．６５／１００（即ち、９９．６５％）となるように設定されている。

【７９６９】

従って、設定値が「２」の場合、集合体としての特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの１個で、その値「９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄のハズレ確率は、１／１００００＝０．０１／１００（即ち、０．０１％）となるように設定されている。

【７９７０】

即ち、設定値「２」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【７９７１】

よって、集合体としての特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、小当たり確率は同等（ともに９９．６５％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（０．３３％→０．３４％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【７９７２】

次いで、設定値が「３」の場合、集合体としての特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、３５個で、その値「０～３４」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、３５／１００００＝０．３５／１００（即ち、０．３５％）となるように設定されている。

【７９７３】

ここで、設定値が「３」の場合、集合体としての特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」及び「２」の場合と同様、９９６５個で、その値「３５～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄における小当たり確率は、９９６５／１００００＝９９．６５／１００（即ち、９９．６５％）となるように設定されている。

【７９７４】

即ち、設定値が「３」の場合、集合体としての特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における乱数の値は、大当たりとなる乱数の値（「０～３４」）と、小当たりとなる乱数の値（「３５～９９９９」）と、によって、すべての乱数の値が設定されている。

【７９７５】

従って、設定値が「３」の場合、集合体としての特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）は設定されていない。つまり、設定値「３」の第２特別図柄の動的表示において、ハズレは抽出され得ないように設定されてい

る。
【７９７６】
よって、集合体としての特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、小当たり確率は同等（ともに９９．６５％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（０．３４％→０．３５％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【７９７７】
このように、最も設定値の高い「３」における乱数の値を大当たり及び有利要素としての小当たりのみで設定し、不利要素としてのハズレとなる乱数の値が存在しないように設定することで、設定値「３」のみにおいて、第２特別図柄の動的表示でハズレが抽出され得ず、その他の設定値（第２５実施形態では、設定値「１」及び「２」）では、ハズレが抽出され得るように構成することができる。
【７９７８】
即ち、従来のパチンコ機では、大当たり乱数テーブルにおける設定値毎の差異は、大当たり及びハズレの現出頻度による差異であったため、遊技者は、選択候補としての大当たり又はハズレの現出頻度によって、遊技中のパチンコ機の設定値を予測する遊技性となっており、大当たり又はハズレの現出によっていずれの設定値であるかを確定させることは困難となっている。
【７９７９】
しかし、第２５実施形態のパチンコ機１０における特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２のように各設定値の乱数の値を設定することで、最も高い設定値（即ち、設定値「３」）以外の設定値（即ち、設定値「１」又は「２」）である場合のみにおいて選択候補としてのハズレが現出し得るため、遊技者は、第２特別図柄の動的表示においてハズレが現出したのを確認した場合、現在の設定値が最も高い設定値（即ち、設定値「３」）ではなく、設定値「１」又は「２」であることを確定することができる。
【７９８０】
このように、従来のパチンコ機では、ハズレは遊技者に賞球等の遊技価値を付与し得ない役であり、また、遊技者にとって有益を情報を付与し得ない若しくはし難い役であるものの、第２５実施形態のパチンコ機１０のように構成し、有益状態としての「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示を実行した場合にハズレが現出することで、設定値を一定割合で特定することができる、遊技者にとって有益な情報となり、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７９８１】
図４４０に戻って、説明を続ける。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９」）に達した後に「０」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（第２５実施形態では、タイマ割込処理（図４６３参照）毎に１回）更新される。
【７９８２】
そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、抽出制御として、第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアと同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納される。また、球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに入賞したタイミングで、抽出制御として、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアと同じ第２保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納される。
【７９８３】

ここで、例えば、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）又は小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。また、第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、小当たり時のものとなる。一方で、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値が示す大当たり種別に対応して決定される。

【７９８４】

上述したように、第２５実施形態のパチンコ機１０における大当たり種別カウンタＣ２の値は、「０～９９」の範囲のループカウンタとして構成されて、該大当たり種別カウンタＣ２とＲＯＭ２０２に格納された集合体としての大当たり種別テーブル２０２ｂとに基づいて、大当たり種別が決定される。この大当たり種別テーブル２０２ｂには、第１特別図柄の第１抽選遊技で参照される特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１と、第２特別図柄の第２抽選遊技で参照される特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２とが設けられている。

【７９８５】

ここで、図４４２を参照して、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２について説明する。図４４２（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の一例を模式的に示した図であり、図４４２（ｂ）は、同じくＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の一例を模式的に示した図である。

【７９８６】

図４４２（ａ）及び図４４２（ｂ）に示すように、大当たり種別テーブル２０２ｂは、第１特別図柄用と第２特別図柄用とで分けられ、その中でさらに、大当たり種別カウンタＣ２の値とが対応付けられたテーブルである。

【７９８７】

第２５実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、該大当たり後に不利状態としての「通常遊技状態」に移行する大当たり種別「通常Ａ」及び「通常Ｂ」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、特別図柄が規定回数（第２５実施形態では、主に第２特別図柄の動的表示が「１回」）行われるまで間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる有益状態としての「時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短Ａ」と、がある。

【７９８８】

特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２では、各大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する大当たり種別カウンタＣ２の取り得る値が対応付けられている。

【７９８９】

図４４２（ａ）で示す特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「通常Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～４９」が対応付けられ、大当たり種別「時短Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「５０～９９」が対応付けられている。

【７９９０】

よって、第１特別図柄の当否抽選において、第１保留球格納エリア２０３ｄのいずれか

の第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「通常Ａ」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９５」であれば、大当たり種別「時短Ａ」が選定され得る。

【７９９１】

従って、すべての遊技状態において第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「通常Ａ」が５０％、大当たり種別「時短Ａ」が５０％、の割合で当選することとなる。

【７９９２】

また、第２５実施形態のパチンコ機１０では、左打ち遊技において、第１始動口６４へ入賞し得て第１特別図柄の動的表示が実行され得る一方、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへ入賞し難いことで第２特別図柄の動的表示が実行され難く構成されているため、左打ち遊技の遊技状態（即ち、「通常遊技状態Ａ」）では、第１特別図柄の動的表示が主に実行されるように構成されている。

【７９９３】

次いで、図４４２（ｂ）で示す特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の例では、すべての遊技状態において第２特別図柄の大当たりが発生した場合に、大当たり種別「通常Ｂ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～９９」が対応付けられている。

【７９９４】

即ち、すべての遊技状態における第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第２保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２から選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値にかかわらず大当たり種別「通常Ｂ」が選定され得る。

【７９９５】

従って、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「通常Ｂ」が９９／９９の割合で当選することとなる。即ち、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合には、大当たり種別「通常Ｂ」のみが選定され得るように構成されている。

【７９９６】

図４４０に戻って、説明を続ける。小当たり種別カウンタＣＫは、小当たりに当選して該小当たり遊技中に流入口としての特定領域７３ｄを球が通過した場合に付与される小当たり種別（大当たり内容）を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９」）に達した後に「０」に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタＣＫの値は、例えば、定期的に（第２５実施形態では、タイマ割込処理（図４６３参照）毎に１回）更新される。

【７９９７】

そして、球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに入賞したタイミングで、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアと同じ第２保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納される。

【７９９８】

ここで、例えば、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内

の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）又は小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。また、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、大当たり時のものとなる。一方で、第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は小当たり時のものとなる。この場合、その小当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された小当たり種別カウンタＣＫの値が示す小当たり種別に対応して決定される。

【７９９９】

上述したように、第２５実施形態のパチンコ機１０における小当たり種別カウンタＣＫの値は、「０～９９」の範囲のループカウンタとして構成されて、該小当たり種別カウンタＣＫとＲＯＭ２０２に格納された集合体としての小当たり種別テーブル２０２ｃとに基づいて、小当たり種別が決定される。この小当たり種別テーブル２０２ｃには、第２特別図柄の第２抽選遊技で参照される特図２小当たり種別テーブル２０２ｃが設けられている。

【８０００】

ここで、図４４３を参照して、特図２小当たり種別テーブル２０２ｃについて説明する。図４４３は、ＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの一例を模式的に示した図である。

【８００１】

第２５実施形態のパチンコ機１０では、上述したように、第２特別図柄の抽選遊技において小当たりに当選した場合に、小入賞口ユニット７３（図４３８参照）を開放駆動するとともに、該小入賞口ユニット７３内の特定領域７３ｄを開放するように構成されている。そして、小当たり遊技中に特定領域７３ｄを球が通過した場合には、小当たり種別カウンタＣＫの値に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。

【８００２】

図４４３に示すように、小当たり種別テーブル２０２ｃは、該小当たり中に特定領域７３ｄを通過したか否かに応じて、該特別図柄の種別に応じた小当たり種別と、小当たり種別カウンタＣＫの値とが対応付けられたテーブルである。

【８００３】

第２５実施形態のパチンコ機１０では、小当たり種別として、特定領域７３ｄを球が通過しなかった場合には、最大ラウンド数が１ラウンドの「小当たりＡ」が設けられる一方、特定領域７３ｄを球が通過した場合には、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「通常Ｃ」が設けられている。

【８００４】

具体的には、第２特別図柄の抽選遊技では、すべての遊技状態において、小当たりに当選した場合に、特定領域７３ｄを球が通過しないときには小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たりＡ」となる一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに小当たり種別「通常Ｃ」となり、該特定領域７３ｄへの通過に伴う大当たり遊技後に、不利状態としての「通常遊技状態」（「通常遊技状態Ｂ」又は「通常遊技状態Ａ」）に移行するように構成されている。

【８００５】

特図２小当たり種別テーブル２０２ｃでは、それぞれ、各小当たり種別に対して、その小当たり種別を決定する小当たり種別カウンタＣＫの取り得る値が対応付けられている。

【８００６】

図４４３で示す特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの例では、すべての遊技状態にお

いて、第２特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域７３ｄの通過有無に応じて「小当たりＡ」又は「通常Ｃ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～９９」が対応付けられている。

【８００７】

即ち、第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値であった場合に、同じ第２保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納された小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別が特図２小当たり種別テーブル２０２ｃから決定され、小当たり種別カウンタＣＫの値がいずれの値であっても、特定領域７３ｄの通過有無に応じて小当たり種別として「小当たりＡ」又は「通常Ｃ」が決定される。

【８００８】

従って、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、特定領域７３ｄの通過有無に応じて、「小当たりＡ」又は「通常Ｃ」の小当たり種別が１００％の割合で当選することとなる。

【８００９】

ここで、図４４４及び図４４５を参照して、第２５実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図４４４は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図４４５は、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図４４４及び図４４５に記載した電サポ回数は、右打ち遊技によって主に実行され得る第２特別図柄の動的表示の実行回数となっており、時短終了条件については図４５６において詳細を後述する。

【８０１０】

図４４４で示すように、不利状態としての「通常遊技状態Ａ」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合、又は、「通常遊技状態Ｂ」において保留されていた第２特別図柄の動的表示がすべて実行された場合、となる（図４４５参照）。

【８０１１】

また、図４４４で示すように、「通常遊技状態Ａ」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態Ａ」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第１始動口６４に入賞する。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～１９０秒」の範囲で行われ、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間は「１５秒～１９０秒」で行われる（後述する図４４６～図４５０参照）。なお、この「通常遊技状態Ａ」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート６７等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置２２６（図４３８参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。

【８０１２】

次いで、「時間短縮状態」への移行契機は、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合、となる（図４４５参照）。

【８０１３】

この「時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態である一方、普通図柄の当たり確率は高確率状態である。さらに、「時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動することに基づいて開放され得る普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に入球し、該入球によって開放される第１非電動役物ユニット５４内の下側第２始動口７１ａ又は第２非電動役物ユニット５５内の上側第２始動口７１ｂに入賞し得

る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１秒又は５秒」で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１秒」で行われる（後述する図４４６～図４５０参照）。なお、この「時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【８０１４】

次いで、「通常遊技状態Ｂ」への移行契機は、大当たり種別「通常Ｂ」又は小当たり種別「通常Ｃ」に当選した場合であって、第２特別図柄の保留球が残存している場合、となる（図４４５参照）。

【８０１５】

この「通常遊技状態Ｂ」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態Ｂ」では、保留球として残存している第２特別図柄の動的表示の遊技結果待ちの状態であるため、右打ち報知ランプ３７ｃ（図４３１参照）は非点灯状態であって左打ち遊技が奨励されている状態であるものの、「通常遊技状態Ｂ」における各特別図柄の動的表示の変動時間がいずれも「１秒」と短く（後述する図４４６～図４５０参照）、該「通常遊技状態Ｂ」に移行する前の遊技状態が大当たり状態であり、該「通常遊技状態Ｂ」における第２特別図柄の動的表示によって、主に、小当たり又は大当たりが導出され易いことから、第３図柄表示装置８１では右打ち遊技を継続するよう示唆表示を行うように構成されている（図４９４（ｄ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）。

【８０１６】

なお、第２５実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「通常Ｂ」又は小当たり種別「通常Ｃ」への当選に基づく大当たり後に「時間短縮状態」に移行する場合があるが、図４４４及び図４４５においては、この場合も含めて「通常遊技状態Ｂ」に移行するように記載している。これは、「時間短縮状態」における大当たり種別「通常Ｂ」又は小当たり種別「通常Ｃ」への当選に基づく大当たり後の遊技状態が「時間短縮状態」となった場合であっても、普通図柄の可変表示が実行され得ず、普通電役ユニット７２が開放され得ないためであり、遊技機の性能としては実質的に「通常遊技状態」と等しいためである。

【８０１７】

具体的には、詳細は後述するが、第２５実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「時短Ａ」当選後の「時間短縮状態」において、前提条件として普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、該開放動作が終了すると、普通電役ユニット７２のエンディング時間が「２００秒」となるように設定されている（図４５７（ｃ）参照）。

【８０１８】

また、第２５実施形態のパチンコ機１０では、有益状態としての「時間短縮状態」から不利状態としての「通常遊技状態」に移行する場合、普通電役ユニット７２のエンディング時間の終了後に「時間短縮状態」を終了するように構成されている（図４５６及び図４８１参照）。

【８０１９】

このように普通電役ユニット７２のエンディング時間が長時間に設定されているのは、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通電役ユニット７２の開放動作を１回のみ実行させるためである。換言すると、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、複数回の普通図柄の可変表示の当たりに当選し、複数回の普通電役ユニット７２の開放動作が実行され、該普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に複数回入球することで第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５が複数回開放され、第２特別図柄の動的表示の保留球が仕様想定数（即ち、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、貯留される第２特別図柄の動的表示の保留球は「４回」）以上に貯留されることを抑制するためである。

【８０２０】

従って、不利状態としての「通常遊技状態Ａ」において大当たり種別「時短Ａ」に当選

した後の「時間短縮状態」中に普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放されると、該普通電役ユニット７２内に右打ち遊技で発射された球のうち、最大入賞個数である２の球（図４５７（ｃ）参照）が入球した時点で該普通電役ユニット７２は開放動作を終了し、「２００秒」のエンディング時間を実行する。

【８０２１】

また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２の球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球することで、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５が開放され、さらに、第１非電動役物ユニット５４内の下側第２始動口７１ａ及び第２非電動役物ユニット５５内の上側第２始動口７１ｂにそれぞれ２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」ずつ、合計で「４個」貯留される。

【８０２２】

そして、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂのいずれかに最初に入球したタイミングで第２特別図柄の動的表示が実行され、「５秒」の変動時間（図４４６～図４５０参照）を経て、主に小当たり又は大当たりが導出される。また、小当たり当選に基づく大当たり、又は、大当たりが導出された場合の該大当たり遊技の滞在時間は、遊技仕様通りに遊技を行った場合、おおよそ６０秒程度となり、該大当たりが終了すると、大当たりエンディング時間（即ち、「０．０５秒」（図４５１参照））を経た後に、貯留された第２特別図柄の動的表示の保留球が実行される。

【８０２３】

即ち、「時間短縮状態」において最初の第２特別図柄の動的表示が実行されてから、大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を経て、２回目の第２特別図柄の動的表示が実行されるまでの期間はおおよそ７０秒程度となる。

【８０２４】

また、上述したように、「時間短縮状態」において普通電役ユニット７２が開放動作を実行した場合、該開放動作終了後に普通電役ユニット７２のエンディング時間が「２００秒」となるように設定されている。よって、２回目の第２特別図柄の動的表示が実行される場合、普通電役ユニット７２のエンディング時間が実行中となっており、遊技状態は未だ「時間短縮状態」となる（以下、「時間短縮状態」における普通電役ユニット７２のエンディング時間の実行中の状態を「エンディング中の「時間短縮状態」」と称する場合がある）。

【８０２５】

ここで、普通図柄の可変表示は、普通電役ユニット７２のエンディング時間の終了後に実行可能となるように構成されているため、エンディング中の「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行してスルーゲート６７を通過させたとしても、普通図柄の可変表示は実行されないため、当たりに当選し得ず、普通電役ユニット７２が開放され得ない。

【８０２６】

即ち、２回目の第２特別図柄の動的表示が実行される場合、遊技状態は「時間短縮状態」であるものの、普通電役ユニット７２が開放され得ない状態であるため、実質的に「時短機能」が無効状態となり、不利状態としての「通常遊技状態」と同様の遊技状態となる。

【８０２７】

また、仮に、最初の第２特別図柄の動的表示の実行に基づく大当たり中に普通電役ユニット７２のエンディング時間である「２００秒」が経過したとしても、既に最初の第２特別図柄の動的表示の実行によって時短終了条件が成立しているため（図４５６参照）、「通常遊技状態Ｂ」に移行することになり、「通常遊技状態」においては普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないため（図４５７（ａ）参照）、普通電役ユニット７２は開放し得ない。

【８０２８】

よって、図４４４及び図４４５に示すとおり、「時間短縮状態」における最初の第２特

別図柄の動的表示の実行に基づく大当たり種別「通常Ｂ」又は小当たり種別「通常Ｃ」への当選後は、実質的に「通常遊技状態Ｂ」となる。

【８０２９】

図４４０に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタＣ３は、例えば「０～９９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。

【８０３０】

第２５実施形態では、保留されている変動演出の保留数と停止パターン選択カウンタＣ３の値とによって、第３図柄表示装置８１で表示される大当たり時およびハズレ時の変動演出の大まかな演出態様が選択される。また、第２５実施形態のパチンコ機１０では、各演出態様に比較的長めの変動時間が選択され易いロングパターン（以下、「ロング」と称する場合がある）と、該ロングパターンより短めの変動時間が選択され易いミドルパターン（以下、「ミドル」と称する場合がある）と、該ミドルパターンより短めの変動時間が選択され易いショートパターン（以下、「ショート」と称する場合がある）と、が用意されている。

【８０３１】

具体的には、「リーチ表示」が発生しない「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」又は「非リーチ（ショート）」演出態様と、「リーチ表示」として「ノーマルリーチ」の変動要素のみが実行される「ノーマルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「スーパーリーチ」演出態様と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「スペシャルリーチ」演出態様と、所定の遊技状態において固定的な演出が実行される「特殊変動１」演出態様と、同じく所定の遊技状態において固定的な演出が実行される「特殊変動２」演出態様と、の８個の演出態様のいずれかが選択され得る。

【８０３２】

ここで、各演出態様について詳細に説明する。演出態様の中で、「非リーチ（ロング）」演出態様と「非リーチ（ミドル）」演出態様と「非リーチ（ショート）」演出態様（以下、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様を総称して、『「非リーチ」演出態様』と称する場合がある）とは、特別図柄の変動演出として３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動する第３図柄表示装置８１にて、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を高速でシャッフルする「高速変動」の変動要素が行われた後に、先に停止する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３において同一の第３図柄が停止せず、「リーチ表示」を発生しない演出態様である。

【８０３３】

なお、「高速変動」の変動要素とは、例えば、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図４３７参照）に表示される第３図柄が、表示画面縦方向下方に高速にスクロールされている変動要素をいう。この「高速変動」では、遊技者によって第３図柄の表示内容を明確に認識できないように第３図柄を変動させ、前回停止表示された変動演出の停止結果を不規則に混ぜる（シャッフルする）演出が実行される。

【８０３４】

第２５実施形態のパチンコ機１０では、「高速変動」の変動要素が行われた後、特定の演出態様（「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様）を除いて「低速変動」の変動要素が行われるように構成されている。

【８０３５】

「低速変動」の変動要素とは、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、上記「高速変動」の変動要素後、遊技者に視認可能な速度で第３図柄を低速にスクロールしている変動要素をいう。この「低速変動」の変動要素では、遊技者に第３図柄の表示内容を認識させながら、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を順に停止表示する。先に停止表示す

る２の図柄列（例えば、左図柄列Ｚ１と右図柄列Ｚ３（図４３７参照））において同一の第３図柄が停止した場合は「リーチ表示」が発生したとして「ノーマルリーチ」の変動要素へと発展する一方、該先に停止表示する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３において異なる第３図柄が停止した場合は、残りの図柄列Ｚ２を停止表示して、その変動演出を終了するように構成されている。なお、「高速変動」の変動要素、又は、「低速変動」の変動要素を含む各変動要素の詳細については、後述する。

【８０３６】

従って、「非リーチ（ロング）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われて、各図柄列Ｚ１～Ｚ３がそれぞれ順番に停止し、先に停止する２つの図柄列Ｚ１，Ｚ３に異なる第３図柄が停止し、残りの１の図柄列Ｚ２が停止して、１の変動演出が終了する。一方、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われず、該「高速変動」の変動要素の終了後、各図柄列Ｚ１～Ｚ３が同時に停止し、２の図柄列Ｚ１，Ｚ３（例えば、「非リーチ（ロング）」演出態様で先に停止する２の図柄列）に異なる第３図柄が停止するとともに、他の図柄列Ｚ２も停止し、１の変動演出が終了する。

【８０３７】

演出態様の中で、「ノーマルリーチ」演出態様とは、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出において、先に停止表示する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３に同一の第３図柄が停止した直後に「ノーマルリーチ」の変動要素が実行され、他の「リーチ表示」、即ち、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展しない「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【８０３８】

演出態様の中で、「スーパーリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【８０３９】

演出態様の中で、「スペシャルリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【８０４０】

演出態様の中で、「特殊変動１」演出態様とは、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」における各特別図柄の動的表示の実行時において選択され得る演出態様であり、「ノーマルリーチ」等のリーチ演出を行わずに、即座に大当たり又は小当たりに当選したことを報知する演出態様である（図４９３（ｃ）参照）。

【８０４１】

演出態様の中で、「特殊変動２」演出態様とは、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の実行時において選択され得る演出態様であり、「ノーマルリーチ」等のリーチ演出を行わずに、第２特別図柄の動的表示の保留球が貯留されたことを報知した後に、即座に大当たり又は小当たりに当選したことを報知する演出態様である（図４９２（ｂ）参照）。

【８０４２】

停止パターン選択カウンタＣ３の値は、例えば定期的に（第２５実施形態では、タイマ割込処理（図４６３参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、第１始動口６４に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３に格納される。また、球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに入賞したタイミングで、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの停止パ

ターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３に格納される。
【８０４３】
第２５実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在保留中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）とに応じて、停止パターン選択カウンタＣ３の値を参照する停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成されている。即ち、停止パターンテーブル２０２ｅは、複数種類設けられ、待機中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）等によって選択されるように構成されている。
【８０４４】
また、第２５実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、ＲＯＭ２０２に備えられた保留数テーブル２０２ｄに基づいて、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）とに対応したいずれかの停止パターンテーブル２０２ｅが選択される。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｅと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな態様である演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタＣＳ１の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。
【８０４５】
この複数種類設けられた停止パターンテーブル２０２ｅは、各停止パターンテーブル２０２ｅ毎に演出態様が選択される停止パターン選択カウンタＣ３の乱数値の範囲が異なるように設定されている。この停止パターンテーブル２０２ｅが複数用意されているのは、変動演出の当否、遊技状態及び保留球数に応じて変動演出の演出態様の選択比率を変更するためである。即ち、（１）取得した第３図柄の変動演出において大当たりが発生するか、（２）現在のパチンコ機１０の遊技状態が「時間短縮状態」、「通常遊技状態Ｂ」又は「通常遊技状態Ａ」であるか、及び、（３）保留されている変動演出の保留球数がいくつあるか、に応じて、演出態様の選択比率を変更するためである。
【８０４６】
これは、第１の理由として、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させるためである。即ち、大当たり抽選に当選した場合と大当たり抽選にハズレた場合とで、停止パターン、即ち、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、及び、「スペシャルリーチ」演出態様の選択する割合を異ならせるように構成することで、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させる。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選した場合に「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様を選択し易く構成し、大当たり抽選に当選しなかった場合には、「非リーチ」演出態様や「ノーマルリーチ」演出態様を選択し易く構成する。
【８０４７】
このように構成することで、「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様は、大当たりし易い演出とすることができ、「ノーマルリーチ」演出態様や「非リーチ」演出態様は、大当たりし難い演出若しくは大当たりしない演出とすることができ、各演出態様毎の大当たり期待度を差別化することができる。従って、変動演出に大当たりし易い演出が現出した場合に、その大当たりし易い演出が行われている間、大当たりが発生する可能性が高いことを遊技者に示唆し、遊技の興趣を高めている。
【８０４８】
第２５実施形態のパチンコ機１０では、具体的には、取得した抽選結果が大当たりである場合には、大当たりし易い演出を選択し易く、かつ、大当たりし難い演出を選択し難い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の大まかな内容である演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。一方、取得した抽選結果がハズレである場合には、大当たりし易い演出を選択し難く、かつ、大当たりし難い演出を選択し易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。これにより、変動演出において第３図柄の抽選結果を遊技者に報知する場合に、大当たりし易い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し易く、大当たりし難い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し難くし、演

出態様（停止パターン）ごとに大当たり期待値に差を設けることで、その変動演出の実行中に遊技の興趣を高めることができる。

【８０４９】

また、第２の理由として、第１特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第１始動口６４への入球、又は、第２特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入球に基づく無駄球（所謂、オーバーフロー入賞による特別図柄の無抽選）を極力削減するためである。

【８０５０】

具体的に説明すると、第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出の待機回数はそれぞれ最大４回と上限が設けられていると共に、変動演出は少なくとも一定時間が実行されることから、「通常遊技状態」において、規定動作として第１特別図柄が最大保留球数に到達している状態で、長い変動時間の変動演出を選択すると、その変動演出の実行中は第１特別図柄の保留球数が消化されないため、その間に第１始動口６４への入球が発生しても、第１特別図柄の抽選契機を取得できない。このような状態になると、遊技者は、第１始動口６４へ球を入球させても遊技価値が得られないと判断し、変動演出が消化されて再び保留球数を取得できる状態になるまで球の発射を停止して遊技を中断してしまう。遊技が中断されると、パチンコ機１０の稼働率が低下してしまい、遊技場の経営に影響を与えてしまう。

【８０５１】

そこで、第２５実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の最大保留球数へ到達し易い遊技状態や、最大保留球数に近い（又は一致する）保留球数では、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の最大保留球数に到達している状態での第１始動口６４への入球を抑制することができる。

【８０５２】

さらに、第３の理由として、実行時間を長く設定して、変動演出の終了を遅らせることで、変動演出が実行されている状態を長く維持するためである。具体的に説明すると、変動演出の保留球数が少ない（無い）場合に、実行中の変動演出の変動時間内に新たに第１始動口６４に球を入球させないと、次の変動演出を開始することができず、第３図柄表示装置８１でデモ画面等を表示しなければいけない。遊技者は、球を発射して遊技を行っているにもかかわらず第３図柄表示装置８１において変動演出が行われない場合、遊技者が求めている大当たりの抽選に係る興趣を得ることができず、遊技に興醒めしてしまう。また、遊技者は、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていないことで、第１始動口６４へ球が入球し難いパチンコ機１０であると認識し、遊技価値を得難い台と判断して、そのパチンコ機１０での遊技を止めてしまうおそれがある。

【８０５３】

そこで、第２５実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の保留球数が少ない場合に、長い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていない状況を起こり難く構成し、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行状態を長く維持することができる。

【８０５４】

また、第４の理由として、右打ち遊技を実行する遊技状態において、第１特別図柄の変動表示の実行時間を短く設定することで、該右打ち遊技を実行する遊技状態における第１特別図柄の動的表示の実行期間を短くするためである。上述したように、第２５実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」においては右打ち遊技が推奨されており、該右打ち遊技によって進入部としての普通電役ユニット７２への入球を介して第１非電動役物ユニット５４内の下側第２始動口７１ａ及び第２非電動役物ユニット５５内の上側第２始

動口７１ｂへの入球が可能となるため、第２特別図柄の動的表示が実行され易いように構成されている。

【８０５５】

一方、右打ち遊技中においては、第１始動口６４へは入賞し難く、第１特別図柄の動的表示が実行され難く構成されている。そして、第１特別図柄の動的表示は、平均すると約３００回転に１回の割合でしか大当たりが発生し得ないように構成されている。このため、右打ち遊技中においては、第１特別図柄の動的表示は、第２特別図柄の動的表示と比較すると実行され難く、かつ、大当たりが発生し難い動的表示であるため、第２５実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」においてハズレとなる第１特別図柄の動的表示が実行される場合、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。

【８０５６】

これにより、「時間短縮状態」においては、ハズレとなる第１特別図柄の動的表示の実行期間を短くすることで、大当たり又は小当たりに当選し易い第２特別図柄の動的表示の変動演出のみを遊技者に注目させ、遊技の間延びを抑制することができる。また、このように構成することで、不利状態としての「通常遊技状態」において大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合に、大当たり状態から「時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が大当たりするまでの期間を短くすることができ、遊技者にパチンコ機１０の遊技性について不安を抱かせることなく、即座に大当たり状態に移行させることができる。

【８０５７】

さらに、第５の理由として、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回転目の変動時間を長くすることで、該第２特別図柄の動的表示の保留球が貯留されたことを報知するためである。具体的に説明すると、上述したように、第２５実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留可能となるように構成されている。

【８０５８】

このため、「時間短縮状態」に突入して第２特別図柄の動的表示の１回転目が実行される場合、即ち、「時間短縮状態」において右打ち遊技で発射した球の進入部としての普通電役ユニット７２への入球を介して、第１非電動役物ユニット５４内の下側第２始動口７１ａ又は第２非電動役物ユニット５５内の上側第２始動口７１ｂへ最初に入球した第２特別図柄の動的表示の保留球が実行される場合、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の動的表示の保留球が「４個」貯留されたことを報知してから大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）遊技を開始するように構成されている（図４９１（ａ）の８１ｂ参照）。

【８０５９】

一方、「通常遊技状態Ｂ」において残保留の第２特別図柄の動的表示を実行する場合、第２特別図柄の動的表示の変動時間を極力短くし、即座に大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）遊技が開始されるように構成されている。

【８０６０】

このように構成することで、「時間短縮状態」に突入して第２特別図柄の動的表示の１回転目が実行される場合のみ、該第２特別図柄の動的表示の変動時間を長く（即ち、「５秒」）構成して第２特別図柄の動的表示の保留球の貯留状態を報知し、「通常遊技状態Ｂ」において残保留の第２特別図柄の動的表示が実行される場合は、第２特別図柄の動的表示の変動時間を短く（即ち、「１秒」）構成して即座に大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）遊技を開始することができる。

【８０６１】

ここで、図４４６を参照して、保留数テーブル２０２ｄの詳細について説明する。図４４６（ａ）は、第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を模式的に示した図であり、図４４６（ｂ）は、第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を模式的に示した図である。

【８０６２】
上述したように、第２５実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口６４に球が入球したことに基づいて第１特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第１特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ６を選択するように構成されている。また、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに球が入球したことに基づいて第２特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第２特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ６を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ６のいずれかと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。
【８０６３】
具体的には、図４４６（ａ）の特図１用保留数テーブル２０２ｄ１で示すように、不利状態としての「通常遊技状態Ａ」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「１個～３個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図４４７（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態Ａ」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２（図４４７（ｂ）参照）が選択される。一方、「通常遊技状態Ａ」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図４４７（ｃ）参照）が選択される。
【８０６４】
次いで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４（図４４８（ａ）参照）が選択される。また、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５（図４４８（ｂ）参照）が選択される。
【８０６５】
次に、図４４６（ｂ）の特図２用保留数テーブル２０２ｄ２で示すように、「通常遊技状態Ａ」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図４４７（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態Ａ」の大当たり又は小当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図４４７（ｃ）参照）が選択される。
【８０６６】
次いで、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４（図４４８（ａ）参照）が選択される。また、「時間短縮状態」の大当たり又は小当たり抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「１個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＦテーブル２０２ｅ６（図４４８（ｃ）参照）が選択される。さらに、「時間短縮状態」の大当たり又は小当たり抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「２～４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５（図４４８（ｂ）参照）が選択される。
【８０６７】
次いで、「通常遊技状態Ｂ」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４（図４４８（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態Ｂ」の大当たり又は小当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５（図４４８（ｂ）参照）が選択される。
【８０６８】

なお、「時間短縮状態」の大当たり又は小当たり抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「１個」の状態とは、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット７２が開放され、該普通電役ユニット７２内の作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球に基づいて第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４内に１の遊技球が入球した状態であり、「時間短縮状態」における最初の第２特別図柄の動的表示が実行され得る状態である。

【８０６９】

よって、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回目の大当たり又は小当たり当選時には、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５（図４４８（ｂ）参照）が選択されるため、該選択に基づいて実行される変動時間「５秒」の「特殊変動２」演出態様（図４５０（ｂ）参照）の実行中に、第２特別図柄の動的表示の保留球が４個貯留されたことが報知されるように構成されている（図４９１（ａ）参照）。

【８０７０】

また、「時間短縮状態」の大当たり又は小当たり抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「２個～４個」の状態とは、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット７２が開放され、該普通電役ユニット７２内の作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球に基づいて第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４内に２の遊技球が入球し、次いで、普通電役ユニット７２内の流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球に基づいて指定動作として第２非電動役物ユニット５５が開放され、該第２非電動役物ユニット５５内に２の遊技球が入球し、さらに、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回目の大当たり又は小当たり当選に基づく大当たりが実行された後において第２特別図柄の動的表示の残保留が実行される状態である。

【８０７１】

よって、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の２回目以降の大当たり又は小当たり当選時には、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５（図４４８（ｂ）参照）が選択され、該選択に基づいて変動時間「１秒」の「特殊変動１」演出態様（図４５０（ｂ）参照）が実行されるため、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回目の大当たり又は小当たり当選に基づく大当たりの終了後には、即座に２回目以降の大当たり又は小当たり当選に基づく大当たりを実行することができる。

【８０７２】

その結果、遊技者が右打ち遊技中における遊技仕様について深く理解していない場合であっても、即座に次の大当たりを開始することができ、遊技者は不安感を抱くことなく遊技することができる。

【８０７３】

なお、詳細は後述するが、第２５実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」において普通電役ユニット７２が実行された場合のエンディング時間が「２００秒」に設定されているため（図４５７（ｃ）参照）、例えば、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１変動目に小当たり種別「通常Ｃ」に当選した場合であっても、遊技仕様通りに遊技していれば、該小当たり当選に基づく大当たり終了後にも普通電役ユニット７２のエンディング状態が継続しており、未だ状態変化制御としての時短フラグ２０３ｋはオン状態であって「時間短縮状態」が継続された状態となる。

【８０７４】

よって、「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示の保留球が４個貯留され、第２特別図柄の動的表示の１回目の大当たり又は小当たり当選に基づく大当たりの終了後は、「時間短縮状態」であって、第２特別図柄の保留球数が「３個」の状態となる。

【８０７５】

また、「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示の保留球が４個貯留され、該４個の保留球のうちの最後の保留球が実行される場合、第２特別図柄の保留球数は「１個」の状態となり、該最後の保留球の実行される遊技状態が「時間短縮状態」であれば、停止パターンテーブル２０２ｅのＦテーブル２０２ｅ６（図４４８（ｃ）参照）が選択され

ることになる。しかしながら、この場合、既に「３個」の第２特別図柄の動的表示の保留球が実行されており、遊技仕様通りに遊技していれば、普通電役ユニット７２のエンディング時間である「２００秒」が経過しており、「通常遊技状態Ｂ」に移行しているため、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５（図４４８（ｂ）参照）が選択されるように構成されている。

【８０７６】

なお、不利状態としての「通常遊技状態Ａ」における第１特別図柄のハズレ抽出時及び「時間短縮状態」における第２特別図柄の大当たり又は小当たり抽出時以外においても、保留球数に応じて停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成してもよい。例えば、大当たりに当選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル２０２ｅを選択し得るように構成してもよい。

【８０７７】

この場合、例えば、「リーチ表示」が実行される各演出態様において、「高速変動」の変動要素の部分の時間のみが１０秒間から５秒間のみに変更された演出態様を選択するように構成する。このように構成することで、例えば、第１特別図柄の最大保留球数が４回ある状態で変動演出を開始する場合に、「高速変動」の変動要素が５秒間で行われたとしても、該５秒間の「高速変動」の変動要素が終了した時点（５秒間の「高速変動」の変動要素と認識した時点）では、その変動演出において「リーチ表示」が発生することがある。そのため、５秒間の「高速変動」の変動要素が行われた場合であっても、「非リーチ（ショート）」演出態様以外の「リーチ表示」が実行される演出態様が実行されるように構成することで、５秒間の「高速変動」の変動要素の実行時点では該変動演出が大当たりとなるかハズレとなるかを判別困難にすることができる。

【８０７８】

次に、図４４７～図４４８を参照して、各停止パターンテーブル２０２ｅについて説明する。図４４７（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１の一例を模式的に示した図であり、図４４７（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２の一例を模式的に示した図であり、図４４７（ｃ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３の一例を模式的に示した図である。また、図４４８（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４の一例を模式的に示した図であり、図４４８（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５の一例を模式的に示した図であり、図４４８（ｃ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＦテーブル２０２ｅ６の一例を模式的に示した図である。

【８０７９】

図４４７（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８」，「９９」に設定されている。

【８０８０】

なお、Ａテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、「特殊変動１」演出態様、及び、「特殊変動２」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、「特殊変動１」演出態様、及び、「特殊変動２」演出態様も選択されないように設定されている。

【８０８１】

次に、図４４７（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ミドル）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パタ

ーン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８，９９」に設定されている。

【８０８２】

なお、Ｂテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、「特殊変動１」演出態様、及び、「特殊変動２」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、「特殊変動１」演出態様、及び、「特殊変動２」演出態様も選択されないように設定されている。

【８０８３】

即ち、Ａテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。また、Ｂテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ミドル）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。

【８０８４】

つまり、Ａテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択され、Ｂテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様の代わりに「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるように構成されている。一方、Ａテーブル２０２ｅ１及びＢテーブル２０２ｅ２では、各「リーチ表示」に関しては、同一の割合で選択されるように構成されている。

【８０８５】

従って、Ａテーブル２０２ｅ１及びＢテーブル２０２ｅ２は、「非リーチ」演出態様でのみロング演出態様かミドル演出態様かが異なるように選択されているため、Ａテーブル２０２ｅ１はＢテーブル２０２ｅ２と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的長くなり易いと言える。換言すれば、Ｂテーブル２０２ｅ２は、Ａテーブル２０２ｅ１と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易いといえる。

【８０８６】

このように、左打ち遊技が奨励されている不利状態としての「通常遊技状態Ａ」において、ハズレの抽選結果が抽出された場合に、保留中の変動演出の保留球数に基づいて、変動演出の演出態様を選択するように構成する。例えば、変動演出の保留球数が多い場合には、変動演出時間が比較的短い「非リーチ（ミドル）」演出態様を選択する。これにより、変動演出の保留球数が多い場合に、実行される変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高めることができる。

【８０８７】

また、例えば、変動演出の保留球数が少ない場合には、第１始動口６４（下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂ）への球の入球時間を確保するために、「非リーチ（ミドル）」演出態様より変動演出時間が長い「非リーチ（ロング）」演出態様を選択する。これにより、「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択される場合より変動演出時間の長い「非リーチ（ロング）」演出態様を行うことができるので、第１始動口６４への球の入球時間を確保し易くなり、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行時間中に新たな始動入賞が発生する可能性を高くすることで、変動演出が実行されている状況を維持することができる。

【８０８８】

なお、第２５実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様の選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成されているが、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｂへの球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変

動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。
【８０８９】
具体的には、例えば、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、Ａテーブル２０２ｅ１又はＢテーブル２０２ｅ２のいずれか一方が選択されるように構成されているが、Ａテーブル２０２ｅ１とＢテーブル２０２ｅ２とでは、「非リーチ（ロング）」演出態様若しくは「非リーチ（ミドル）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様に割り振られた停止パターン選択カウンタＣ３の値がそれぞれ同一に設定されている。
【８０９０】
即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ」演出態様における「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されるか「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるかが異なるのみであり、「高速変動」の変動要素の時間が異なるだけで、実質的同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移（例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一（同種）の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて「保留変化予告」等の先読み予告を行った場合であっても、実行される変動演出の内容が実質的に同一（同種）となり、先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。
【８０９１】
次に、図４４７（ｃ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「５」～「３９」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「４０」～「９９」に設定されている。
【８０９２】
なお、Ｃテーブル２０２ｅ３は、不利状態としての「通常遊技状態Ａ」における各特別図柄の動的表示の大当たり時に選択される停止パターンテーブル２０２ｅであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、「非リーチ」演出態様、「特殊変動１」演出態様、及び、「特殊変動２」演出態様は選択されないように設定されている。
【８０９３】
次に、図４４８（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４では、「非リーチ（ショート）」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「リーチ表示」演出態様、「特殊変動１」演出態様及び「特殊変動２」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「時間短縮状態」における各特別図柄のハズレ抽出時は、必ず「非リーチ（ショート）」演出態様となるように設定されている。
【８０９４】
なお、「時間短縮状態」では、上述したように、第１特別図柄の動的表示より優先的に実行される第２特別図柄の動的表示を早期に実行させて遊技の間延びを抑制するため、第１特別図柄の動的表示の１の変動時間を固定的、かつ、短い変動秒数が選択されるように、ハズレ抽出時には「非リーチ（ショート）」演出態様がもれなく選択されるＤテーブル２０２ｅ４を選択するように構成されている。
【８０９５】
次に、図４４８（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５では、「特殊変動１」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、「非リーチ」演出態様、各「リーチ表示」演出態様及び「特殊変動２」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の２回転目以降の大当たり若しくは小当たり抽出時、又は、「通常遊技状態Ｂ」の大当たり若しくは小当たり抽出時には、

必ず「特殊変動１」演出態様となるように設定されている。
【８０９６】
次に、図４４８（ｃ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＦテーブル２０２ｅ６では、「特殊変動２」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、「非リーチ」演出態様、各「リーチ表示」演出態様及び「特殊変動１」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回転目の大当たり若しくは小当たり抽出時には、必ず「特殊変動２」演出態様となるように設定されている。
【８０９７】
よって、Ｃテーブル２０２ｅ３で示すように、不利状態としての「通常遊技状態Ａ」における大当たり当選時の変動演出において、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順で選択割合が高く、Ａテーブル２０２ｅ１及びＢテーブル２０２ｅ２で示すように、「通常遊技状態Ａ」におけるハズレ時の変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「スペシャルリーチ」演出態様の順で選択割合が高くなるように設定されている。従って、各「リーチ表示」の現出時における大当たり期待度は、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順に大当たりの表示結果が現出する可能性が高くなるように構成される。これにより、変動演出の演出態様によって遊技者に大当たりへの期待度を示すことができ、遊技者は実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。
【８０９８】
以上より、特別図柄の種別と、変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、その時点における変動演出の保留球数とに基づいて、実行する変動演出の演出態様を決定することにより、遊技が行われている状況に基づいて変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高める演出態様を選択することができる。
【８０９９】
なお、変動演出の保留球数が多い場合（例えば、「４」個）に、「リーチ表示」が選択されたとき、各「リーチ表示」の「高速変動」の演出要素が短縮された停止パターンテーブル２０２ｅを設けてもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄の合計保留数に基づいて演出態様を選択するように構成してもよい。さらに、変動演出の保留球数が多い場合に、各演出態様において「低速変動」の演出要素を省略した停止パターンテーブル２０２ｅを設けてもよい。さらに、変動演出の保留球数に応じて、各演出態様の選択率が全く異なる停止パターンテーブル２０２ｅを設けてもよい。ただし、変動演出の保留球数に応じて各演出態様の選択率が異なるような場合は、「保留変化予告」等の先読み予告を行う上で、先読み予告実行決定時における保留球数と、該先読み予告の対象となった変動演出の実行時における保留球数とが異なる場合がある。このような場合、先読み予告の内容と変動演出の内容との整合性を保つ処理が必要となるため、処理が煩雑となる。
【８１００】
図４４０に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば「０～９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するタイマ割込処理（図４６３参照）が１回実行される毎に１回更新され、メイン処理（図４６２参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に格納される。また、球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅ

に設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４に格納される。
【８１０１】
この変動種別カウンタＣＳ１は、変動演出の詳細な変動時間（大まかな変動パターン）の決定に用いられる。即ち、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、停止パターンテーブル２０２ｅ及び停止パターン選択カウンタＣ３によって選択された演出態様において、変動種別カウンタＣＳ１の値と、ＲＯＭ２０２に格納された変動パターンテーブル２０２ｆとによって、詳細な変動時間を決定する。音声ランプ制御装置１１３および表示制御装置１１４は、変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動時間に基づいて、第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様を決定し、また予告演出実行の有無や予告演出の実行態様を決定する。
【８１０２】
このように、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、変動演出の大まかな変動パターンを選択して変動時間のみを決定する。このように構成することで、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１において、変動演出を実行するために必要な詳細な予告抽選等の制御を行う必要がなくなるので、変動演出に関するＭＰＵ２０１の処理を軽減することができる。また、主制御装置１１０において変動演出の全変動パターンのコマンドを用意する必要がなくなり、主制御装置１１０のＲＯＭ容量を削減することができる。
【８１０３】
また、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４において、主制御装置１１０で決定された変動時間（大まかな変動パターン）に基づいて、変動演出における詳細な変動パターンを決定することで、変動演出を選択する自由度を高めるができる。さらに、遊技状態が刻々と変化するパチンコ機１０において、該変化に対応して随時、変動演出の演出内容の選択又は変更することが可能となり、遊技状態に応じて適切な演出を実行することができる。
【８１０４】
ここで、図４４９及び図４５０を参照して、変動パターンテーブル２０２ｆの詳細について説明する。本パチンコ機１０は、変動パターンテーブル２０２ｆとして、第１特別図柄のハズレ時に用いられる特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１と、第１特別図柄の大当たり時に用いられる特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２と、第２特別図柄のハズレ時に用いられる特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３と、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に用いられる特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４と、が用意されている。
【８１０５】
図４４９（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１の一例を模式的に示した図であり、図４４９（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２の一例を模式的に示した図である。また、図４５０（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３の一例を模式的に示した図であり、図４５０（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４の一例を模式的に示した図である。図４４９及び図４５０に示すように、各変動パターンテーブル２０２ｆ１～２０２ｆ４は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。
【８１０６】
具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ０：非リーチ・ロング」用と、「非リーチ（ミドル）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ１：非リーチ・ミドル」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ２：非リーチ・ショート」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリー

チ」用と、に区分けされている。
【８１０７】
　また、大当たり時又は小当たり時の演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリーチ」用と、「特殊変動１」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ６：特殊変動１」用と、「特殊変動２」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ７：特殊変動２」用と、に区分けされている。
【８１０８】
　そして、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けされている。
【８１０９】
　第２５実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。
【８１１０】
　第１特別図柄のハズレ時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ０：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。
【８１１１】
　図４４９（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。
【８１１２】
　即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。
【８１１３】
　ここで、変動パターンを構成する各変動要素について説明する。変動要素とは、１の変動演出の一部分を構成するものであり、各変動要素を組み合わせて１の変動演出が構成される。第２５実施形態のパチンコ機１０では、変動要素として、「高速変動」の変動要素、「低速変動」の変動要素、「ノーマルリーチ」の変動要素、「スーパーリーチ」の変動要素、「スペシャルリーチ」の変動要素、「再変動」の変動要素、「特殊変動１」の変動要素、「特殊変動２」の変動要素、が設けられている。
【８１１４】
　「高速変動」の変動要素とは、遊技者によって第３図柄の内容を明確に認識できないよ

うに高速にスクロール変動する変動要素である。この「高速変動」の変動要素は、「非リーチ（ロング）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「１０秒」行われ（以下、「高速変動（長）」と称する場合がある）、「非リーチ（ミドル）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「５秒」行われ（以下、「高速変動（中）」と称する場合がある）、「非リーチ（ショート）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「２秒」行われる（以下、「高速変動（短）」と称する場合がある）。なお、この「高速変動」の変動要素が終了した場合、後述する「低速変動」の変動要素が開始（実行）されるか、或いは、そのまま変動演出が終了するように構成されている。

【８１１５】

「低速変動」の変動要素とは、「１０秒」の「高速変動」の変動要素の実行後に開始され、第３図柄を視認可能にスクロール変動して「リーチ表示」を発生するか否かを見せる変動要素である。この「低速変動」の変動要素は、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合は実行されず、「非リーチ（ロング）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合は、「高速変動」の変動要素の後に「５秒」行われる。

【８１１６】

即ち、「非リーチ（ミドル）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後、第３図柄表示装置８１の各図柄列が「低速変動」の変動要素を経由せずに急速に停止（所謂、ビタ止まり）するように構成されている。なお、この「低速変動」の変動要素が終了した場合は、そのまま変動演出が終了する場合がある。

【８１１７】

従って、第２５実施形態のパチンコ機１０では、「非リーチ（ロング）」演出態様は、「１０秒」の「高速変動」の変動要素と「５秒」の「低速変動」の変動要素とを含む変動パターンで変動演出が構成される。また、「非リーチ（ミドル）」演出態様は、「５秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。さらに、「非リーチ（ショート）」演出態様は、「２秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。

【８１１８】

「ノーマルリーチ」の変動要素は、「低速変動」の変動要素において先に停止する２の図柄列に同一の図柄（以下、「リーチ形成図柄」と称する場合がある）が停止表示した場合に、残りの図柄列の変動結果によって大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「ノーマルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」演出態様等が選択された場合は、「低速変動」の変動要素の後に「５秒」行われる。

【８１１９】

第２５実施形態のパチンコ機１０では、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、「スーパーリーチ」の変動要素に発展するパターンと、「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【８１２０】

「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において所定演出（例えば、「バトル演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「４０秒」行われる。

【８１２１】

第２５実施形態のパチンコ機１０では、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、

一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【８１２２】

「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において上記所定演出と異なる特殊演出（例えば、「競争演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「１６０秒」行われる。

【８１２３】

第２５実施形態のパチンコ機１０では、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」するパターンと、が用意されている。

【８１２４】

なお、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成されているが、この構成に代えて、「低速変動」後にリーチ形成図柄が停止した場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素を経由せず、直接「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成してもよい。また、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後に「スペシャルリーチ」の変動要素が行われるように構成してもよい。

【８１２５】

「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」において一旦「ハズレ表示」が現出した後に発展して実行され、「大当たり表示」を現出する変動要素である。この「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」後に「１０秒」行われる。

【８１２６】

第２５実施形態のパチンコ機１０では、「再変動」の変動要素の実行後は、「大当たり表示」が現出するパターンが用意されている。

【８１２７】

また、この「再変動」の変動要素は、大当たり遊技又は小当たり遊技に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「ハズレ表示」の場合には、「再変動」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「再変動」の変動要素は、仮に停止表示された「ハズレ表示」をいずれかの「大当たり表示」に変更する変動要素であるため、大当たりに当選していない「ハズレ表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。よって、この「再変動」の変動要素は、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２及び特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４（図４４９（ｂ）及び図４５０（ｂ）参照）でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１，２０２ｆ３（図４４９（ａ）及び図４５０（ａ）参照）では選定されないように構成されている。

【８１２８】

「即あたり（短）」の変動要素は、主に、「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」における各特別図柄の大当たり又は小当たり時に実行される変動要素であり、「１秒」間の高速スクロール変動の実行後に、第３図柄が大当たり（小当たり）となる図柄列（図柄列Ｚ１～Ｚ３に同一の数字を付した第３図柄が停止）で停止する。

【８１２９】

よって、この「即あたり（短）」の変動要素は、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２及び特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４（図４４９（ｂ）及び図４５０（ｂ）参照）でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１及び２０２ｆ３（図４４９（ａ）及び図４５０（ａ）参照）では選定されないように構成されている。

【８１３０】

「即あたり（中）」の変動要素は、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回転目の大当たり又は小当たり時に実行される変動要素であり、「５秒」間の高速スクロール変動の実行後に、第３図柄が大当たり（小当たり）となる図柄列（図柄列Ｚ１～Ｚ３に同一の数字を付した第３図柄が停止）で停止する。なお、上述したように、この「即あたり（中）」の変動要素の実行中において、第２特別図柄の動的表示の保留球が４個貯留されたことが第３図柄表示装置８１において報知される（図４９１（ａ）参照）。

【８１３１】

よって、この「即あたり（中）」の変動要素は、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４（図４５０（ｂ）参照）でのみ選定され、その他の変動パターンテーブル２０２ｆでは選定されないように構成されている。

【８１３２】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「５秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【８１３３】

図４４９（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【８１３４】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が選択される。

【８１３５】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ２：非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「２秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【８１３６】

図４４９（ａ）で示す例では、「Ｅ２：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【８１３７】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。

【８１３８】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【８１３９】

図４４９（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動

」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【８１４０】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【８１４１】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【８１４２】

図４４９（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【８１４３】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【８１４４】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【８１４５】

図４４９（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【８１４６】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スペシャ

ルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【８１４７】

なお、第１特別図柄のハズレ時の変動パターンは、演出態様がそのまま変動パターンとして決定されるため、変動種別カウンタＣＳ１を使用せずに変動パターンを決定するように構成してもよい。また、変動種別カウンタＣＳ１のみを使用して選択するものとしたが、複数の変動種別カウンタを併用して選択（予告表示の有無等を選択）しても良い。

【８１４８】

次に、図４４９（ｂ）を参照して、第１特別図柄の大当たり時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２について説明する。第２５実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値である場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【８１４９】

特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【８１５０】

図４４９（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【８１５１】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。

【８１５２】

従って、特図１の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【８１５３】

次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ４：スーパ

ーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【８１５４】

図４４９（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【８１５５】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。

【８１５６】

従って、特図１の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【８１５７】

次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【８１５８】

図４４９（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【８１５９】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の

変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【８１６０】

従って、第１特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【８１６１】

次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ６：特殊変動１」には、全体の変動時間が「１秒」の『「即あたり（短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【８１６２】

図４４９（ｂ）の示す例では、「Ｅ６：特殊変動１」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「即あたり（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「即あたり（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【８１６３】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「特殊変動１」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「即あたり（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「特殊変動１」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「即あたり（短）」の変動要素のみ』が選択される。

【８１６４】

次に、図４５０（ａ）を参照して、第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３について説明する。第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）及び小当たりとなる値（小当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【８１６５】

第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ０：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

【８１６６】

図４５０（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋

「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。
【８１６７】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。
【８１６８】
次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ１：非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「１秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。
【８１６９】
図４５０（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。
【８１７０】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。
【８１７１】
次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【８１７２】
図４３９（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【８１７３】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。
【８１７４】
次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【８１７５】
図４５０（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動

種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【８１７６】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【８１７７】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【８１７８】

図４５０（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【８１７９】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【８１８０】

次に、図４５０（ｂ）を参照して、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４について説明する。第２５実施形態では、第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり又は小当たりとなる値である場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【８１８１】

特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【８１８２】

図４５０（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【８１８３】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。

【８１８４】

従って、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たり又は小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【８１８５】

次いで、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【８１８６】

図４５０（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【８１８７】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。

【８１８８】

従って、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たり又は小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【８１８９】

次いで、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【８１９０】

図４５０（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【８１９１】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【８１９２】

従って、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たり又は小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【８１９３】

次いで、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ６：特殊変動１」には、全体の変動時間が「１秒」の『「即あたり（短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが選択可能に用意されている。

【８１９４】

図４５０（ｂ）の示す例では、「Ｅ６：特殊変動１」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「即あたり（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」、となっており、『「即あたり（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【８１９５】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「Ｅ６：特殊変動１」演出態様が選択された場合、

変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「即あたり（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「Ｅ６：特殊変動１」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「即あたり（短）」の変動要素のみ』が選択される。

【８１９６】

次いで、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ７：特殊変動２」には、全体の変動時間が「５秒」の『「即あたり（中）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが選択可能に用意されている。

【８１９７】

図４５０（ｂ）の示す例では、「Ｅ７：特殊変動２」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「即あたり（中）」の変動要素のみ』に対して「０～９」、となっており、『「即あたり（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【８１９８】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「Ｅ７：特殊変動２」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「即あたり（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「Ｅ７：特殊変動２」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「即あたり（中）」の変動要素のみ』が選択される。

【８１９９】

図４３８に戻って、説明を続ける。普図当たりカウンタＣ４は、例えば「０～９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込まれる。

【８２００】

なお、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、普図当たりカウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝「０～９９」）、タイマ割込処理（図４６３参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図４６２参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【８２０１】

普図当たりカウンタＣ４の値は、例えば定期的（第２５実施形態では、タイマ割込処理（図４６３参照）毎に１回）更新され、球がスルーゲート６７を通過したことが検知されたタイミングで、ＲＡＭ２０３の普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納された順に順次普図保留球実行エリア２０３ｉにデータをシフトし、該普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値に対して当たり判定を行う。

【８２０２】

普通図柄の当たりとなる乱数の値は、遊技状態毎に主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定（例えば、低確率状態では当たりなし、高確率状態で９９／１００等）されており、ＲＡＭ２０３の普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、当たりと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｊが参照されて、普通図柄の可変表示時間が設定（例えば、時短機能非作動時は１秒、時短機能作動時は０．１秒等）され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「○」の図柄が点灯表示される。その後、遊技状態に応じて普通電役開放テーブル２０２ｋが参照されて、普通電役ユニット７２の開放時間が設定（例えば、時短機能非作動時は開

放なし、時短機能作動時は１．０秒×５回等）され、該開放時間の間、普通電役ユニット７２の開閉板７２ａが開放作動し、その間、普通電役ユニット７２へ球が入賞可能に構成される。

【８２０３】

一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｊが参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「×」の図柄が点灯表示される。なお、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ及び普通電役開放テーブル２０２ｋについては、図４５７において後述する。

【８２０４】

図４４０に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図４３９に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【８２０５】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図４６２参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図４６０参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図４８２参照）が即座に実行される。

【８２０６】

ＲＡＭ２０３は、さらに、第１保留球数カウンタ２０３ａ、第２保留球数カウンタ２０３ｂ、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、保留球実行エリア２０３ｆ、普図保留球数カウンタ２０３ｇ、普図保留球格納エリア２０３ｈ、普図保留球実行エリア２０３ｉ、時短終了フラグ２０３ｊ、時短フラグ２０３ｋ、特図１時短カウンタ２０３ｍ、特図２時短カウンタ２０３ｎ、合計時短カウンタ２０３ｏ及び大当たりフラグ２０３ｐを少なくとも有している（図４３９参照）。

【８２０７】

第１保留球数カウンタ２０３ａは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図４６３参照）の中で検出される第１始動口６４への入球に基づいて、特別図柄表示装置３７で行われる第１特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【８２０８】

この第１保留球数カウンタ２０３ａは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図４６０のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図４６４のＳ３０６参照）。一方、第１保留球数カウンタ２０３ａは、第１特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に

１減算される（図４６６のＳ５０８参照）。
【８２０９】
第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図４６３参照）の中で検出される下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの始動入賞に基づいて、特別図柄表示装置３７で行われる第２特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。
【８２１０】
この第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図４６０のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの始動入賞が検出されて第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図４６４のＳ３１０参照）。一方、第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第２特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図４６６のＳ５０５参照）。
【８２１１】
この第１保留球数カウンタ２０３ａの値（即ち、第１特別図柄の保留球数）又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（即ち、第２特別図柄の保留球数）は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図４６４のＳ３１３参照）。第１保留球数コマンドは、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１保留球数カウンタ２０３ａが１加算される毎に、第２保留球数コマンドは、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの第２保留球数カウンタ２０３ｂが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。
【８２１２】
音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置１１３において、主制御装置１１０へアクセスすることなく各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留回数を管理することができる。また、第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの始動入賞が検出される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを送信することにより、音声ランプ制御装置１１３において管理される各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数が、ノイズ等の影響によって主制御装置１１０に保留された実際の動的表示（変動演出）の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。
【８２１３】
また、第２５実施形態では、主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３に対して第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを送信する場合、その第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドにおいて、１加算された第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値だけでなく、その第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ２０３ｃ（図４４０参照）より取得される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値も含める。
【８２１４】
つまり、始動入賞があった場合に、主制御装置１１０にてカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値が、指定動作として第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１

３に伝えられる。
【８２１５】
音声ランプ制御装置１１３では、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドにより伝えられた大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどうなるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定したり、「保留変化予告」の演出内容及び実行時期（タイミング）を決定できるようになっている。
【８２１６】
なお、変動演出の保留球数を示す第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドと、大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとを別々に送信するように構成してもよい。第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドとは別の大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとしては、第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの球の入球タイミングで第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを生成すると共に、該入球に基づく変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに類するコマンド（事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンド）を生成し、音声ランプ制御装置１１３へ送信するように構成してもよい。この場合に、事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンドの生成のプログラムに関し、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドのプログラムを流用することで、プログラムの作成を容易にすることができる。
【８２１７】
第１保留球格納エリア２０３ｄは、上述したように、第１始動口６４への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図４６３参照）の中で、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を取得し、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納する。第１保留球格納エリア２０３ｄは、第１特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）を有している（図４４０参照）。
【８２１８】
第２保留球格納エリア２０３ｅは、上述したように、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図４６３参照）の中で、球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を取得し、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する。第２保留球格納エリア２０３ｅは、第２特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）を有している（図４４０参照）。
【８２１９】
保留球実行エリア２０３ｆは、上述したように、実行を開始する、或いは、実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）を記憶するためのメモリである。
【８２２０】

ＭＰＵ２０１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに記憶されている始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）のうち、最も古い始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア２０３ｆへシフトする。なお、第２５実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【８２２１】

ここで、再び図４４０を参照して、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、および保留球実行エリア２０３ｆの詳細について説明する。第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅおよび保留球実行エリア２０３ｆは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。

【８２２２】

上述したように、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定には、大当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別の決定に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、小当たり種別の決定に使用する小当たり種別カウンタＣＫと、変動演出の演出態様の決定に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、変動パターンの決定に使用する変動種別カウンタＣＳ１とが用いられる。第１保留球格納エリア２０３ｄは、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値をそれぞれ記憶し、第２保留球格納エリア２０３ｅは、球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値を記憶する。

【８２２３】

第１保留球格納エリア２０３ｄは、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４とが設けられている。

【８２２４】

また、第２保留球格納エリア２０３ｅは、第１保留球格納エリア２０３ｄと同様、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、第１保留球格納エリア２０３ｄと同様、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５とが設けられている。

【８２２５】

なお、第２５実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１，２０３ｅ１と、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２，２０３ｅ２と、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３，２０３ｅ３と、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４，２０３ｅ４と、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５とを１つの保留球格納エリア２

０３ｄ，２０３ｅの中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。

【８２２６】

上述した通り、第１保留球格納エリア２０３ｄには、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第１始動口６４への始動入賞に対応するデータが記憶され、第１保留第１エリアには、時間的に最も古い第１始動口６４への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【８２２７】

また、第２保留球格納エリア２０３ｅには、球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの始動入賞に対応するデータが記憶され、第２保留第１エリアには、時間的に最も古い下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【８２２８】

一方、保留球実行エリア２０３ｆは、１つのエリアのみで構成されている。この保留球実行エリア２０３ｆには、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅと同様に、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ５とが設けられている。

【８２２９】

ＭＰＵ２０１は、特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が記憶されている場合は、該第２保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ５にそれぞれシフトする。一方、ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなった場合に、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが記憶されておらず、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが記憶されているとき、該第１保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ５にそれぞれシフトする。

【８２３０】

そして、保留球実行エリア２０３ｆにシフトされたデータを、進行制御としての変動開始処理（図４６７参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置３７では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

【８２３１】

また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４へ通知される。そして、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４の制御によって、第３図柄表示装置８１では、変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、特別図柄の変動演出が行われる。

【８２３２】
データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第２保留第１エリアにデータが格納されていると判断された場合は、第２保留第１エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１の乱数値を、保留球実行エリア２０３ｆの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１へシフトする。同様に、第２保留第１エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２へシフトし、第２保留第１エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３へシフトし、第２保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４へシフトし、第２保留第１エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５の乱数値を、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ５へシフトする。
【８２３３】
そして、保留球実行エリア２０３ｆへのデータのシフトが終了すると、第２保留第１エリアが空き状態となるため、第２保留球格納エリア２０３ｅの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第２５実施形態では、第２保留球格納エリア２０３ｅにおいて、データが記憶（保留）されている第２保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。
【８２３４】
ここで、第２保留球格納エリア２０３ｅ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「４」であり、第２保留球格納エリア２０３ｅの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、第２保留第１エリアのデータが、保留球実行エリア２０３ｆへシフトされ、第２保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、第２保留第２エリアのデータを、第２保留第１エリアへシフトし、第２保留第３エリアのデータを、第２保留第２エリアへシフトし、第２保留第４エリアのデータを、第２保留第３エリアへシフトする。
【８２３５】
また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、第２保留第２エリアのデータのみを、第２保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第２５実施形態では、データが記憶（保留）されていない第２保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。
【８２３６】
なお、データの有無に関わらず、第２保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第２保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。
【８２３７】
一方、ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなったときに、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが格納されていないと判断された場合は、次いで、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第１保留第１エリアにデータが格納されていれば、該第１保留第１エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１の乱数値を、保留球実行エリア２０３ｆの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１へシフトする。同様に、第１保留第１エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２の乱数値を、大当たり

種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２へシフトし、第１保留第１エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３へシフトし、第１保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４へシフトする。

【８２３８】

そして、保留球実行エリア２０３ｆへのデータのシフトが終了すると、第１保留第１エリアが空き状態となるため、第１保留球格納エリア２０３ｄの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第２５実施形態では、第１保留球格納エリア２０３ｄにおいて、データが記憶（保留）されている第１保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【８２３９】

ここで、第１保留球格納エリア２０３ｄ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であり、第１保留球格納エリア２０３ｄの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、第１保留第１エリアのデータが、保留球実行エリア２０３ｆへシフトされ、第１保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、第１保留第２エリアのデータを、第１保留第１エリアへシフトし、第１保留第３エリアのデータを、第１保留第２エリアへシフトし、第１保留第４エリアのデータを、第１保留第３エリアへシフトする。

【８２４０】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、第１保留第２エリアのデータのみを、第１保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第２５実施形態では、データが記憶（保留）されていない第１保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【８２４１】

なお、データの有無に関わらず、第１保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第１保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【８２４２】

このように、実行される第１特別図柄の動的表示に関するデータと、実行される第２特別図柄の動的表示に関するデータとを、それぞれ別々に記憶し、第２特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されている場合は、該第２特別図柄の動的表示を優先的に実行し、第２特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されていない場合であって、第１特別図柄の動的表示が記憶されている場合は、該第１特別図柄の動的表示を実行する。このように構成することで、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先的に実行するとともに、各データに基づいてそれぞれ動的表示を行うことで、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを実行することができる。

【８２４３】

図４３９に戻って、説明を続ける。普図保留球数カウンタ２０３ｇは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図４６３参照）の中で検出されるスルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄表示装置８３で行われる普通図柄の可変表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するためのカウンタである。

【８２４４】

この普図保留球数カウンタ２０３ｇは、保留球数カウンタ２０３ａ，２０３ｂと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図４６０のＳ１１７参照）によって、初期値

として「０」が設定される。そして、スルーゲート６７への球の通過が検出されて普通図柄に関する可変表示の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図４６５のＳ４０６参照）。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇは、普通図柄の可変表示が実行される毎に１減算される（図４７８のＳ７０５参照）。

【８２４５】

普図保留球格納エリア２０３ｈは、スルーゲート６７への球の通過の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した普図当たりカウンタＣ４を記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図４６３参照）の中で、球がスルーゲート６７を通過したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから普図当たりカウンタＣ４の値を取得し、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する。普図保留球格納エリア２０３ｈは、普通図柄の一の保留球に対応するデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）を有している（図４４０参照）。

【８２４６】

普図保留球実行エリア２０３ｉは、実行を開始する、或いは、実行中の普通図柄の当たり抽選や可変表示の処理において参照すべきデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）を記憶するためのメモリである。

【８２４７】

ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングであることを検出すると、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を実行するために、上述した普図保留球格納エリア２０３ｈに記憶されているデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）のうち、一のデータをこの普図保留球実行エリア２０３ｉへシフトする。なお、第２５実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【８２４８】

ここで、再び図４４０を参照して、普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実行エリア２０３ｉの詳細について説明する。普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実行エリア２０３ｉは、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。

【８２４９】

上述したように、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定には、普通図柄の当たり抽選に使用する普図当たりカウンタＣ４が用いられる。普図保留球格納エリア２０３ｈは、球がスルーゲート６７を通過した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される普図当たりカウンタＣ４の値を記憶する。

【８２５０】

普図保留球格納エリア２０３ｈは、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、普図当たりカウンタＣ４の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【８２５１】

この普図保留球格納エリア２０３ｈには、球がスルーゲート６７を通過したタイミングで取得されるデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号が小さいエリアほど、時間的に古いスルーゲート６７への球の通過に対応するデータが記憶され、普図保留第１エリアには、時間的に最も古いスルーゲート６７への球の通過に対応するデータが記憶されることになる。

【８２５２】

一方、普図保留球実行エリア２０３ｉは、１つのエリアのみで構成されている。この普図保留球実行エリア２０３ｉには、普図保留球格納エリア２０３ｈと同様に、普図当たり

カウンタＣ４の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【８２５３】

ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行タイミングになったことを判断すると、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１エリアに記憶されているデータを、この普図保留球実行エリア２０３ｉにシフトする。

【８２５４】

そして、普図保留球実行エリア２０３ｉにシフトされたデータを、普図変動処理（図４８１参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて、当たり抽選を行うと共に、可変表示の内容を決定する。普通図柄表示装置８３では、主制御装置１１０の制御により、この決定された内容に基づいて、可変表示が行われる。

【８２５５】

データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングとなったことを判断すると、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１エリアの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）の乱数値を、普図保留球実行エリア２０３ｉの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）へシフトする。

【８２５６】

そして、普図保留球実行エリア２０３ｉへのデータのシフトが終了すると、普図保留第１エリアが空き状態となるため、普図保留球格納エリア２０３ｈの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号が１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第２５実施形態では、普図保留球格納エリア２０３ｈにおいて、データが記憶（保留）されている普図保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【８２５７】

ここで、普図保留球格納エリア２０３ｈ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「４」であり、普図保留球格納エリア２０３ｈの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、普図保留第１エリアのデータが、普図保留球実行エリア２０３ｉへシフトされ、普図保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、普図保留第２エリアのデータを、普図保留第１エリアへシフトし、普図保留第３エリアのデータを、普図保留第２エリアへシフトし、普図保留第４エリアのデータを、普図保留第３エリアへシフトする。

【８２５８】

また、例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、普図保留第２エリアのデータのみを、普図保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第２５実施形態では、データが記憶（保留）されていない普図保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【８２５９】

なお、データの有無に関わらず、普図保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、普図保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不要となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【８２６０】

図４３９に戻り、説明を続ける。時短終了フラグ２０３ｊは、オン状態で時短終了条件が成立していることを示すためのフラグである。この時短終了フラグ２０３ｊは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図４６０のＳ１１７参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第２５実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の動的表示の停

止時の処理である変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値でなくなったとき、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値でなくなったとき、又は、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値でなくなったときにオンに設定される（図４６９のＳ５３１０参照）。その後、普通電役制御処理において実行される普通電役終了処理内で、普通電役ユニット７２のエンディング時間（第２５実施形態では、「２００秒」）が経過したタイミングでオフに設定される（図４８１のＳ８３３参照）。

【８２６１】

次いで、状態変化制御としての時短フラグ２０３ｋは、オン状態で「時間短縮状態」であって、普通図柄の高確率状態であり、かつ、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役ユニット７２の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短フラグ２０３ｋは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図４６０のＳ１１７参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第２５実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの終了時において、当選した大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」である場合に時短フラグ２０３ｋがオンに設定される（図４７７のＳ６６０２参照）。その後、普通電役制御処理において実行される普通電役終了処理内で、普通電役のエンディング時間が経過しており、時短終了フラグ２０３ｊがオンに設定されている場合にオフに設定される（図４８１のＳ８３４参照）。

【８２６２】

第２５実施形態のパチンコ機１０では、状態変化制御としての時短フラグ２０３ｋがオンされている場合に、普通図柄の高確率状態として、普図当たり乱数テーブル２０２ｉが参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるとともに、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル２０２ｊが参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役ユニット７２の開放長期化状態として普通電役開放テーブル２０２ｋが参照されて普通電役ユニット７２の開放駆動が行われる。

【８２６３】

次いで、特図１時短カウンタ２０３ｍは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第１特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。

【８２６４】

この特図１時短カウンタ２０３ｍは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図４６０のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」クリアされる（図４７０のＳ６０２参照）。そして、大当たり終了処理において、当選した大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」である場合に、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じた作動回数が設定される（図４７７のＳ６６０３参照）。一方、特図１時短カウンタ２０３ｍの値は、「時間短縮状態」において、第１特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図４６９のＳ５３０２参照）。

【８２６５】

そして、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」となった場合に（図４６９のＳ５３０３：Ｎｏ）、第１特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短終了フラグ２０３ｊをオンに設定するように構成されている。

【８２６６】

次いで、特図２時短カウンタ２０３ｎは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。

【８２６７】

この特図２時短カウンタ２０３ｎは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図４６０のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」クリ

アされる（図４７０のＳ６０２参照）。そして、大当たり終了処理において、当選した大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」である場合に、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じた作動回数が設定される（図４７７のＳ６６０３参照）。一方、特図２時短カウンタ２０３ｎの値は、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図４６９のＳ５３０６参照）。

【８２６８】

そして、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」となった場合に（図４６９のＳ５３０７：Ｎｏ）、第２特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短終了フラグ２０３ｊをオンに設定するように構成されている。

【８２６９】

次いで、合計時短カウンタ２０３ｏは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。

【８２７０】

この合計時短カウンタ２０３ｏは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図４６０のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」クリアされる（図４７０のＳ６０３参照）。そして、大当たり終了処理において、当選した大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」である場合に、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じた作動回数が設定される（図４７７のＳ６６０３参照）。一方、合計時短カウンタ２０３ｏの値は、「時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図４６９のＳ５３０４及びＳ５３０８参照）。

【８２７１】

そして、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」となった場合に（図４６９のＳ５３０５：Ｎｏ又はＳ５３０９：Ｎｏ）、特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短終了フラグ２０３ｊをオンに設定するように構成されている。

【８２７２】

大当たりフラグ２０３ｐは、特定領域７３ｄを球が通過したことに基づいて大当たり状態を発生させるか否かを判別するためのフラグである。

【８２７３】

この大当たりフラグ２０３ｐは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図４６０のＳ１１７参照）によって、初期値としてオフに設定される。そして、小当たり遊技中に開放され得る特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に、大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定される（図４７３のＳ６２０９参照）。一方、後述する当たり処理（図４７０参照）において、大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定されていると判別された場合（図４７０のＳ６０６：Ｙｅｓ参照）、この大当たりフラグ２０３ｐがオフに設定される（図４７０のＳ６０７参照）。大当たりフラグ２０３ｐがオンからオフに設定された後は、大当たり種別又は小当たり種別に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。

【８２７４】

主制御装置１１０のＲＯＭ２０２には、第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選遊技において大当たりに当選した場合に、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放制御のために参照される大当たり開放テーブル２０２ｇが格納されている。

【８２７５】

ここで、図４５１を参照して、大当たり開放テーブル２０２ｇについて説明する。図４５１は、ＲＯＭ２０２に記憶される大当たり開放テーブル２０２ｇの一例を模式的に示した模式図である。大当たり開放テーブル２０２ｇは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり時に参照され、各特別図柄の大当たりを発生した大当たり種別又は小当たり種別に基づいて、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（ラウンド回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞

球数）、及び、大当たり終了後に移行する遊技状態が規定されている。
【８２７６】
まず、大当たり開放テーブル２０２ｇは、遊技状態毎に入賞し易い第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｂ（以下、第１始動口６４と下側第２始動口７１ａと、上側第２始動口７１ｂとを総称して、「始動口６４，７１」と称する場合がある）に基づいて選択される大当たりに当選した大当たり種別又は小当たりに当選した小当たり種別に基づいて開放態様等が区分けされている。
【８２７７】
具体的には、「通常遊技状態Ａ」において、大当たり種別「通常Ａ」、「時短Ａ」若しくは「通常Ｂ」に当選した場合、又は、小当たり種別「通常Ｃ」に当選した場合に参照される「通常遊技状態Ａ」用と、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、大当たり種別「通常Ａ」、「時短Ａ」若しくは「通常Ｂ」に当選した場合、又は、小当たり種別「通常Ｃ」に当選した場合に参照される「時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用とで、大入賞口開閉板６５ａの開放態様等が規定されている。
【８２７８】
図４５１で示すように、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態Ａ」用において、大当たり種別「通常Ａ」又は「通常Ｂ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａ（以下、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａを、「大入賞口」と称する場合がある）が、１０ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「ＯＰ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「ＩＴ時間」と称する場合がある）が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ＥＤ時間」と称する場合がある）が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。
【８２７９】
次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態Ａ」用において、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａ（以下、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａを、「大入賞口」と称する場合がある）が、１０ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、その大当たりのオープニング時間が「３０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間が「０．０５秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。
【８２８０】
次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態Ａ」用において、小当たり種別「通常Ｃ」に当選し、１ラウンド目の小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。なお、大当たり開放テーブル２０２ｇにおけるいずれかの小当たり種別に当選時のＯＰ時間は、小当たり遊技（１ラウンド目）で特定領域７３ｄへ球を通過させた場合に大当たり遊技（２ラウンド目）へ移行する際の時間を意味する。
【８２８１】
次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、大当たり種別「通常Ａ」、「時短Ａ」又は「通常Ｂ」に当選した場合には、可変入賞

装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、１０ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「０．０５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「０．０５秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。

【８２８２】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「通常Ｃ」に当選し、１ラウンド目の小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「１秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「０．０５秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。

【８２８３】

このように、右打ち遊技が維持されて連続的に特別図柄の大当たりが頻発する「連荘」状態において、いずれかの大当たり種別に当選した場合における大当たり時のＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、不利状態としての「通常遊技状態」における初回大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間より短く構成することで、「連荘」状態中における大当たり全体の消化時間を短くし、「連荘」状態において次の大当たりへの到達時間を短くすることが可能となる。

【８２８４】

より詳細には、例えば、「時間短縮状態」における小当たり種別「通常Ｃ」当選に基づく大当たり時のエンディング時間は「０．０５秒」となり、該大当たり終了後の「通常遊技状態Ｂ」において、第２特別図柄の動的表示の残保留が小当たり種別「通常Ｃ」に当選した場合の変動時間は「１秒」となり（図４４６（ｂ）、図４４８（ｂ）及び図４５０（ｂ）参照）、さらに、該小当たり当選時のオープニング時間は「０．０５秒」となる（図４５２参照）。

【８２８５】

よって、「時間短縮状態」において小当たり種別「通常Ｃ」に当選した場合の大当たりの終了から、次の大当たり（小当たり当選に基づく小入賞口ユニット７３の開放）までの時間は約１秒となるため、遊技者が大当たりエンディング中に打ち出した遊技球を、小当たり種別「通常Ｃ」への当選に基づいて開放された小入賞口ユニット７３にそのまま入球させることも可能となる。よって、遊技者が右打ち遊技中における遊技仕様について深く理解していない場合であっても、即座に次の大当たりを開始することができ、遊技者は不安感を抱くことなく円滑に「連荘」状態を遊技することができる。

【８２８６】

そして、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

【８２８７】

さらに、不利状態としての「通常遊技状態」における初回大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「連荘」状態における大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間より長くすることで、その時間において多種多様な演出を実行することが可能となる。このように構成することで、例えば、初回大当たりのＯＰ時間やＥＤ時間にパチンコ機１０における遊技方法の説明（例えば、発射態様の示唆や、カードサンドに挿入中のカードの抜き忘れ防止示唆、今後の遊技状態の説明等）や、「通常遊技状態」から初回大当たりしたことを祝福する演出を実行することができ、遊技者にパチンコ機１０の遊技方法を理解させ易くしたり、漸く大当たりしたことを実感させて遊技者の興趣向上に資する演出を行うことができる。

【８２８８】
なお、大当たり種別に基づく大当たり時の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（ＯＰ時間、ＩＴ時間、ＥＤ時間、回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数および移行遊技状態）は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、大当たり種別毎に開放回数（ラウンド数）を異ならせるように構成してもよいし、大当たり種別毎に最大開放時間を変更するように構成してもよいし、最大入賞個数を変更するように構成してよい。当選した大当たり種別毎に払い出され得る賞球数が異なることで、当選した大当たり種別に応じて直接的に付与される遊技価値に違いを生じさせることができる。
【８２８９】
また、大当たり種別毎に別々の遊技状態に移行する必要はなく、複数の大当たり種別で共通的な遊技状態に移行するように構成してもよい。さらに、ＯＰ時間とＥＤ時間とを異ならせるように構成してもよいし、ＩＴ時間をＯＰ時間やＥＤ時間より長い時間に設定してもよい。また、１のラウンドの最小開放時間を、ＩＴ時間やＯＰ時間、ＥＤ時間より短い時間に設定してもよい。さらに、大当たり種別毎にＯＰ時間、ＩＴ時間又はＥＤ時間の少なくとも１つ以上を同一な時間となるように設定してもよい。
【８２９０】
次に、図４５２を参照して、小当たり開放テーブル２０２ｈについて説明する。図４５２は、ＲＯＭ２０２に記憶される小当たり開放テーブル２０２ｈの一例を模式的に示した模式図である。小当たり開放テーブル２０２ｈは、第２特別図柄の小当たり時に参照され、小当たり発生時の小当たり種別に基づいて、小入賞口ユニット７３の小入賞口開閉板７３ａの開放態様等（１のラウンドにおける開放回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）が規定されている。
【８２９１】
この小当たり開放テーブル２０２ｈは、小当たり当選時の遊技状態と、特別図柄の種類と、小当たり種別とに基づいて開放態様等が区分けされている。具体的には、不利状態としての「通常遊技状態Ａ」において小当たりに当選した場合に参照される「通常遊技状態Ａ」用と、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において小当たりに当選した場合に参照される「時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用とで、小入賞口開閉板７３ａの開放態様が規定されている。
【８２９２】
図４５２で示すように、小当たり開放テーブル２０２ｈの「通常遊技状態Ａ」用において、小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合には、小入賞口ユニット７３の小入賞口開閉板７３ａが１のラウンド中に１０回開放され、ＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の小当たり遊技終了後は、特定領域７３ｄを球が通過していないため、不利状態としての「通常遊技状態Ａ」に移行する。
【８２９３】
次いで、小当たり開放テーブル２０２ｈの「通常遊技状態Ａ」用において、小当たり種別「通常Ｃ」に当選した場合には、小入賞口ユニット７３の小入賞口開閉板７３ａが１のラウンド中に１０回開放され、ＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。そして、小当たり種別「通常Ｃ」の小当たり遊技終了後は、特定領域７３ｄを球が通過したことに基づいて大当たり遊技（９ラウンド）へと移行する。なお、小当たり種別「通常Ｃ」の当選時に特定領域７３ｄを球が通過した場合、小当たり遊技としてのエンディング時間へは移行せず、大当たり遊技のオープニング時間（即ち、「３０秒」（図４５１参照））へ移行する。このため、小当たり種別「通常Ｃ」の当選時に特定領

域７３ｄを球が通過した場合のＥＤ時間は設定されない。
【８２９４】
次いで、小当たり開放テーブル２０２ｈの「時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合には、小入賞口ユニット７３の小入賞口開閉板７３ａが１のラウンド中に１０回開放され、ＯＰ時間が「０．０５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の小当たり遊技終了後は、特定領域７３ｄを球が通過していないため、小当たり当選時の遊技状態に戻る。
【８２９５】
次いで、小当たり開放テーブル２０２ｈの「時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「通常Ｃ」に当選した場合には、小入賞口ユニット７３の小入賞口開閉板７３ａが１のラウンド中に１０回開放され、ＯＰ時間が「０．０５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。そして、小当たり種別「時短Ｃ」の小当たり遊技終了後は、特定領域７３ｄを球が通過したことに基づいて大当たり遊技（９ラウンド）へと移行する。
【８２９６】
このように、右打ち遊技が維持されて連続的に特別図柄の大当たりが頻発する「連荘」状態において、いずれかの小当たり種別に当選した場合における小当たり時のＯＰ時間及びＥＤ時間を、不利状態としての「通常遊技状態Ａ」における小当たり時のＯＰ時間及びＥＤ時間より短く構成することで、「連荘」状態中における小当たり遊技から大当たり遊技への移行時間を短くし、「連荘」状態において次の大当たりへの到達時間を短くすることが可能となる。これにより、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。
【８２９７】
ここで、図４５３～図４５５を参照して、「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」の右打ち遊技において、遊技状態の移行態様、スルーゲート６７における球の検出態様、普通図柄の可変表示の実行態様、普通電役ユニット７２の駆動態様、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７における球の検出態様、入球口切換弁ソレノイド７５ｃによる入球口切換弁７５の動作態様、第１非電動役物ユニット５４の開閉態様、下側第２始動口７１ａにおける球の検出態様、第２非電動役物ユニット５５の開閉態様、上側第２始動口７１ｂにおける球の検出態様、特別図柄２の変動表示の実行態様、特別図柄２での小当たり当選に基づく小入賞口ソレノイド７３ｂによる小入賞口開閉板７３ａの開閉態様、小入賞口スイッチ７３ｃにおける球の検出態様、特定領域ソレノイド７３ｆによる特定領域開閉板７３ｅの開閉態様、特定領域スイッチ７３ｇにおける球の検出態様、該特定領域スイッチ７３ｇへの球の検出に基づく大当たりフラグ２０３ｐ（図４３９参照）の設定態様、大入賞口ソレノイド６５ｂによる大入賞口開閉板６５ａの開閉態様、大入賞口スイッチ６５ｃにおける球の検出態様等を説明する。
【８２９８】
図４５３は、「時間短縮状態」中の右打ち遊技におけるタイミングチャートであり、第１特別図柄の変動表示における大当たり種別「時短Ａ」当選後の「時間短縮状態」中を示すタイミングチャートである。また、図４５４は、「時間短縮状態」中の右打ち遊技におけるタイミングチャートであり、図４５３に示す特別図柄２の変動表示の小当たり当選に基づく大当たり後の「時間短縮状態」中を示すタイミングチャートである。さらに、図４５５は、「通常遊技状態Ｂ」中の右打ち遊技におけるタイミングチャートであり、特別図

柄２の変動表示の残保留での大当たり遊技中に普通電役ユニット７２のエンディング時間が終了した場合のタイミングチャートである。

【８２９９】

図４５３に示すように、「時間短縮状態」において右打ち遊技で球が発射された場合、まず、右打ち遊技で発射された球のほぼ全てが通過可能な位置に配設されたスルーゲート６７において球が検出される。そして、スルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄の可変表示が実行される。この普通図柄の可変表示は、「時間短縮状態」において一律「０．１秒」で実行され、当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。「時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示における当選確率が高確率（９９％）となっており、さらに、前提条件として、普通図柄の可変表示で当たりに当選した場合には、普通電役ソレノイド７２ｊが「１秒」オンされ、案内装置としての普通電役開閉板７２ａの開放が５回行われるように構成されている。

【８３００】

そして、開放中の普通電役ユニット７２内に右打ち遊技で発射された球が入球すると、普通電役スイッチ７２ｂによって検知される。第２５実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２の１の開放動作における最大入球個数が「２個」に設定されているため（図４５７（ｃ）参照）、該普通電役スイッチ７２ｂによって２個目の入球が検知されると、普通電役ソレノイド７２ｊがオフされ、普通電役ユニット７２は閉鎖状態となり、「２００秒」のエンディング時間を実行する（図４５７（ｃ）参照）。

【８３０１】

また、普通電役ユニット７２内に入球した２の遊技球のうち、１球目に入球した球は、入球口切換弁７５によって第１非電動役物始動口７６へと誘導される。そして、作用口としての第１非電動役物始動口７６へと入球した球の自重によって、規定動作として第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放される。さらに、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド７５ｃがオンされ、案内装置としての入球口切換弁７５が、切替装置によって所定態様である第１位置（第２非電動役物始動口７７の上方）から特定態様である第２位置（第１非電動役物始動口７６の上方）へと移動する。

【８３０２】

また、普通電役ユニット７２内に入球した２の遊技球のうち、２球目に入球した球は、入球口切換弁７５によって第２非電動役物始動口７７へと誘導される。そして、流入口としての第２非電動役物始動口７７へと入球した球の自重によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５の第２非電開閉板５５ａが開放される。さらに、感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド７５ｃがオフされ、案内装置としての入球口切換弁７５が、特定態様である第２位置（第１非電動役物始動口７６の上方）から所定態様である第１位置（第２非電動役物始動口７７の上方）へと移動する。

【８３０３】

規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放されると、右打ち遊技で発射された球が該第１非電動役物ユニット５４内へと入球し、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって検知され、作用物としての主制御装置１１０（図４３８参照）によって第２特別図柄の大当たりの抽選がなされる。また、第１非電動役物ユニット５４内に２の遊技球が入球すると、該入球した２の遊技球の自重によって第１非電動役物ユニット５４は閉鎖される。

【８３０４】

さらに、指定動作として第２非電動役物ユニット５５が開放されると、右打ち遊技で発射された球が該第２非電動役物ユニット５５内へと入球し、上側第２始動口スイッチ７１ｂ２によって検知され、特別図柄２の変動表示の保留球が貯留される。また、第２非電動役物ユニット５５内に２の遊技球が入球すると、該入球した２の遊技球の自重によって第２非電動役物ユニット５５は閉鎖される。

【８３０５】
そして、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞に基づいて特別図柄２の変動表示が実行される。この特別図柄２の変動表示が大当たり又は小当たりに当選している場合、変動時間は「５秒」固定で実行される。
【８３０６】
そして、特別図柄２の変動表示において、小当たり遊技に当選した場合は、小当たりオープニングが０．０５秒間実行された後、小入賞口ソレノイド７３ｂが「０．１秒」オンされ、かつ、開放回数が１０回に設定され小入賞口ユニット７３が開放される。
【８３０７】
その後、小入賞口ユニット７３内に入球した球が感知部としての小入賞口スイッチ７３ｃによって検知される。また、小入賞口ユニット７３の開放と同時に特定領域ソレノイド７３ｆがオンされて特定領域７３ｄへ球が流入可能となるため、小入賞口ユニット７３内に流入した球が特定領域７３ｄ側へと流下する。そして、特定領域７３ｄへと流下した球が特定領域スイッチ７３ｇによって検知された場合、該検知に伴って大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定される。
【８３０８】
小入賞口ユニット７３内に１０の遊技球が入球して開放動作が終了すると、大当たりフラグ２０３ｐがオンされていることに基づいて、大当たり状態へと移行する。そして、大当たりオープニングが１秒間実行された後、大入賞口ソレノイド６５ｂがオンされて２ラウンド目が開始され、流入口としての可変入賞装置６５内に入球した球が感知部としての大入賞口スイッチ６５ｃによって検知される。
【８３０９】
このように、不利状態としての「通常遊技状態」において大当たり種別「時短Ａ」に当選し、該大当たり状態から継続して右打ち遊技を実行していれば、該大当たり状態から「時間短縮状態」に移行して特別図柄２の変動表示の保留球が貯留され、該特別図柄２の変動表示が実行されて小当たり当選に基づく大当たり状態に移行するまでの時間は、僅か数秒程度の短時間となるように構成されているため、遊技者は遊技方法に迷うことなく「連荘」状態を遊技することができる。
【８３１０】
次いで、図４５４で示すように、図４５３における特別図柄２の小当たり当選に基づく大当たり状態が終了すると、普通電役ユニット７２は「２００秒」のエンディング時間を実行中となっており、未だ状態変化制御としての時短フラグ２０３ｋはオンされているため、「時間短縮状態」へと移行する。そして、右打ち遊技で発射された球のほぼ全てが通過可能な位置に配設されたスルーゲート６７において球が検出される。
【８３１１】
ここで、普通電役ユニット７２はエンディングを実行中となっているため、普通図柄の可変表示は実行されない。このため、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ず、普通電役ソレノイド７２ｊがオンされないため、普通電役ユニット７２は閉鎖状態のままとなる。よって、普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７へも入球不可又は困難な状態となり、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５も開放され得ない状態となる。
【８３１２】
一方、大当たり状態から「時間短縮状態」へと移行すると、図４５３における「時間短縮状態」において貯留された特別図柄２の変動表示の保留球（所謂、残保留）が実行される。この特別図柄２の変動表示は、保留球数が「２個～４個」である場合、即ち、特別図柄２の変動表示の残保留が実行される場合、小当たりとなる抽選結果の変動時間は「１秒」固定で実行される。
【８３１３】
そして、特別図柄２の変動表示において、小当たり遊技に当選した場合は、小当たりオープニングが０．０５秒間実行された後、小入賞口ソレノイド７３ｂが「０．１秒」オン

され、かつ、開放回数が１０回に設定され小入賞口ユニット７３が開放される。
【８３１４】
その後、小入賞口ユニット７３内に入球した球が小入賞口スイッチ７３ｃによって検知される。また、小入賞口ユニット７３の開放と同時に特定領域ソレノイド７３ｆがオンされて特定領域７３ｄへ球が流入可能となるため、小入賞口ユニット７３内に流入した球が特定領域７３ｄ側へと流下する。そして、特定領域７３ｄへと流下した球が特定領域スイッチ７３ｇによって検知された場合、該検知に伴って大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定される。
【８３１５】
小入賞口ユニット７３内に１０の遊技球が入球して開放動作が終了すると、大当たりフラグ２０３ｐがオンされていることに基づいて、大当たり状態へと移行する。そして、大当たりオープニングが１秒間実行された後、大入賞口ソレノイド６５ｂがオンされて２ラウンド目が開始され、可変入賞装置６５内に入球した球が大入賞口スイッチ６５ｃによって検知される。
【８３１６】
このように、「時間短縮状態」中に特別図柄２の変動表示の残保留球が実行されて小当たり当選に基づく大当たり状態に移行するまでの時間も、僅か数秒程度の短時間となるように構成されているため、遊技者が遊技仕様を詳細に理解していない場合であっても、右打ち遊技を継続することで容易に「連荘」状態を遊技することができる。
【８３１７】
次いで、図４５５で示すように、特別図柄２の変動表示の残保留での大当たり遊技中に普通電役ユニット７２のエンディング時間が終了すると、該大当たり遊技後に特別図柄２の変動表示の保留球が残存している場合は「通常遊技状態Ｂ」へと移行する。そして、右打ち遊技で発射された球のほぼ全てが通過可能な位置に配設されたスルーゲート６７において球が検出される。
【８３１８】
ここで、普通図柄の可変表示は、不利状態としての「通常遊技状態」において一律「１秒」で実行され、ハズレとなる結果のみが導出されるように構成されている。このため、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ず、普通電役ソレノイド７２ｊがオンされないため、普通電役ユニット７２は閉鎖状態のままとなる。よって、普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７へも入球不可又は困難な状態となり、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５も開放され得ない状態となる。
【８３１９】
一方、大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」へと移行すると、図４５３における「時間短縮状態」中に貯留された特別図柄２の変動表示の保留球が実行される。この特別図柄２の変動表示は、一律「１秒」で実行され、大当たり結果、小当たり結果又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。
【８３２０】
そして、特別図柄２の変動表示において、小当たり遊技に当選した場合は、小当たりオープニングが０．０５秒間実行された後、小入賞口ソレノイド７３ｂが「０．１秒」オンされ、かつ、開放回数が１０回に設定され小入賞口ユニット７３が開放される。
【８３２１】
その後、小入賞口ユニット７３内に入球した球が小入賞口スイッチ７３ｃによって検知される。また、小入賞口ユニット７３の開放と同時に特定領域ソレノイド７３ｆがオンされて特定領域７３ｄへ球が流入可能となるため、小入賞口ユニット７３内に流入した球が特定領域７３ｄ側へと流下する。そして、特定領域７３ｄへと流下した球が特定領域スイッチ７３ｇによって検知された場合、該検知に伴って大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定される。
【８３２２】

小入賞口ユニット７３内に１０の遊技球が入球して開放動作が終了すると、大当たりフラグ２０３ｐがオンされていることに基づいて、大当たり状態へと移行する。そして、大当たりオープニングが１秒間実行された後、大入賞口ソレノイド６５ｂがオンされて２ラウンド目が開始され、可変入賞装置６５内に入球した球が大入賞口スイッチ６５ｃによって検知される。

【８３２３】

このように、「通常遊技状態Ｂ」中に特別図柄２の変動表示の残保留球が実行されて小当たり当選に基づく大当たり状態に移行するまでの時間も、僅か数秒程度の短時間となるように構成されているため、遊技者が遊技仕様を詳細に理解していない場合であっても、右打ち遊技を継続することで容易に「連荘」状態を遊技することができる。

【８３２４】

即ち、第２５実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄１の変動表示が大当たり種別「時短Ａ」に当選して「連荘」状態となる場合、該大当たり種別「時短Ａ」当選に基づく大当たり状態から、「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」を経て「連荘」状態が終了するまでの間において実行される各特別図柄の変動表示、小当たりオープニング、大当たりオープニング及び大当たりエンディングの実行時間が極めて短時間となるように構成されているため、遊技者が「連荘」状態の遊技方法について理解していない場合であっても、第３図柄表示装置８１において表示される右打ち遊技示唆に従って遊技することで、戸惑うことなく「連荘」状態を消化することができる。

【８３２５】

次に、図４５６を参照して、時短終了条件テーブル２０２ｍについて説明する。図４５６は、ＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｍの一例を模式的に示した模式図である。時短終了条件テーブル２０２ｍは、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示において当選した大当たり遊技の終了時（遊技状態移行時）に参照され、大当たり種別又は小当たり種別ごとに「時短機能」の終了条件がそれぞれ規定されている。

【８３２６】

第２５実施形態の「時短機能」は、いずれかの特別図柄において大当たり遊技が導出されるか、或いは、以下に示す複数の時短終了条件のうち、いずれか１の条件が成立することによって終了するように構成されている。具体的な時短終了条件としては、大当たり終了後の第１特別図柄の動的表示の実行回数を示す「特図１時短回数」と、大当たり終了後の第２特別図柄の動的表示の実行回数を示す「特図２時短回数」と、大当たり終了後の第１特別図柄および第２特別図柄の動的表示の合計実行回数を示す「合計時短回数」と、が規定されている。

【８３２７】

図４５６で示すように、大当たり種別「通常Ａ」若しくは「通常Ｂ」、又は、小当たり種別「通常Ｃ」が実行された場合、「特図１時短回数」、「特図２時短回数」及び「合計時短回数」はそれぞれ「０回」に設定され、「時短機能」が付与されず、不利状態としての「通常遊技状態」に移行する。

【８３２８】

次いで、大当たり種別「時短Ａ」が実行された場合、「特図１時短回数」は「５回」、「特図２時短回数」は「１回」、「合計時短回数」は「６回」に設定される。

【８３２９】

なお、第２５実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の動的表示の実行によって時短回数による時短終了条件が成立した場合であっても、該特別図柄の動的表示の終了時において即座に不利状態としての「通常遊技状態」に移行しないように構成されている。これは、「時間短縮状態」中の普通電役ユニット７２の開放動作終了後に実行される「２００秒」のエンディング時間の終了時において、時短終了条件が成立している場合に「通常遊技状態（「通常遊技状態Ａ」又は「通常遊技状態Ｂ」）」に移行するように構成されているためである。

【８３３０】

ここで、仮に、普通電役ユニット７２のエンディング時間が短く（例えば、「０．１秒」）構成されている場合を想定する。上述したように、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行すると、スルーゲート６７への球の通過に基づいて普通図柄の可変表示が実行され、高確率で当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放される。そして、該普通電役ユニット７２に２の遊技球が入球すると該普通電役ユニット７２は閉鎖状態となる。

【８３３１】

普通電役ユニット７２が閉鎖状態となると、エンディング時間の「０．１秒」を経て１の開放動作を終了し、次いで、「時間短縮状態」における２回目の普通図柄の可変表示が実行されることになる。そして、遊技仕様通りに遊技を行っている場合、次の普通図柄の可変表示が実行され得るタイミングでは、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回転目は実行中であるか、若しくはこれから実行される（即ち、これから第２非電動役物ユニット５５内の第１非電動役物始動口７６に入球する）状態であり（図４５３参照）、未だ特図２時短回数に基づく時短終了条件が成立していない状態であるため、引き続き「時間短縮状態」を継続し得る遊技状態となる。

【８３３２】

このため、普通電役ユニット７２の閉鎖後の普通図柄の可変表示は、「時間短縮状態」において実行を開始することになり、再び高確率で当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され得る状態となり、第２特別図柄の動的表示の保留球をさらに貯留可能な状態となる。

【８３３３】

上述したように、第２特別図柄の動的表示は高確率で大当たり又は小当たりを導出可能に構成されているため（図４４１（ｂ）参照）、「時間短縮状態」への１の移行契機において、普通電役ユニット７２が複数回の開放動作を実行可能となることで、第２特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加することにより、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【８３３４】

しかしながら、普通電役ユニット７２のエンディング時間を「２００秒」とすることで、１回目の普通電役ユニット７２の開放動作の終了後、「２００秒間」はエンディング時間となるため、次の普通図柄の可変表示が実行され得ず、２回目の普通電役ユニット７２の開放もされ得ない。そして、「２００秒」の経過後は、少なくとも「時間短縮状態」における１回目の第２特別図柄の動的表示の大当たり（大当たり種別「通常Ｂ」）又は小当たり当選に基づく大当たり（小当たり種別「通常Ｃ」）が実行済みの状態となるため、該大当たり後の遊技状態は「通常遊技状態（第２特別図柄の動的表示の残保留が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」であって、第２特別図柄の動的表示の残保留が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」）」となる。

【８３３５】

このため、エンディング時間の「２００秒」が経過した後に実行される普通図柄の可変表示は、不利状態としての「通常遊技状態」において実行されることになり、当たりに当選し得ず、普通電役ユニット７２は開放され得ない。

【８３３６】

このように構成することで、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通図柄の可変表示が複数回当たりに当選し、第２特別図柄の動的表示の保留球が「４個」を超えて貯留されることを抑制することができる。

【８３３７】

なお、普通電役ユニット７２のエンディング時間は、「２００秒」以外の他の期間に設定してもよい。例えば、「２００秒」よりも長く（例えば、「４００秒」）設定してもよいし、「２００秒」よりも短く（例えば、「１００秒」）設定してもよい。ただし、「２００秒」よりも短く設定する場合、遊技者の操作によって、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通図柄の可変表示が複数回当たりに当選可能となる可能性がある。

【８３３８】
具体的には、「時間短縮状態」に移行後、スルーゲート６７に球を通過させて普通電役ユニット７２を開放させ、該普通電役ユニット７２に２の球を入球させると同時に右打ち遊技を停止させると、普通電役ユニット７２は閉鎖してエンディング状態となる。そして、普通電役ユニット７２に２の球を入球させたことにより、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５が開放された状態となる。
【８３３９】
ここで、普通電役ユニット７２に２の球を入球させるのと同時に右打ち遊技を停止させた場合、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５に球が入球していないため、第２特別図柄の動的表示が実行されていない状態となる。よって、時短終了条件である「第２特別図柄の動的表示が１回実行」された状態にはなり得ないため、この状態で球の発射を停止させて待機した場合、時短終了条件は成立せず、「時間短縮状態」が継続された状態で普通電役ユニット７２のエンディング時間のみが経過していく状態となる。また、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であるため、該第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５内に球が入球するまで、それぞれの開放状態が維持される。
【８３４０】
その後、普通電役ユニット７２のエンディング時間が経過した状態で右打ち遊技を再開すると、開放状態を維持していた第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５にそれぞれ２の球が入球し、該第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５は閉鎖状態となる。
【８３４１】
そして、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５が閉鎖されると、スルーゲート６７に球が通過し、「時間短縮状態」において普通図柄の可変表示が実行されることになるため、高確率で当たりに当選して、再度普通電役ユニット７２が開放可能となり、第２特別図柄の動的表示の保留球をさらに貯留可能となってしまう。
【８３４２】
このように、普通電役ユニット７２のエンディング時間を多少延ばした程度に設定（例えば、「１００秒」）すると、上述したような遊技者による故意の操作により、「時間短縮状態」への１の移行契機において、普通電役ユニット７２が複数回の開放動作を実行可能となり、第２特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加することにより、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。
【８３４３】
従って、第２特別図柄の動的表示が小当たり又は大当たりに当選した場合の変動時間（即ち、「５秒」又は「１秒」）と、該小当たり又は大当たりに基づいて実行される大当たり状態の消化時間（第２５実施形態では、約「６０秒」）を鑑みて、普通電役ユニット７２のエンディング時間は、第２５実施形態のパチンコ機１０の「連荘」状態を遊技仕様通りに遊技した場合の、該「連荘」状態を終えることになる最後の大当たりの前後でエンディングが終了する程度の時間、即ち、第２特別図柄の動的表示における３回の大当たりを消化し得る程度の時間（即ち、「２００秒」）に設定するのが望ましい。
【８３４４】
また、時短終了条件は上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通図柄の可変表示の実行回数によって時短終了条件が成立するように構成してもよい。例えば、「時間短縮状態」における普通図柄の当たり確率を１００／１００とし、必ず当たりに当選するように構成した上で、「時間短縮状態」において普通図柄の可変表示が「１回」実行された場合に時短終了条件が成立するように構成してもよい。
【８３４５】

このように構成することで、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通電役ユニット７２の開放動作を１回に限定することができ、第２特別図柄の動的表示の保留球の貯留数を「４個」に限定することができる。

【８３４６】

次に、図４５７（ａ）から図４５７（ｃ）を参照して、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ及び普通電役開放テーブル２０２ｋの詳細について説明する。まず、図４５７（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図当たり乱数テーブル２０２ｉの一例を模式的に示した模式図である。

【８３４７】

上述したように、普図当たり乱数テーブル２０２ｉは、パチンコ機１０の遊技状態が、不利状態としての「通常遊技状態」である普通図柄の低確率状態（「時間短縮状態」ではない期間（特別図柄の大当たり中を含む））の場合に使用される「普通図柄低確率状態」用と、パチンコ機１０の遊技状態が、「普通図柄低確率状態」より普通図柄が当たりとなる確率の高い状態である「時間短縮状態」の場合に使用される「普通図柄高確率状態」用との２種類に分けられる。そして、「普通図柄低確率状態」用と「普通図柄高確率状態」用とのそれぞれに含まれる当たりとなる乱数の数が異なって設定されている。このように、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで当たりとなる乱数の数を異ならせることにより、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで、普通図柄の可変表示において当たりとなる確率が変更される。

【８３４８】

図４５７（ａ）で示すように、第２５実施形態のパチンコ機１０では、「普通図柄低確率状態」（即ち、「通常遊技状態」）の場合に当たりとなる普図当たりカウンタＣ４の値の数は設定されていない。つまり、「普通図柄低確率状態」（即ち、「通常遊技状態」）における普通図柄の当たり確率は、０／１００となり、普通図柄の可変表示において当たりが導出され得ないように設定されている。

【８３４９】

一方で、「普通図柄高確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタＣ４の値の数は９９個で、その値「１～９９」が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉに規定（設定）されている。つまり、「普通図柄高確率状態」（即ち、「時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、９９／１００となり、普通図柄の可変表示においてほぼ当たりが導出されるように設定されている。

【８３５０】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、普通電役ユニット７２が開放し得ない状況か、開放し易い状況か否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役ユニット７２が開放し易い状況であることによって普通電役ユニット７２へ入賞し得る状況か、普通電役ユニット７２が開放し得ない状況であることで球が普通電役ユニット７２へ入賞し得ない状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【８３５１】

特に、左打ち遊技が奨励される不利状態としての「通常遊技状態」では、「普通図柄低確率状態」となり、普通図柄の可変表示時間も長く、また、普通電役ユニット７２が開放し得ず、普通電役ユニット７２が開放し得ないため、仮に右打ち遊技で球が発射された場合でも普通電役ユニット７２へ入賞し得ないように構成されている。また、第１始動口６４には普通電役ユニット７２のような入賞を補助する装置が備え付けられておらず、さらに、左打ち遊技で発射された球の流下領域にスルーゲート６７が配置されていないため、左打ち遊技により発射された球が時短機能によって第１始動口６４へ入賞し易くなる構成ではない。よって、換言すれば、「通常遊技状態」では、右打ち遊技されたとしても、その右打ちされた球は、普通電役ユニット７２へ入賞し難く、また、左打ち遊技で発射された球も、時短機能を使わずに第１始動口６４へ入賞させなければならず、第１特別図柄の動的表示を実行させるために自力で第１始動口６４へ入賞させるように構成されている。

また、「通常遊技状態」において、右打ち遊技された場合に、スルーゲート６７への球の通過を起因してエラー報知するように構成することで、遊技者および遊技場の従業員に対して奨励されていない遊技態様であることを示唆することで、遊技者に右打ち遊技での遊技を抑制させてもよい。

【８３５２】

次いで、図４５７（ｂ）を参照して、普通図柄の可変表示時間を決定するための普図変動テーブル２０２ｊの詳細について説明する。図４５７（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図変動テーブル２０２ｊの一例を模式的に示した模式図である。

【８３５３】

普図変動テーブル２０２ｊは、不利状態としての「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」で参照される「時間短縮状態」用との２種類に分けられる。そして、「通常遊技状態」用と「時間短縮状態」用とで設定される普通図柄の可変表示時間が異なって設定されている。このように、各遊技状態で普通図柄の可変表示時間を異ならせることにより、各遊技状態で普通図柄の当否結果が導出される時間が変更される。

【８３５４】

図４５７（ｂ）で示すように、第２５実施形態のパチンコ機１０では、不利状態としての「通常遊技状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「１秒」となるように普図変動テーブル２０２ｊで規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「１秒」となるように設定されている。

【８３５５】

また、「時間短縮状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「０．１秒」となるように普図変動テーブル２０２ｊで規定されている。つまり、「時間短縮状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「０．１秒」となるように設定されている。

【８３５６】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の可変表示時間を変更することで、スルーゲート６７を球が通過してから、普通電役ユニット７２が開放されるまでの期間を変更することができる。その結果、球がスルーゲート６７を通過した場合に、該スルーゲート６７の通過に起因する可変表示で当たりとなり、該当たりに基づいて普通電役ユニット７２が開放されて、スルーゲート６７を通過した球がそのまま普通電役ユニット７２へ流入し得るか否かを遊技状態によって異ならせることができる。よって、普通図柄の可変表示時間を遊技状態毎に変更することで、１の球のスルーゲート６７及び普通電役ユニット７２への入賞態様を異ならせることができ、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【８３５７】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示時間が短く、当たりに当選し易く、かつ、普通電役ユニット７２の開放時間も長時間となるため、右打ち遊技により発射された球が普通電役ユニット７２へと入賞し得るように構成されている。

【８３５８】

次いで、図４５７（ｃ）を参照して、普通電役開放テーブル２０２ｋについて説明する。図４５７（ｃ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普通電役開放テーブル２０２ｋの一例を模式的に示した模式図である。普通電役開放テーブル２０２ｋは、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役ユニット７２の開放（没入）時間、開放回数、インターバル時間及び最大入賞個数が規定されている。

【８３５９】

普通電役開放テーブル２０２ｋは、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、不利状態としての「通常遊技状態」で参照される「

通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」で参照される「時間短縮状態」用とで、普通電役ユニット７２の開放態様（開放時間）が変更される。

【８３６０】

図４５７（ｃ）で示すように、第２５実施形態のパチンコ機１０では、不利状態としての「通常遊技状態」においては、普通図柄の可変表示が当たりに当選し得ず、普通電役ユニット７２が開放し得ないため、普通電役開放テーブル２０２ｋに「通常遊技状態」の開放態様は設定されていない。

【８３６１】

また、「時間短縮状態」において、前提条件として普通図柄に当選した場合に設定される普通電役ユニット７２の開放時間は「１秒」、かつ、開放回数が５回（インターバル時間は「１秒」）となるように普通電役開放テーブル２０２ｋで規定されている。つまり「時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役ユニット７２は、「１秒」×５回＝「５．０秒」の間、開放されるように構成される。さらに、普通電役ユニット７２は、１の開放動作に対する最大入賞個数が「２個」に設定されている。

【８３６２】

ここで、上述したように、第２５実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に第１特別図柄及び第２特別図柄の始動口は配設されておらず、規定動作として第１非電動役物ユニット５４を開放する始動口である第１非電動役物始動口７６、及び、指定動作として第２非電動役物ユニット５５を開放する始動口である第２非電動役物始動口７７が配設されている。

【８３６３】

よって、前提条件として普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、右打ち遊技で発射した１の遊技球が普通電役ユニット７２に入球すると、該遊技球は主に作用口としての第１非電動役物始動口７６へと入球し、規定動作として第１非電動役物ユニット５４を開放する。また、第１非電動役物ユニット５４は普通電役ユニット７２よりも球の流下方向上流側に配設されているため、該第１非電動役物ユニット５４に２の遊技球が入球して該第１非電動役物ユニット５４が閉鎖されるまで、普通電役ユニット７２へは入球不可又は困難な状態となる。

【８３６４】

従って、普通電役ユニット７２の開放回数を複数回に分割し、インターバル時間を設けて該普通電役ユニット７２の開放動作時間を長くすることで、該普通電役ユニット７２の開放中に球の流下方向上流側に配設された第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５が開放され、該普通電役ユニット７２への入球が不可又は困難となった場合であっても、該普通電役ユニット７２に最大入賞個数（即ち、「２個」）を入球させることができる。

【８３６５】

また、「時間短縮状態」において普通電役ユニット７２が開放され、１の開放動作を終了した場合のエンディング時間は「２００秒」に設定されている。このようにエンディング時間を長時間に設定することで、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、複数回の普通図柄の可変表示の当たりに当選し、複数回の普通電役ユニット７２の開放動作が実行され、該普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に複数回入球することで第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５が複数回開放され、第２特別図柄の動的表示の保留球が仕様想定数（即ち、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、貯留される第２特別図柄の動的表示の保留球は「４回」）以上に貯留されることを抑制することができ、想定以上に出玉が獲得可能となることを抑制することができる。

【８３６６】

これにより、遊技状態に応じて普通電役ユニット７２の開放態様を変更することで、普通電役ユニット７２が開放している期間の長短の違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役ユニット７２が開放している期間

が長いことによって普通電役ユニット７２へ入賞し易い状況か、普通電役ユニット７２が開放し得ないことで、該普通電役ユニット７２へ入賞し得ない状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【８３６７】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「時間短縮状態」においては、普通図柄の高確率状態となり、可変表示時間が短時間で、普通電役ユニット７２の開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が普通電役ユニット７２へと入賞し易いように構成されている。

【８３６８】

よって、「時間短縮状態」で右打ちされた球は、普通電役ユニット７２へ入賞し易く、第２特別図柄の動的表示の保留球数が溜まり易いため、変動短縮機能が作動し易く、第２特別図柄の動的表示が効率良く実行され易いように構成されている。

【８３６９】

なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、「通常遊技状態」等より「時間短縮状態」等の方が普通図柄に当選し易い確率であれば如何様な割合でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を１／１００程度として当たり難くなるように構成してもよいし、「時間短縮状態」における普通図柄の当たり確率を５０／１００＝１／２程度としてもよいし、普通図柄の低確率状態において当たりに当選しないように構成してもよい。また、「通常遊技状態」より「時間短縮状態」等の方が可変表示時間が短ければ如何様な時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「３０秒」以上の長い時間（例えば、「１００秒」）としてもよいし、「１０秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。

【８３７０】

また、普通電役ユニット７２の開放時間や開放回数も、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通電役ユニット７２の開放時間として、不利状態としての「通常遊技状態」等より「時間短縮状態」等の方が遊技者にとって有利な開放時間であれば如何様な開放時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」等における普通電役ユニット７２の開放時間を「０．１秒」以上（例えば、「１秒」）に設定してもよいし、開放回数を「１回」以上（例えば、「３回」）に設定してもよい。また、「時間短縮状態」等における普通電役ユニット７２の開放時間を「５秒」以上の長い時間（例えば、「１０秒」）としてもよいし、「５秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。さらに、「時間短縮状態」等における普通電役ユニット７２の開放回数を「５回」以上の多い回数（例えば、「１０回」）としてもよいし、「５回」未満の少ない回数（例えば、「１回」）にしてもよい。

【８３７１】

図４３８に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図４３９に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃ等のほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【８３７２】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図４６２参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３

に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図４６０参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図４８２参照）が即座に実行される。

【８３７３】

主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されている。入出力ポート２０５には、各入賞口６３，６４，６５，７１，７３に入賞した球や、スルーゲート６７を通過した球、アウト口６６を通って球排出路へ案内された球をそれぞれ検出するためのスイッチ（例えば、普通図柄スイッチ６７ａ、下側第２始動口スイッチ７１ａ２、上側第２始動口スイッチ７１ｂ２、大入賞口スイッチ６５ｃ、小入賞口スイッチ７３ｃ、特定領域スイッチ７３ｇ、普通電役スイッチ７２ｂ、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａ及び普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａ等）を含むスイッチ群並びにセンサ群などからなる各種スイッチ２０８や、電源投入時の立ち上げモードを設定するための設定キー５０１、「設定変更モード」時に押下操作されることにより確率設定値を更新するための設定変更スイッチ５０２、ＲＡＭ２０３に記憶されているデータを消去するためのＲＡＭ消去スイッチ５０３、ＭＰＵ２０１からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置４０１の表示制御を行うベース表示装置制御回路４０２が接続される。

【８３７４】

また、入出力ポート２０５の出力側には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、特別図柄表示装置３７、普通図柄表示装置８３、普通図柄保留ランプ８４、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド６５ｂや、普通電役ユニット７２の開閉板７２ａを駆動するための普通電役ソレノイド７２ｊ、普通電役ユニット７２内の入球口切換弁７５を駆動するための入球口切換弁ソレノイド７５ｃおよびその他ソレノイド２０９が接続されている。ＭＰＵ２０１は、各種スイッチ２０８，５０２，５０３から出力される信号や、設定キー５０１の状態に基づいて各種処理を実行するとともに、各種処理の実行結果の１つとしてベース表示装置４０１の表示内容等を設定する。

【８３７５】

払出制御装置１１１は、払出モータ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵ２１１は、そのＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２１３とを有している。

【８３７６】

払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図４８２参照）が即座に実行される。

【８３７７】

払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２などがそれぞれ接続されて

いる。また、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチ２１７が接続されている。なお、該賞球検出スイッチ２１７は、払出制御装置１１１に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。

【８３７８】

発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回転操作量に応じた球の打ち出し強さとなるように球発射ユニット１１２ａを制御するものである。動作体としての球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル５１の回動量に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。

【８３７９】

音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、可動役物２３の駆動制御、変動演出や、後述する「連荘」中の演出、「保留変化予告」といった第３図柄表示装置８１にて行われる演出の表示態様の設定などを制御するものである。

【８３８０】

演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３とを有している。

【８３８１】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、枠ボタン２２及び可動役物２３などがそれぞれ接続されている。第２５実施形態では、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成され、音声ランプ制御装置１１３から主制御装置１１０へコマンド送信ができないように構成されている。一方、音声ランプ制御装置１１３と表示制御装置１１４とは、互いにコマンドの送受信が可能に構成されている。

【８３８２】

また、音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示される演出のステージを変更したり、「スーパーリーチ」演出態様等の背面画像を変更したりするように、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７を制御すると共に、表示制御装置１１４へ枠ボタン２２の押下に基づいた表示を第３図柄表示装置８１に表示させるように指示する。

【８３８３】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出や後述する「連荘」中の演出、「保留変化予告」の表示制御を実行するものである。なお、「連荘」中の演出内容の詳細については図４８９～図４９６を参照して後述する。

【８３８４】

電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０

９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要な電圧を供給する。

【８３８５】

停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１のＮＭＩ端子へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理（図４８２参照）を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理を正常に実行し完了することができる。

【８３８６】

ベース表示装置４０１は、主制御装置１１０内に設けられ且つ入出力ポート２０５と接続されたベース表示装置制御回路４０２に接続される。ベース表示装置制御回路４０２は、ＭＰＵ２０１からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置４０１の各７セグメント表示器（図４３０参照）を駆動・制御して、ベース値に関する各種表示を行うものである。

【８３８７】

ベース値とは、大当たり状態、時間短縮状態を除く通常時において、１００発の球の発射に対して払い出される（賞球される）球の数（割合）である。第２５実施形態のパチンコ機１０では、遊技領域から球排出路へ案内されたアウト球の数（即ち、遊技領域に打ち出された球の数、換言すれば、遊技で使用された球の数。以下「総アウト個数」と称す。）が６００００個となる毎に、その６００００個の球に対するベース値を計測し、保存する。

【８３８８】

そして、ベース表示装置４０１には、総アウト個数が６００００個に到達するまでの期間中リアルタイムに計測しているベース値（以下「リアルタイムベース値」と称す）と、前回（直近で）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値とに加え、前回よりも１つ前に（前々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値と、前々回よりも１つ前に（前々々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値とが、所定期間（本実施形態では５秒）毎に切り替えて表示される。リアルタイムベース値以外に過去複数回分のベース値も表示することで、不正行為があったか否かの判断をより正確に行えるようになり、また、その不正行為があった時期もある程度予測可能とすることができる。

【８３８９】

ここで、図４５８を参照して、音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図４５８は、主に音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、ＭＰＵ２２１にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、小当たり種別テーブル２２２ｃ、停止パターンテーブル２２２ｄ、変動パターンテーブル２２２ｅが少なくとも格納されている。これらのテーブル２２２ａ～２２２ｅは、いずれも主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に設けられた大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、小当たり種別テーブル２０２ｃ、停止パターンテーブル２０２ｅ、変動パターンテーブル２０２ｆと同じものである。

【８３９０】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳ１の各値と、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、小当たり種別テーブル２２２ｃ、停止パターンテーブル２２２ｄおよび変動パターンテーブル２２２ｅとに基づいて、先読み処理を実行可能に構成されている。

【８３９１】

そして、この先読み処理によって、その先読み処理の対象となった保留中の変動演出が、結果としてどのような演出となるか（大当たりとなるか否か、「リーチ表示」となるか否か等）をその変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、コクピット表示領域Ｄｂ（図４３７参照）に表示される保留図柄の表示態様を変化させる「保留変化予告」の演出内容（及び実行時期（タイミング））を決定したりする制御を実行する。

【８３９２】

ＲＡＭ２２３には、特図１変動開始フラグ２２３ａ、特図２変動開始フラグ２２３ｂ、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄ、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ、実行情報格納エリア２２３ｇが少なくとも設けられている。

【８３９３】

特図１変動開始フラグ２２３ａは、オン状態で第１特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図１変動開始フラグ２２３ａは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、指定動作として主制御装置１１０から出力された特図１停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図４８６のＳ１２３５参照）。そして、第１特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図４８８のＳ１３０２参照）。

【８３９４】

そして、第２５実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図１変動開始フラグ２２３ａがオンされたことを契機として、待機中の第１特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第１特別図柄の変動演出を実行させるための第１特別図柄の変動演出の設定処理（図４８８のＳ１３０６～Ｓ１３０８参照）を行う。

【８３９５】

特図２変動開始フラグ２２３ｂは、オン状態で第２特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図２変動開始フラグ２２３ｂは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図２停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図４８７のＳ１２５５参照）。そして、第２特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図４８８のＳ１３１０参照）。

【８３９６】

そして、第２５実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンされたことを契機として、待機中の第２特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第２特別図柄の変動演出を実行させるための第２特別図柄の変動演出の設定処理（図４８８のＳ１３１４～Ｓ１３１６参照）を行う。

【８３９７】

サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同様に、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）で実行され得る第１特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【８３９８】

上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている第１保留球数カウンタ２０３ａの値

を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信されるコマンド（保留球数コマンド）に基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃにて、その保留球数を管理するようになっている。

【８３９９】

具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、第１始動口６４への入球によって第１特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第１保留球数コマンドを受信すると、その第１保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（図４８５のＳ１２０７参照）。

【８４００】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第１特別図柄の変動演出に対応する特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第１特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算（更新）する（図４８８のＳ１３０５参照）。このように、第１保留球数カウンタ２０３ａの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新するので、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期させながら、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新することができる。

【８４０１】

サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄは、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同様に、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）で実行され得る第２特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【８４０２】

上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている第２保留球数カウンタ２０３ｂの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信されるコマンドに基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄにて、その保留球数を管理するようになっている。

【８４０３】

具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入球によって第２特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第２保留球数コマンドを受信すると、その第２保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第２特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納する（図４８５のＳ１２１１参照）。

【８４０４】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第２特別図柄の変動演出に対応する特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第２特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を１減算（更新）する（図４８８のＳ１３１３参照）。このように、第２保留球数カウンタ２０３ｂの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新するので、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同期させながら、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新することができる。

【８４０５】
サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値は、各特別図柄の変動演出が奨励される遊技状態において、第３図柄表示装置８１における保留図柄及び実行図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドの受信に応じてそのコマンドにより示される保留球数をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納したり（図４８５のＳ１２０７又はＳ１２１１参照）、特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドの受信に応じて、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新したりするタイミングで（図４８８のＳ１３０５又はＳ１３１３参照）、遊技状態に応じて奨励される特別図柄に対応する格納後もしくは更新後のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用第１保留球数コマンド又は表示用第２保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。
【８４０６】
表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンド又は表示用第２保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値分の保留図柄と、実行中の変動演出を示す実行図柄とを第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図４３７（ｂ）参照）に表示するように、画像の描画を制御する。
【８４０７】
上述したように、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期しながら、その値が変更され、また、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄは、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図４３７（ｂ）参照）に表示される保留図柄の数も、奨励される特別図柄に関する主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。
【８４０８】
第１保留情報格納エリア２２３ｅは、保留されている第１特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第１保留球数コマンドによって送信された第１特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。
【８４０９】
音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値と、ＲＯＭ２２２に格納された各テーブル２２２ａ～２２２ｄとを用いて、第１特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。
【８４１０】
第２保留情報格納エリア２２３ｆは、保留されている第２特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第２保留球数コマンドによって送信された第２別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。
【８４１１】
音声ランプ制御装置１１３は、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値と、ＲＯＭ２２２に格納された各テーブル２２２ａ～２

２２ｅとを用いて、第２特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。
【８４１２】
実行情報格納エリア２２３ｇは、少なくとも特別図柄表示装置３７で実行され、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１で実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。
【８４１３】
音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の設定等を実行するために、上述した第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１エリア又は第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１エリアに記憶されている変動演出を行うための情報（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１等の各値）を、この実行情報格納エリア２２３ｇへシフトする。
【８４１４】
ここで、図４５９を参照して、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの詳細について説明する。図４５９は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの構成を模式的に示す模式図である。
【８４１５】
第１保留情報格納エリア２２３ｅは、第１保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４とが少なくとも設けられている。
【８４１６】
また、第２保留情報格納エリア２２３ｆは、第１保留情報格納エリア２２３ｅと同様、第２保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第２保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ５が少なくとも設けられている。
【８４１７】
さらに、実行情報格納エリア２２３ｇには、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｇ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｇ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｇ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｇ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｇ５が少なくとも設けられている。
【８４１８】
具体的には、実行情報格納エリア２２３ｇが、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に対応するエリアである。さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第２エ

リアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に２番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第３エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に３番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第４エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に４番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

【８４１９】

また、第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第２エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に２番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第３エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に３番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第４エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に４番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

【８４２０】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、第１保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値をそれぞれ、対応する第１保留情報格納第１～第４エリアのうち該第１保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４に格納する。

【８４２１】

具体的には、第１保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｘ≦４）であれば、その時点で保留されている第１特別図柄の変動演出の数はＸであり、その第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的にＸ番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第１保留情報格納第Ｘエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に対応するカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、第１保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第Ｘエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の第１保留第Ｘエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が、第１保留情報格納第Ｘエリアに格納されることになる。

【８４２２】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、小当たり種別カウンタＣＫ、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、第２保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値をそれぞれ、対応する第３保留情報格納第１～第４エリアのうち該第３保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４、小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ５に格納する。

【８４２３】

具体的には、第２保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｙ≦４）であれば、その時点で保留されている第２特別図柄の変動演出の数はＹであり、その第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値は、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的にＹ番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応したものと

なるので、第１保留情報格納第Ｙエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に対応するカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、第２保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第Ｙエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の第２保留第Ｙエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１と同じ値が、第２留情報格納第Ｙエリアに格納されることになる。

【８４２４】

一方、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１特別図柄の変動演出の開始を意味する特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信すると、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第１特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応する第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、現在実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させる。

【８４２５】

そして、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させた場合は、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させる。

【８４２６】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２特別図柄の変動演出の開始を意味する特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドを受信すると、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第２特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された第２特別図柄の変動演出に対応する第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、現在実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ５に移動させる。

【８４２７】

そして、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ５に移動させた場合は、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させる。

【８４２８】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア

２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。さらに、第１保留情報格納第１～第４エリア及び第２保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリア、及び、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。つまり、音声ランプ制御装置１１３には、主制御装置１１０にて実行中および保留中の第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１が、実行情報格納エリア２２３ｇ並びに第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納される。

【８４２９】

音声ランプ制御装置１１３では、先読み処理（図示せず）を行う場合に、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄから保留されている第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の数（保留球数）を把握する。そして、その保留球数に基づき、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアのうち、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出が保留されているエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を先読みし、その変動演出において大当たりとなるか否かや、変動時間等が判定される。例えば、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「１」であって、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が「０」であれば、第１特別図柄の変動演出の保留球数が１回であって第２特別図柄の変動演出の保留球数が０回であるので、第１保留情報格納第１エリアについて、格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を先読みし、判定を行う。また、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「０」であって、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が「４」であれば、第１特別図柄の変動演出の保留球数が０回であって第２特別図柄の変動演出の保留球数が４回であるので、第２保留情報格納第４エリアについて、格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を先読みし、判定を行う。

【８４３０】

パチンコ機１０は、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成されており、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３等にアクセスすることはできない。これに対し、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆを設けて、主制御装置１１０にて保留された第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１を音声ランプ制御装置１１３にも格納するので、この第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１を参照することで、先読み処理を音声ランプ制御装置１１３にて実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄又は／及び第２特別図柄の変動演出が実行された場合に、その変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【８４３１】

なお、第１保留情報格納エリア２２３ｅ又は第２保留情報格納エリア２２３ｆ、および、実行情報格納エリア２２３ｇにおける上述のシフト処理は、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド又は特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドを受信したときの保留球数（特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド又は特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドの受信に基づく更新が行われる前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値）に基づいて、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアのうち保留されている変動演出に対応するエリアについてのみデータの移動（シフト）を行う。

【８４３２】

例えば、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信したときの

更新前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「４」であり、第１保留情報格納エリア２２３ｅの全エリア（第１保留情報格納第１～第４エリア）にデータが記憶されているとする。この場合、第１保留情報格納第１エリアのデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし、第１保留情報格納第２エリアのデータを第１保留情報格納第１エリアへシフトし、第１保留情報格納第３エリアのデータを第１保留情報格納第２エリアへシフトし、第１保留情報格納第４エリアのデータを第１保留情報格納第３エリアへシフトする。

【８４３３】

一方、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「２」であれば、第１保留情報格納第１エリアのデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし、第１保留情報格納第２エリアのデータを第１保留情報格納第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、本実施形態では、変動演出が保留されていない第１保留情報格納第３，第４エリアについては、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【８４３４】

なお、データの有無に関わらず、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアの各データを、エリア番号が１小さいエリア（実行情報格納エリア２２３ｇ又は第１保留情報格納第１～第３エリア若しくは第２保留情報格納第１～第３エリア）にそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアの各々のエリアについて、データが記憶（保留）されているか否かの判定を不用とするので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【８４３５】

図４５８に戻って説明を続ける。ＲＡＭ２２３は、その他、主制御装置１１０より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）などを有している。

【８４３６】

コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図４８５参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【８４３７】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における特別図柄の変動演出や連続予告演出を制御するものである。

【８４３８】

次に、図４６０から図４８２のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがある。

【８４３９】

図４６０は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。

【８４４０】

この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する（Ｓ１０１）。例えば、ＲＡＭ２０３へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本

実施形態では、「１秒」）を実行する（Ｓ１０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１０３）。

【８４４１】

その後は、主制御装置１１０に設けたＲＡＭ消去スイッチ５０３（図４３８参照）がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０４）。判別の結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていなければ（Ｓ１０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１０５）。そして、記憶されていなければ（Ｓ１０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合は、ＲＡＭ２０３の初期化を行うため、処理をＳ１１６へ移行する。

【８４４２】

ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１１６へ移行する。

【８４４３】

なお、図４６２のＳ１５６の処理で後述する通り、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【８４４４】

一方、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされておらず（Ｓ１０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１０８）。次いで、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０９）。

【８４４５】

Ｓ１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合（Ｓ１０９：Ｙｅｓ）、電源投入時においてＲＡＭ消去スイッチ５０３：オフ、かつ、設定キー５０１：オンに操作されているので、立ち上げモードを「設定確認モード」で立ち上げるべく、まず、ベース表示装置４０１において確率設定値の表示を開始し（Ｓ１１０）、その後、設定キー５０１がオフされたか否かを判別し（Ｓ１１１）、設定キー５０１がオフされるまで該「設定確認モード」を維持する（Ｓ１１１：Ｎｏ）。一方、設定キー５０１がオフされた場合は（Ｓ１１１：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示を終了して（Ｓ１１２）、「設定確認モード」を終了して、処理をＳ１１３へ移行する。なお、Ｓ１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていなければ（Ｓ１０９：Ｎｏ）、立ち上げモードを「通常モード」で立ち上げるべく、Ｓ１１０～Ｓ１１２の処理をスキップして、処理をＳ１１３へ移行する。

【８４４６】

Ｓ１１３の処理では、確率設定値に基づいて設定値コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１１３）、処理をＳ１１４に移行する。

【８４４７】

第２５実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３は電源のバックアップ機能を有しておらず、該音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３は立ち上げ処理によって初期化されるため（図４８３のＳ１０１０参照）、パチンコ機１０の立ち上げ処理の都度、設定値コマンドが設定され、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に送信されるように構成されている。

【８４４８】

ここで設定された設定値コマンドは、後述するタイマ割込処理の外部出力処理（図４６３

のＳ２０１参照）において、音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３は、この設定値コマンドを受信すると、ＲＡＭ２２３に設けられた設定値メモリ（図示せず）に該設定値コマンドが示す確率設定値を格納（記憶）するように構成されている。

【８４４９】

Ｓ１１４の処理では、ベース表示装置関連の処理を行い（Ｓ１１４）、その後、割込みを許可し（Ｓ１１５）、後述するメイン処理（図４６２参照）に移行する。このベース表示装置関連の処理では、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を点灯し、その状態で、５秒間ウエイト処理を実行する。これにより、パチンコ機１０に電源が投入される度に、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）が少なくとも５秒間継続して点灯されるため、全てのセグメントが正常に点灯できるかを確認でき、ベース表示装置４０１の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できる。

【８４５０】

一方、Ｓ１０４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていると判別された場合は（Ｓ１０４：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」か「設定変更モード」のいずれで立ち上げるかを判別すべく、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１１６）。

【８４５１】

Ｓ１１６の処理において、設定キー５０１がオンされていないと判別された場合は（Ｓ１１６：Ｎｏ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」で立ち上げるべく、処理をＳ１１７へ移行する。

【８４５２】

Ｓ１１７の処理では、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）を実行する。

【８４５３】

上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、設定変更の如何を問わず電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合には、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ５０３が押されていれば、ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合（Ｓ１０５：Ｎｏ）や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合（Ｓ１０７：Ｎｏ）も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）を実行する。

【８４５４】

ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）、即ち、「ＲＡＭクリアモード」では、ＲＡＭ２０３の使用領域を「０」クリアし（Ｓ１１７）、その後、ＲＡＭ２０３に初期値（例えば、第１保留球数カウンタ２０３ａの「０」クリア等）を設定し（Ｓ１１８）、処理をＳ１１３へ移行する。

【８４５５】

なお、このＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）では、ＲＡＭ２０３の使用領域のうち、ベース表示装置４０１に表示するベース値に関連する領域（総アウト個数カウンタ、低確払出個数カウンタ、リアルタイムベース値データなど（いずれも図示せず））を除いた領域のクリアを行う。これにより、電源投入時にＲＡＭ消去スイッチ５０３が操作されても、その操作が行われる前から行われているリアルタイムベース値の計測が継続され、その計測されたリアルタイムベース値をベース表示装置４０１に表示させることができる。

【８４５６】

Ｓ１１６の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合は（Ｓ１１５：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「設定変更モード」にするべく、設定制御としての設定変更処理を行う（Ｓ１１９）。

【８４５７】
ここで、図４６１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される設定変更処理（Ｓ１１９）について説明する。図４６１は、設定制御としての設定変更処理（Ｓ１１９）を示すフローチャートである。
【８４５８】
この設定変更処理（Ｓ１１９）は、立ち上げモードが「設定変更モード」である場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更（更新）を受け付け、確定されるための処理である。
【８４５９】
この設定変更処理（Ｓ１１９）では、まず、ベース表示装置４０１において現在の確率設定値の表示の開始を設定し（Ｓ１２１）、処理をＳ１２２へ移行する。この確率設定値の表示の開始設定により、ベース表示装置４０１に確率設定値の表示が開始される。
【８４６０】
なお、ここで表示される確率設定値は、電源断前に設定されていた確率設定値ではなく、必ず特定の値に固定されるようにしてもよい。即ち、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、必ず特定の確率設定値で表示が開始されるようにしてもよい。特定の確率設定値としては、例えば、確率設定値（「１」～「３」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「２」であってもよいし、確率設定値の最大値である「３」であってもよい。これにより、電源断される前に設定されていた確率設定値にかかわらず、ホール関係者等は確率設定値を特定の確率設定値から変更できる。
【８４６１】
一方で、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにしてもよい。これにより、ホール関係者等は、電源断される前に設定されていた確率設定値を考慮しながら、確率設定値を変更できる。
【８４６２】
また、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、電源断される前に設定されていた確率設定値が「２」以上であれば、確率設定値を「２」として表示を開始し、電源断される前に設定されていた確率設定値が「１」であれば、その電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにしてもよい。例えば、電源断される前に設定された確率設定値が「３」のように高い場合、確率設定値を少しだけ（例えば１だけ）小さくしたい場合が多々生じ得る。このような場合において、確率設定値を、電源断される前に設定された確率設定値そのままで表示を開始すると、次のような問題が生じる。即ち、確率設定値の更新は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンする毎に１ずつ加算され、確率設定値が「３」の場合にＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされた場合には、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。よって、例えば、確率設定値を「３」から「２」に変更したい場合、ＲＡＭ消去スイッチ５０３のオンを繰り返しながら、ほぼ確率設定値を１周させなければならない。これに対し、電源断される前に設定された確率設定値が高い場合に、確率設定値を「２」で表示を開始することで、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンする回数を抑えながら、確率設定値の更新を行うことができる。
【８４６３】
次に、Ｓ１２２の処理では、確率設定値が「１」～「３」の範囲にあるか否かを判断し（Ｓ１２２）、所定の範囲内にない、即ち、異常な確率設定値となっている場合は（Ｓ１２２：Ｎｏ）、確率設定値を初期値に変更し（Ｓ１２３）、Ｓ１２４の処理へ移行する。この初期値としては、確率設定値（「１」～「３」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「２」であってもよいし、確率設定値の最大値である「３」であってもよい。一方、Ｓ１２２の処理の結果、確率設定値が「１」～「３」の範囲内にあると判断される場合は（Ｓ１２２：Ｙｅｓ）、確率設定値は正常な値であるので、

Ｓ１２３の処理をスキップして、Ｓ１２４の処理へ移行する。
【８４６４】
Ｓ１２４の処理では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになったか否かを判断する（Ｓ１２４）。その結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになっていないと判断される場合は（Ｓ１２４：Ｎｏ）、次いで、設定変更スイッチ５０２がオンになったか否かを判断する（Ｓ１２５）。
【８４６５】
Ｓ１２５の結果、設定変更スイッチ５０２がオンされていないと判断されれば（Ｓ１２５：Ｎｏ）、Ｓ１２２の処理へ戻る一方、設定変更スイッチ５０２がオンされたと判断されれば（Ｓ１２５：Ｙｅｓ）、確率設定値を更新して（Ｓ１２６）、Ｓ１２２の処理に戻る。
【８４６６】
Ｓ１２６の処理である確率設定値の更新は、それまでの確率設定値が「１」～「２」である場合は、その確率設定値に１を加算し、それまでの確率設定値が「３」である場合は、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。Ｓ１２６の処理により更新された確率設定値は、ベース表示装置４０１に表示される。
【８４６７】
Ｓ１２２→Ｓ１２３→Ｓ１２４：Ｎｏ→Ｓ１２５（及びＳ１２６）→Ｓ１２２のループ処理は、Ｓ１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断されるまで（Ｓ１２４：Ｙｅｓ）実行され続ける。そして、Ｓ１２４の処理により、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断される場合は（Ｓ１２４：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１に表示されている確率設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定し（Ｓ１２７）、該確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル２０２ａを設定する（Ｓ１２８）。
【８４６８】
Ｓ１２８の処理の後、次いで、設定キー５０１がオフ状態となったか否かを判断する（Ｓ１２９）。Ｓ１２９の処理では、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもいし、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもよい。
【８４６９】
Ｓ１２９の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になっていないと判断される間は（Ｓ１２９：Ｎｏ）、Ｓ１２９の処理を繰り返し実行する。そして、Ｓ１２９の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になったと判断される場合は（Ｓ１２９：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示の終了を設定し（Ｓ１３０）、この設定変更処理（Ｓ１１８）を終了する。
【８４７０】
なお、設定変更処理の終了後は、立ち上げ処理（図４６０参照）に戻り、処理をＳ１１６へ移行し、ＲＡＭ２０３初期化処理を実行（Ｓ１１７及びＳ１１８）し、ＲＡＭ２０３のデータを消去（クリア）する。このように、Ｓ１２４の処理においてホール関係者等にＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンさせて確率設定値を確定させることにより、その後、ＲＡＭ２０３のデータの消去が行われることを、ホール関係者等に強く認識させることができる。
【８４７１】
また、Ｓ１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３のオン検出によって確率設定値を確定させていたが、設定キー５０１のオフ検出によって確率設定値を確定するように構成してもよい。
【８４７２】
次に、図４６２を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図４６２は、このメイン処理を示す

フローチャートである。このメイン処理では、大別してカウンタの更新処理と電源断時処理とが実行される。

【８４７３】

メイン処理では、まず、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１５１）。そして、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１５１：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１５２，Ｓ１５３）。

【８４７４】

まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１５２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では「９９９９」、「９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃにそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、後述するタイマ割込処理のＳ２０７（図４６３参照）の処理と同一の方法によって実行し（Ｓ１５３）、Ｓ１５１の処理へ移行する。

【８４７５】

ここで、このメイン処理が実行されている間、後述するタイマ割込処理（図４６３参照）が所定時間間隔（本実施形態では２ミリ秒）で起動され実行される。タイマ割込処理では、遊技の状態に応じて異なる処理が実行される。例えば、大当たり中には、可変入賞装置６５の開閉を制御する処理が行われ、スルーゲート６７への球の通過があれば、普通図柄表示装置８３による普通図柄の表示制御が行われる。また、特別図柄表示装置３７での変動表示を開始する場合に実行される大当たり抽選では、高確率状態か低確率状態かによって、取得した大当たり乱数カウンタＣ１と比較する大当たり乱数値の数が異なってくる。よって、１回のタイマ割込処理の実行にかかる時間は、遊技の状態に応じて変化することになる。従って、一のタイマ割込処理が終了してから次のタイマ割込処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく、その時々の遊技の状態に応じて変化する。

【８４７６】

メイン処理の一処理である上記のＳ１５２，Ｓ１５３の処理は、このタイマ割込処理の残余時間の中で実行されることになる。つまり、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新が繰り返し実行されることになるので、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値、普図当たりカウンタＣ４の初期値）とをランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１についてもランダムに更新することができる。特に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２とをランダムに更新することによって、これらを更新の初期値として使用する大当たり乱数カウンタＣ１及び普図当たりカウンタＣ４の更新に、ランダム性を持たせることができる。

【８４７７】

Ｓ１５１の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１５１：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図４８２において後述するＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１５４以降の電源遮断時の処理が実行される。

【８４７８】

Ｓ１５４の処理では、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１５４）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１５５）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１５６）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１５７）、電源が

完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【８４７９】

なお、Ｓ１５１の処理は、タイマ割込処理（図４６３参照）の残余時間内に行われるＳ１５２とＳ１５３の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。これにより、主制御装置１１０のメイン処理において、タイマ割込処理による各種設定が終了し、また、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新が終わったタイミングで、電源断の発生情報を確認している。よって、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。

【８４８０】

従って、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（Ｓ１０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１５１の処理から開始することができる。その結果、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

【８４８１】

次に、図４６３を参照して、第２５実施形態に係るパチンコ機１０の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理について説明する。図４６３は、第２５実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【８４８２】

このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する（Ｓ２０１）。タイマ割込処理やメイン処理（図４６２参照）では、各種処理に基づいて、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３、ホールコンピュータ（図示せず）等へ送信すべきコマンド又は信号等を生成し、コマンドが生成された場合はＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦記憶し、信号が生成された場合は該信号に対応する装置（例えば、ホールコンピュータとパチンコ機１０とを接続するための外部出力端子板（図示せず）等）に信号を出力する。Ｓ２０１の外部出力処理では、上記コマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信するとともに、上記信号を各種装置へ出力する。

【８４８３】

Ｓ２０１の処理の後は、次に、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ２０２）、次いで、各特別図柄の当たり時における処理を実行する当たり処理を実行する（Ｓ２０３）。この当たり処理（Ｓ２０３）については、図４７０において後述する。

【８４８４】

Ｓ２０３の後は、次に、切替装置として普通電役ユニット７２の駆動制御処理を実行する普通電役制御処理を実行する（Ｓ２０４）。簡単に説明すると、球がスルーゲート６７を通過したことを条件に普通図柄表示装置８３にて普通図柄の可変表示が実施され、普通図柄の可変表示の結果、普通図柄の当たり図柄（例えば、「○」図柄）が現出して当たり状態となると、普通電役ユニット７２を所定時間開放状態とする一方、普通図柄のハズレ図柄（例えば、「×」図柄）が現出した場合は、普通電役ユニット７２の閉鎖状態を維持する。この普通電役制御処理については、図４７９を参照して後述する。

【８４８５】

Ｓ２０４の処理の後は、次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ２０５）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチ２０８の状態を読み込むと共に、当該スイッチ２０８の状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。また

、入賞検知情報に基づいて払出制御装置１１１に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置１１１に向けて送信される。

【８４８６】

次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ２０６）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第２５実施形態では、「９９９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第２５実施形態では、「９９」）に達した際、「０」にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。

【８４８７】

次いで、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、普図当たりカウンタＣ４及び小当たり種別カウンタＣＫの更新を実行する（Ｓ２０７）。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、普図当たりカウンタＣ４及び小当たり種別カウンタＣＫをそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（第２５実施形態では、それぞれ、「９９９９」，「９９」，「９９」，「９」，「９９」，「９９」）に達した際、それぞれ「０」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１又は第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値を当該大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４に設定する。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４，ＣＫの更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。

【８４８８】

次に、第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ２０８）。なお、この始動入賞処理（Ｓ２０８）の詳細は、図４６４を参照して後述する。

【８４８９】

次いで、スルーゲート６７への球の通過有無を判断するゲート通過処理を実行する（Ｓ２０９）。このゲート通過処理（Ｓ２０９）においてスルーゲート６７を球が通過したと判別された場合に、普図当たりカウンタＣ４の値がカウンタ用バッファ２０３ｃから取得され、その普図当たりカウンタＣ４の値が普図保留球格納エリア２０３ｈ（図４３９参照）に格納されるとともに普通図柄保留ランプ８４に普通図柄の可変表示の保留数が表示等される。なお、このゲート通過処理（Ｓ２０９）の詳細は、図４６５を参照して後述する。

【８４９０】

ゲート通過処理（Ｓ２０９）を実行した後は、上記始動入賞処理（Ｓ２０８）の処理内容に基づいて特別図柄表示装置３７による特別図柄の動的表示を行うための処理や第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特図変動処理を実行する（Ｓ２１０）。なお、特図変動処理（Ｓ２１０）の詳細は、図４６６を参照して後述する。

【８４９１】

次いで、上記ゲート通過処理（Ｓ２０９）の処理内容に基づいて、普通図柄の当否判別を行うとともに、該判別結果に基づく普通図柄の可変表示を普通図柄表示装置８３において行うための設定処理である普図変動処理を実行する（Ｓ２１１）。この普図変動処理（Ｓ２１１）では、上述した遊技状態に応じて、普通図柄の当たり確率が、高確率（例えば、９９／１００）か低確率（当たりなし）のいずれかで行われる。そして、当否結果に基

づいて普通図柄の可変表示を行うとともに、該当否結果に応じた表示結果を普通図柄表示装置８３に表示する。なお、普図変動処理（Ｓ２１１）の詳細は、図４７８を参照して後述する。

【８４９２】

普図変動処理（Ｓ２１１）を実行した後は、発射制御処理を実行し（Ｓ２１２）、ベース値処理を実行して（Ｓ２１３）、さらに、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ２１４）、このタイマ割込処理を終了する。

【８４９３】

なお、発射制御処理（Ｓ２１２）は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、球発射信号が払出制御装置１１１を介して発射制御装置１１２へ送信される。

【８４９４】

また、ベース値処理（Ｓ２１３）では、まず、リアルタイムベース値を算出（計測）するとともに、総アウト個数が６００００個となった場合に、該リアルタイムベース値データを前回リアルタイムベース値データへシフトする等の処理を実行する。次いで、前回、ベース値処理を実行してから５秒経過したか否かを判別し、前回、ベース値処理を実行してから５秒経過している場合にベース表示装置４０１にベース値を表示する処理を実行する。

【８４９５】

また、本実施形態では、定期的に実行する処理をタイマ割込処理（図４６３参照）で実行し、メイン処理において、タイマ割込処理の残余時間に各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新を実行する場合について説明したが、タイマ割込処理にて実行していた処理の一部または全部を、メイン処理の中で所定時間（例えば、２ミリ秒）毎に実行するように構成してもよい。例えば、本実施形態においてタイマ割込処理にて実行していた賞球計数信号，払出異常信号読み込み処理（Ｓ２０２）、当たり処理（Ｓ２０３）、普通電役制御処理（Ｓ２０４）及びスイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）の一部または全部を、タイマ割込処理ではなく、メイン処理の中で２ミリ秒毎に実行するように構成してもよい。

【８４９６】

この場合、メイン処理の中で所定時間（２ミリ秒）経過したか否かを判断するステップを設け、所定時間経過したと判断された場合のみ、所定時間毎に実行する処理を実行し、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間の経過の有無にかかわらず実行するようにしてもよい。これにより、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間毎に実行する処理の残余時間に実行されることになるが、所定時間毎に実行する処理は、遊技の状態に応じてその実行にかかる時間が変化するため、このように構成した場合であっても、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１をランダムに更新することができる。

【８４９７】

次に、図４６４のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４６３参照）の一処理である始動入賞処理（Ｓ２０８）を説明する。図４６４は、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を示すフローチャートである。

【８４９８】

始動入賞処理（Ｓ２０８）は、第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの球の入賞の有無を判断し、入賞があった場合は、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を入賞した始動口６４，７１ａ又は７１ｂに対応する第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する（保留する）処理を実行する

。また、保留する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置１１３へ送信するための処理を実行する。

【８４９９】

ＭＰＵ２０１は、この始動入賞処理（Ｓ２０８）において、まず、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図４６３のＳ２０５参照）において読み込んだ、第１始動口６４への入球（入賞）を検出する第１始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第１始動口６４への入球を３回のタイマ割込処理（図４６３参照）で検出する。

【８５００】

Ｓ３０１の判別の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態Ａ」か否か、即ち、左打ち遊技が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ３０２）。判別の結果、「通常遊技状態Ａ」でなければ（Ｓ３０２：Ｎｏ）、奨励される右打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）左打ち遊技によって発射された球が第１始動口６４に入賞したということなので、音声出力装置２２６（図４３８参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「右打ちしてください」という文字表示を表示する等の左打ちエラー処理を実行し（Ｓ３０４）、処理をＳ３０５へ移行する。

【８５０１】

このように構成することで、左打ち遊技が奨励されていない「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において第１始動口スイッチ（図示せず）で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行い、左打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に左打ち遊技の実行を敬遠させ（右打ち遊技を促し）、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【８５０２】

なお、Ｓ３０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態Ａ」であると判断された場合は（Ｓ３０２：Ｙｅｓ）、次いで、第２特別図柄の動的表示が実行中か否かを判別し（Ｓ３０３）、第２特別図柄の動的表示が実行中であれば（Ｓ３０３：Ｙｅｓ）、奨励される右打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）左打ち遊技によって発射された球が第１始動口６４に入賞したということなので、左打ちエラー処理を実行し（Ｓ３０４）、処理をＳ３０５へ移行する。

【８５０３】

一方、Ｓ３０３の判別の結果、第２特別図柄の動的表示が実行中でなければ（Ｓ３０３：Ｎｏ）、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、Ｓ３０４の処理をスキップし、Ｓ３０４の左打ちエラー処理を行わず、処理をＳ３０５へ移行する。

【８５０４】

Ｓ３０１の処理の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が上限値（第２５実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０５）。そして、第１始動口６４への入賞があっても作動保留球数Ｎ１＜４でなければ（Ｓ３０５：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図４６３参照）へ戻る。

【８５０５】

一方、作動保留球数Ｎ１＜４であれば（Ｓ３０５：Ｙｅｓ）、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１加算する（Ｓ３０６）。そして、今回、第１特別図柄に対応する第１始動口６４への入賞であるので、第１保留球格納エリア２０３ｄを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１の格納先として設定し（Ｓ３０７）、処理をＳ３１２へ移行する。

【８５０６】

Ｓ３０１の処理において、球が第１始動口６４へ入賞していないと判別された場合（Ｓ３０１：Ｎｏ）、次いで、球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０８）。ここでは、第１始動口６４と同様、スイッチ読み込み処理（図４６３のＳ２０５参照）において読み込んだ、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入球（入賞）を検出する下側第２始動口スイッチ７１ａ２又は上側第２始動口スイッチ７１ｂ２の出力信号に基づいて、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入球を３回のタイマ割込処理（図４６３参照）で検出する。

【８５０７】

球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０８：Ｙｅｓ）、処理をＳ３０９へ移行する。

【８５０８】

なお、Ｓ３０８の処理において、第２始動口７１に球が入賞したと判別された場合に（Ｓ３０８：Ｙｅｓ）、遊技状態が「通常遊技状態Ａ」か否かを判定し、遊技状態が「通常遊技状態Ａ」であると判別された場合、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、通常時右打ちエラー処理を行うように構成してもよい。

【８５０９】

球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０８：Ｙｅｓ）、次いで、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が上限値（第２５実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０８）。そして、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞がないか（Ｓ３０８：Ｎｏ）、或いは、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞があっても作動保留球数Ｎ２＜４でなければ（Ｓ３０９：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了して、タイマ割込処理（図４６３参照）へ戻る。

【８５１０】

一方、作動保留球数Ｎ２＜４であれば（Ｓ３０９：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１加算する（Ｓ３１０）。そして、今回、第２特別図柄に対応する下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞であるので、第２保留球格納エリア２０３ｅを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの格納先として設定し（Ｓ３１１）、処理をＳ３１２へ移行する。

【８５１１】

また、Ｓ３０１及びＳ３０８の処理において、第１始動口６４及び下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｂに同時に球が入賞した場合は、第１始動口６４への球の入賞処理を優先的に実行し、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの球の入賞処理を待機し、次のタイマ割込処理（図４６３参照）における始動入賞処理（Ｓ２０８）において、該待機した下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの球の入賞処理を実行するように構成してもよい。

【８５１２】

Ｓ３１２の処理では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図４４０参照）から読み出し、各保留球格納エリアに格納する。つまり、Ｓ３０７で格納先として設定された第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち、第１保留球数カウンタ２０３ａで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に各々保留（格納）する（Ｓ３１２）。

【８５１３】

具体的には、例えば、第１始動口６４への入賞に基づくＳ３０７の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄが格納先として設定され、また、Ｓ３０６の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「１」であれば、第１保留第１エリアの各格納エリ

アにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。また、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば第１保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「３」であれば第１保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であれば第１保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。

【８５１４】

同様に、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞に基づくＳ３１１の処理において第２保留球格納エリア２０３ｅが格納先として設定され、また、Ｓ３１０の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「１」であれば、第２保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値が保留される。また、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば第２保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「３」であれば第２保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「４」であれば第２保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値が保留される。

【８５１５】

次に、Ｓ３０６の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３０７の処理により第１保留球格納エリア２０３ｄに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を含む第１保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第１保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３１３）。また、Ｓ３１０の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３１１の処理により第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値を含む第２保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第２保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３１２）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４６３のＳ２０１参照）によって、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。Ｓ３１３の処理を終えると、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図４６３参照）に戻る。

【８５１６】

なお、Ｓ３１３の処理において第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドに含める各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値は、Ｓ３１２の処理によりカウンタ用バッファ２０３ｃから読み出した値そのものを用いてもよいし、Ｓ３１２の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

【８５１７】

次に、図４６５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４６３参照）の一処理であるゲート通過処理（Ｓ２０９）を説明する。図４６５は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を示すフローチャートである。ゲート通過処理（Ｓ２０９）は、スルーゲート６７への球の通過（入球）の有無を判断し、球が通過（入球）した場合は、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する（保留する）処理を実行する。

【８５１８】

このゲート通過処理（Ｓ２０９）では、まず、球がスルーゲート６７を通過したか否かを判別する（Ｓ４０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図４６３のＳ２０５参照）において読み込んだスルーゲート６７への球の通過（入球）を検出するスルーゲートスイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、スルーゲート６７への通過（入球）を３回のタイマ割込処理（図４６３参照）にわたって検出する。

【８５１９】
　Ｓ４０１の処理において、スルーゲート６７を球が通過していない場合は（Ｓ４０１：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図４６３参照）へ戻る。一方、球がスルーゲート６７を通過（入球）したと判別されると（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態Ａ」であるか否か、即ち、左打ち遊技の球の発射が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ４０２）。判別の結果、「通常遊技状態Ａ」であれば（Ｓ４０２：Ｙｅｓ）、次いで、第２特別図柄の動的表示が実行中か否かを判別する（Ｓ４０３）。判別の結果、第２特別図柄の動的表示が実行中でない場合は（Ｓ４０３：Ｎｏ）、「通常遊技状態Ａ」において奨励される左打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）右打ち遊技によって発射された球がスルーゲート６７を通過したということなので、音声出力装置２２６（図４３８参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「左打ちに戻してね」という文字表示を表示する等の通常時右打ちエラー処理を実行し（Ｓ４０４）、処理をＳ４０５へ移行する。
【８５２０】
　このように構成することで、右打ち遊技が推奨されていない「通常遊技状態Ａ」においてスルーゲート６７で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行うことで、右打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に右打ち遊技の実行を敬遠させ、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。
【８５２１】
　なお、Ｓ４０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態Ａ」でなければ（Ｓ４０２：Ｎｏ）、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」であるので、Ｓ４０４の右打ちエラー処理を行わず、Ｓ４０３及びＳ４０４の処理をスキップして、処理をＳ４０５へ移行する。
【８５２２】
　また、Ｓ４０３の処理において、第２特別図柄の動的表示が実行中であると判別された場合（Ｓ４０３：Ｙｅｓ）、この場合も、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」であるので、Ｓ４０４の右打ちエラー処理を行わず、Ｓ４０４の処理をスキップして、処理をＳ４０５へ移行する。
【８５２３】
　Ｓ４０５の処理では、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄の可変表示の作動保留球数ＨＮ）が上限値（第２５実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ４０５）。そして、スルーゲート６７への通過（入球）があっても作動保留球数ＨＮ＜４でなければ（Ｓ４０５：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図４６３参照）へ戻る。
【８５２４】
　一方、作動保留球数ＨＮ＜４であれば（Ｓ４０５：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１加算する（Ｓ４０６）。そして、普図当たりカウンタＣ４の値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図４４０参照）から読み出し、読み出したデータを、普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのうち、普図保留球数カウンタ２０３ｇで示される値に対応するエリアに格納する（Ｓ４０７）。
【８５２５】
　具体的には、例えば、Ｓ４０６の処理による加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「１」であれば、普図保留第１エリアに普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。また、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「２」であれば普図保留第２エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「３」であれば普図保留第３エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「４」であれば普図保留第４エリアに、普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。Ｓ４０７の処理の終了後は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了し、タイマ割込処理（図４６３参照）に戻る。
【８５２６】

なお、第２５実施形態では、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信しないように構成されているが、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信して、普通図柄の可変表示に関する保留図柄等に関する演出（報知）を行うように構成してもよい。この場合に、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球数コマンドに含めて送信することで、音声ランプ制御装置１１３で普通図柄に関する所謂先読み処理を実行可能に構成し、普通図柄に関する演出のバリエーションを設けるように構成してもよい。

【８５２７】

次に、図４６６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４６３参照）の一処理である特図変動処理（Ｓ２１０）について説明する。図４６６は、この特図変動処理（Ｓ２１０）を示すフローチャートである。

【８５２８】

この特図変動処理（Ｓ２１０）は、第１特別図柄および第２特別図柄に関する特別図柄表示装置３７における動的表示や、第３図柄表示装置８１にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する制御を行うものである。

【８５２９】

ＭＰＵ２０１は、この特図変動処理（Ｓ２１０）において、まず、今現在、第１特別図柄又は第２特別図柄のいずれか一方が大当たり中であるか否かを判別する（Ｓ５０１）。大当たり中としては、大当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３７で表示される大当たり遊技の最中と、大当たり遊技開始前（即ち、大当たりオープニング）の所定時間の最中と、大当たり遊技終了後（即ち、大当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ５０１における判別の結果、いずれかの特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ５０１：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図４６３参照）に戻る。

【８５３０】

Ｓ５０１の処理において、大当たり中でないと判別された場合は（Ｓ５０１：Ｎｏ）、次に、今現在、第２特別図柄が小当たり中であるか否かを判別する（Ｓ５５１）。小当たり中としては、小当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３７で表示される小当たり遊技の最中と、小当たり遊技開始前（即ち、小当たりオープニング）の所定時間の最中と、小当たり遊技終了後（即ち、小当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ５５１における判別の結果、第２特別図柄の小当たり中であれば（Ｓ５５１：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図４６３参照）に戻る。

【８５３１】

Ｓ５５１の処理において、小当たり中でないと判別された場合は（Ｓ５５１：Ｎｏ）、次に、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄（特図１）又は第２特別図柄（特図２）が動的表示中であるか否かを判別し（Ｓ５０２）、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示中でなければ（Ｓ５０２：Ｎｏ）、次いで、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する（Ｓ５０３）。その結果、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ５０３：Ｎｏ）、特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図４６３参照）に戻る。これにより、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示（変動演出）における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置３７（第３図柄表示装置８１）に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【８５３２】

一方、Ｓ５０３の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ５０３：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５０４）。その結果、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作

動保留球数Ｎ２）が「０」でなければ（Ｓ５０４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１減算する（Ｓ５０５）。これは、後述する進行制御としての変動開始処理（Ｓ５１０）によって、保留されていた第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第２特別図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【８５３３】

次いで、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５０６）。このデータシフト処理（Ｓ５０６）は、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第２保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第２保留第２エリア→第２保留第１エリア、第２保留第３エリア→第２保留第２エリア、第２保留第４エリア→第２保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【８５３４】

一方、Ｓ５０４の処理において、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」であると判別されると（Ｓ５０４：Ｎｏ）、次に、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５０７）。その結果、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」でなければ（Ｓ５０７：Ｙｅｓ）、第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１減算する（Ｓ５０８）。これは、後述する進行制御としての変動開始処理（Ｓ５１０）によって、保留されていた第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、保留球数が１つ減少するためである。

【８５３５】

次いで、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５０９）。このデータシフト処理（Ｓ５０９）は、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第１保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第１保留第２エリア→第１保留第１エリア、第１保留第３エリア→第１保留第２エリア、第１保留第４エリア→第１保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【８５３６】

Ｓ５０６又はＳ５０９のデータシフト処理の後は、データシフト処理により保留球実行エリア２０３ｆに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１に対する進行制御としての変動開始処理を実行し（Ｓ５１０）、タイマ割込処理（図４６３参照）に戻る。

【８５３７】

ここで、図４６７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（Ｓ２１０）の一処理である進行制御としての変動開始処理（Ｓ５１０）について説明する。図４６７は、この変動開始処理（Ｓ５１０）を示したフローチャートである。

【８５３８】

この変動開始処理（Ｓ５１０）では、上述したように、各特別図柄の動的表示を行うか否かや、各特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の設定処理等を行う。

【８５３９】

この変動開始処理（Ｓ５１０）では、まず、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５１０１）。

【８５４０】

第２５実施形態のパチンコ機１０では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定

された大当たり乱数テーブル２０２ａを参照して、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値とその時々の遊技状態（モード）との関係に基づいて判別される。上述した通り、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たり確率が設定値「１」で３３／１００００、設定値「３」で３５／１００００となるように大当たり乱数値が規定されている。

【８５４１】

Ｓ５１０１の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。Ｓ５１０１の処理の結果、大当たりであると判別された場合（Ｓ５１０１：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、各特別図柄に対応する大当たり種別テーブル２０２ｂ（図４４２参照）とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５１０２）。

【８５４２】

この処理では、大当たり種別テーブル２０２ｂによって、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「通常遊技状態Ａ」へ移行する大当たり種別「通常Ａ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行する大当たり種別「時短Ａ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「通常遊技状態」（第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」）へ移行する大当たり種別「通常Ｂ」か、が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３７における大当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。

【８５４３】

具体的には、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータか第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータかを保留球実行エリア２０３ｆのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１（図４４２（ａ）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。また、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２（図４４２（ｂ）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。

【８５４４】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０３）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｅ（図４４７及び図４４８参照）を選択する。

【８５４５】

そして、Ｓ５１０３の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｆにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【８５４６】

Ｓ５１０１の処理において、大当たりではないと判別された場合には（Ｓ５１０１：Ｎｏ）、続いて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて小当たりか否かを判別する小当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５１０４）。

【８５４７】

第２５実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりか否かは、全確率設定値で同一となるように設定されている。具体的には、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、小当たり確率が全設定で９９６５／１００００となるように小当たり乱数値が規定されている。

【８５４８】

Ｓ５１０４の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される小当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、第２特別図柄の小当たりであると判別する。Ｓ５１０４の処理の結果、小当たりであると判別された場合（Ｓ５１０４：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値と、小当たり種別テーブル２０２ｃ（図４４３参照）とに基づいて、小当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５１０５）。

【８５４９】

この処理では、小当たり種別テーブル２０２ｃによって、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別、即ち、大当たり状態が発生しない「小当たりＡ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「通常遊技状態」（第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」）へ移行する「通常Ｃ」か、が判別される。そして、判別された小当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３７における小当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。

【８５５０】

具体的には、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータか第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータかを保留球実行エリア２０３ｆのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値と、特図２小当たり種別テーブル２０２ｃ（図４４３参照）とに基づいて小当たり種別が決定される。

【８５５１】

次に、小当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０６）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、小当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この小当たり時の変動パターンの決定では、まず、その小当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｅ（図４４７及び図４４８参照）を選択する。

【８５５２】

そして、Ｓ５１０６の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｆにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【８５５３】

一方、Ｓ５１０４の処理において、小当たりでないと判別された場合（Ｓ５１０４：Ｎ

ｏ）、各特別図柄の動的表示の結果はハズレであるので、ハズレ時の表示態様を設定する（Ｓ５１０７）。Ｓ５１０７の処理では、特別図柄表示装置３７の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値と第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値と現在の遊技状態とに基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる演出態様として、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様、「特殊変動１」演出態様又は「特殊変動２」演出態様のいずれかを設定する。第２５実施形態では、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタＣ３の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル２０２ｅが設定されている。

【８５５４】

次に、各遊技状態におけるハズレ時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０８）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。

【８５５５】

Ｓ５１０８の処理では、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、Ｓ５１０７の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた停止パターンテーブル２０２ｅにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【８５５６】

Ｓ５１０９の処理では、Ｓ５１０３、Ｓ５１０６又はＳ５１０８の処理によって決定された変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置１１４へ通知する変動パターンコマンドを設定する（Ｓ５１０９）。

【８５５７】

具体的には、例えば、第１特別図柄の動的表示において大当たり抽選に当選し、該大当たりが大当たり種別「時短Ａ」であって、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第１特別図柄・大当たり・「時短Ａ」・「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド。以下、第１特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図１変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。また、第２特別図柄の動的表示において大当たり抽選及び小当たり抽選にハズレて、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第２特別図柄・ハズレ・「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド。以下、第２特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図２変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。

【８５５８】

このように、変動演出が同じ変動時間であっても、変動パターンコマンドに変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置１１３は、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細な変動演出の変動パターンを決定することができる。

【８５５９】

次いで、Ｓ５１０２、Ｓ５１０５又はＳ５１０７の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４へ通知するための停止種別コマンドを設定し（Ｓ５１１０）、この変動開始処理（Ｓ５１０）を終了して特図変動処理（図４６６）へ戻る。

【８５６０】

図４６６に戻って、説明を続ける。Ｓ５０７の処理において、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」であると判別されると（Ｓ５０７：Ｎｏ）、第

３図柄表示装置８１においてデモ演出が行われている状態であるか否か、即ち、デモ中であるか否かを判別する（Ｓ５１１）。この判別処理では、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４にデモコマンドを送信した後、第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１又は作動保留球数Ｎ２）のいずれかの値が「０」より大きいと判断されるまでの間をデモ中として判別する。

【８５６１】

そして、デモ中ではないと判別された場合は（Ｓ５１１：Ｎｏ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信すべきデモコマンドを設定して（Ｓ５１２）、タイマ割込処理（図４６３参照）に戻る。一方、デモ中であると判別された場合は（Ｓ５１１：Ｙｅｓ）、そのままタイマ割込処理（図４６３参照）に戻る。Ｓ５１２の処理で設定されたデモコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４６３のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【８５６２】

音声ランプ制御装置１１３は、デモコマンドを受信すると、表示用デモコマンドを表示制御装置１１４へ送信し、表示制御装置１１４は、表示用デモコマンドの受信に基づいて、第３図柄表示装置８１にデモ演出を表示するように制御を行う。

【８５６３】

ここで、デモコマンドが設定されるのは、上述したように、変動停止後、所定時間が経過したときに保留球が１つも存在しない場合である。よって、変動停止後、所定時間経過しても変動演出が開始されない場合は、第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示される。

【８５６４】

なお、Ｓ５１１の処理においてデモ中ではない（Ｓ５１１：Ｎｏ）と判断された場合に、さらに、変動停止後、前記所定時間よりも長い第２の所定時間が経過したか否かを判断する処理を実行し、変動停止後、第２の所定時間が経過したことをもってＳ５１２の処理を実行してデモコマンドを設定するようにしてもよい。これにより、変動停止後、保留球が１つも存在しない場合に、すぐにデモ演出を開始することなく、比較的長い時間、その停止した変動演出の停止図柄を遊技者に見せることができる。

【８５６５】

Ｓ５０２の処理において、特別図柄表示装置３７の表示態様が動的表示中であると判別されると（Ｓ５０２：Ｙｅｓ）、実行中の第１特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否か、又は、実行中の第２特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、判別結果に応じて第１特別図柄の動的表示または第２特別図柄の動的表示を停止させる変動停止処理（Ｓ５１３）を行い、この特図変動処理（Ｓ２１０）を終了して、タイマ割込処理（図４６３参照）に戻る。

【８５６６】

ここで、図４６８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（図４６６参照）の一処理である変動停止処理（Ｓ５１３）について説明する。図４６８は、この変動停止処理（Ｓ５１３）を示すフローチャートである。

【８５６７】

この変動停止処理（Ｓ５１３）では、各特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、変動時間が経過している場合は、各停止種別に応じた停止結果を特別図柄表示装置３７に表示するとともに、各確定コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。また、「時短機能」が有効な遊技状態である場合、即ち、「時間短縮状態」であり、かつ、時短終了フラグ２０３ｊがオン（即ち、時短終了条件が成立している状態）でない場合は、該特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果に応じて「時短機能」の時短終了条件が成立したか否かを判別し、「時短機能」の時短終了条件が成立した場合は、時短終了フラグ２０３ｊをオンに設定する処理等を行う。

【８５６８】

変動停止処理（Ｓ５１３）では、まず、実行中の特別図柄の動的表示の動的表示時間（

変動時間）が経過したか否かを判別する（Ｓ５２０１）。特別図柄表示装置３７における特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタＣＳ１等により選択された変動パターンに応じて決められており（特図１変動パターンコマンド又は特図２変動パターンコマンドに応じて決められており）、この特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していなければ（Ｓ５２０１：Ｎｏ）、実行中の特別図柄に応じた特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示を更新して（Ｓ５２０２）、この変動停止処理を終了して、特図変動処理（図４６６参照）に戻る。

【８５６９】

第２５実施形態では、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおいて、第１特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、上方ＬＥＤ群３７ｂ１が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定され、第２特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、下方ＬＥＤ群３７ｂ２が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定される。

【８５７０】

一方、Ｓ５２０１の処理において、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおける特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（Ｓ５２０１：Ｙｅｓ）、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂに対して、特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した表示態様を停止させる（Ｓ５２０３）。停止図柄は、変動開始処理（図４６７参照）のＳ５１０２、Ｓ５１０５又はＳ５１０７の処理によって予め設定される。

【８５７１】

第２５実施形態では、各特別図柄の動的表示の判定結果がハズレである場合には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２が点灯表示される。

【８５７２】

Ｓ５２０３の処理で各特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した特別図柄表示装置３７の表示態様が設定されると、第３図柄表示装置８１における各特別図柄の変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置３７における特別ＬＥＤ群３７ｂの表示と同調して確定表示させるために、確定コマンドを設定して（Ｓ５２０４）、処理をＳ５２０５へ移行する。第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるための確定コマンド（即ち、特図１確定コマンド。以下、第１特別図柄に関する確定コマンドを、「特図１確定コマンド」と称する場合がある。）を設定し、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定させるための確定コマンド（即ち、特図２確定コマンド。以下、第２特別図柄に関する確定コマンドを、「特図２確定コマンド」と称する場合がある。）を設定する。

【８５７３】

音声ランプ制御装置１１３は、この特図１確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第１特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図１確定コマンドを送信し、特図２確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第２特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図２確定コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、表示用特図１確定コマンド又は表示用特図２確定コマンドを受信することによって、第３図柄表示装置８１における第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。

【８５７４】

Ｓ５２０５の処理では、「時間短縮状態」であるか否かを判別し、「時間短縮状態」であると判別された場合（Ｓ５２０５：Ｙｅｓ）、次いで、時短終了フラグ２０３ｊがオンされているか否かを判別する（Ｓ５２０６）。判別の結果、時短終了フラグ２０３ｊがオンされていない、即ち、時短終了フラグ２０３ｊがオフであれば（Ｓ５２０６：Ｎｏ）、

時短終了条件が成立している状態ではないため、「時間短縮状態」における時短終了条件が成立したか否かの判別処理を実行する時短計数処理を実行し（Ｓ５２０７）、その後、この変動停止処理（Ｓ５１３）を終了して特図変動処理（図４６６）に戻る。

【８５７５】

また、Ｓ５２０５の判別の結果、「時間短縮状態」でないと判別された場合（Ｓ５２０５：Ｎｏ）、時短終了条件の判別処理を行わないため、Ｓ５２０６及びＳ５２０７の処理をスキップして、この変動停止処理（Ｓ５１３）を終了して特図変動処理（図４６６）に戻る。さらに、Ｓ５２０６の判別の結果、時短終了フラグ２０３ｊがオンされていれば（Ｓ５２０６：Ｙｅｓ）、既に時短終了条件が成立した状態であるため、この場合も時短終了条件の判別処理を行わず、Ｓ５２０７の処理をスキップして、この変動停止処理（Ｓ５１３）を終了して特図変動処理（図４６６）に戻る。

【８５７６】

ここで、図４６９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図４６８参照）の一処理である時短回数処理（Ｓ５２０７）について説明する。図４６９は、この時短回数処理（Ｓ５２０７）を示すフローチャートである。

【８５７７】

この時短計数処理（Ｓ５２０７）では、「時短機能」が有効に設定されている場合に、「時短機能」の終了条件である特別図柄の動的表示の実行回数（例えば、第１特別図柄の変動回数、及び、第２特別図柄の変動回数）を計数し、該計数結果が時短終了条件を満たしたか否かを判別して、判別結果に応じて時短終了フラグ２０３ｊをオンに設定する。

【８５７８】

この時短計数処理（Ｓ５２０７）では、まず、停止した特別図柄の動的表示の種類を判別する（Ｓ５３０１）。判別の結果、第１特別図柄の動的表示が停止したタイミングであれば（Ｓ５３０１：「特図１」）、第１特別図柄の動的表示が１回実行されたということなので、特図１時短カウンタ２０３ｍの値から１減算して（Ｓ５３０２）、次いで、減算した特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０３）。判別の結果、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、合計時短カウンタ２０３ｏの値から１減算して（Ｓ５３０４）、次いで、減算した合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０５）。判別の結果、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０５：Ｙｅｓ）、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３１０の処理をスキップして、この時短計数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図４６８参照）に戻る。

【８５７９】

一方、Ｓ５３０３の処理において、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０３：Ｎｏ）、即ち、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、処理をＳ５３１０へ移行する。また、Ｓ５３０５の処理において、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０５：Ｎｏ）、即ち、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、この場合も処理をＳ５３１０へ移行する。

【８５８０】

また、Ｓ５３０１の処理において、第２特別図柄の動的表示が停止したタイミングであると判別された場合は（Ｓ５３０１：「特図２」）、第２特別図柄の動的表示が１回実行されたということなので、特図２時短カウンタ２０３ｎの値から１減算して（Ｓ５３０６）、次いで、減算した特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０７）。判別の結果、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０７：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の動的表示回数に基づく時短

終了条件が成立していないので、続いて、合計時短カウンタ２０３ｏの値から１減算して（Ｓ５３０８）、次いで、減算した合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０９）。判別の結果、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０９：Ｙｅｓ）、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３１０の処理をスキップして、この時短計数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図４６８参照）に戻る。

【８５８１】

一方、Ｓ５３０７の処理において、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０７：Ｎｏ）、即ち、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」以下である場合は、第２特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、処理をＳ５３１０へ移行する。また、Ｓ５３０９の処理において、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０９：Ｎｏ）、即ち、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、この場合も処理をＳ５３１０へ移行する。

【８５８２】

Ｓ５３１０の処理では、時短終了条件が成立した状態にすべく、時短終了フラグ２０３ｊをオンに設定し（Ｓ５３１０）、この時短回数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図４６８参照）に戻る。

【８５８３】

なお、上述したように、「時短機能」が無効化されるのは、状態変化制御としての時短フラグ２０３ｋがオフにされた場合であるため、時短計数処理（Ｓ５２０７）内の処理においては「通常遊技状態」に移行し得ないように構成されている。また、時短フラグ２０３ｋがオフに設定されるのは、主に、普通電役終了処理（図４８１参照）において、普通電役ユニット７２のエンディング時間が経過しており、時短終了フラグ２０３ｊがオンに設定されている場合となる。

【８５８４】

このため、例えば、「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示が実行されて時短終了条件が成立し、時短終了フラグ２０３ｊがオンされた場合であっても、即座に時短フラグ２０３ｋはオフされず、普通電役ユニット７２のエンディング時間が経過するまでは「時間短縮状態」を維持することになる。

【８５８５】

一方、遊技状態が「時間短縮状態」であっても、普通電役ユニット７２がエンディング状態である場合、普通図柄の可変表示は実行されないため、普通電役ユニット７２が再度開放され得ないように構成されている。

【８５８６】

このように構成することで、普通電役ユニット７２がエンディング状態となっている期間において、時短終了条件が成立した状態で「時間短縮状態」を維持させ、普通電役ユニット７２の開放を不可又は困難としつつ、該「時間短縮状態」において各特別図柄の動的表示を実行することができる。即ち、「時短機能」が有効状態である「時間短縮状態」と、「時短機能」が無効状態である「時間短縮状態」と、の２の遊技状態で特別図柄の動的表示を実行することができる。

【８５８７】

次に、図４７０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４６３参照）の一処理である当たり処理（Ｓ２０３）について説明する。図４７０は、この当たり処理（Ｓ２０３）を示したフローチャートである。

【８５８８】

この当たり処理（Ｓ２０３）は、各特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの種類に応じて可変入賞装置６５（大入賞口）の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に

、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、大当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（Ｓ６１８）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ６２０）を実行する。

【８５８９】

また、この当たり処理（Ｓ２０３）は、第２特別図柄の小当たりが発生する場合に、小当たりに応じて小入賞口ユニット７３の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、小入賞口ユニット７３の開放時間を設定する。そして、小当たり状態（遊技）である場合において、小入賞口ユニット７３を開放又は閉鎖するための小当たり開閉制御処理（Ｓ６１４）を実行し、小当たり状態が終了するタイミングで、小当たり状態の終了を設定する小当たり終了処理（Ｓ６１６）を実行する。

【８５９０】

さらに、この当たり処理（Ｓ２０３）は、小当たり遊技中に開放され得る特定領域７３ｄを球が通過した場合に、該通過に伴って発生する大当たりの種類に応じて可変入賞装置６５の開放回数（ラウンド数）を設定するとともに、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、特定領域７３ｄへの通過に基づく大当たり状態（遊技）である場合において、特別図柄で大当たりした場合と同様、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（Ｓ６１８）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ６２０）を実行する。

【８５９１】

当たり処理（Ｓ２０３）では、まず、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６０１）。判別の結果、大当たりに当選していれば（Ｓ６０１：Ｙｅｓ）、大当たり遊技を行うために、まず、特図１時短カウンタ２０３ｍ、特図２時短カウンタ２０３ｎ及び合計時短カウンタ２０３ｏの値を「０」クリアする（Ｓ６０２）。次いで、大当たり種別又は小当たり種別に応じたラウンド数をＲＡＭ２０３に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６０３）。そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、大当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６０４）、次いで、該大当たり種別に応じたオープニング時間（例えば、「３０秒」又は「０．０５秒」）を設定して（Ｓ６０５）、処理をＳ６１３へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４６３のＳ２０１参照）によって、大当たり種別又は小当たり種別に応じた大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【８５９２】

なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該ラウンドカウンタの値を確認して、ラウンドカウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、大当たり遊技に応じて可変入賞装置６５を開放制御しつつ、該ラウンドカウンタの値を１減算する。そして、ラウンドカウンタの値が「０」になった場合に、実行中の大当たりを終了するように構成されている。

【８５９３】

Ｓ６０１の処理において、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ６０１：Ｎｏ）、次いで、小入賞口ユニット７３内の特定領域７３ｄを球が通過したことに基づいて大当たりフラグ２０３ｐがオンされているか否かを判別する（Ｓ６０６）。判別の結果、大当たりフラグ２０３ｐがオンされていれば（Ｓ６０６：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３内の特定領域７３ｄを球が通過したということなので、まず、大当たりフラグ２０３ｐをオフに設定し（Ｓ６０７）、処理をＳ６０２へ移行して、特別図柄で大当たりにした場合と同様の処理を行う。この場合、小当たり種別に応じたラウンド数をラウンドカウンタに設定する処理（Ｓ６０３）等を行う。

【８５９４】

このように構成することで、特別図柄の動的表示において大当たりに当選する以外にも、小当たりに当選して、該小当たり遊技中に特定領域７３ｄに球を通過させることで、特別図柄の動的表示と同等の大当たり遊技を行うことができる。よって、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。一方、該小当たり遊技中に特定領域７３ｄに球を通過させなければ、大当たりフラグ２０３ｐはオフのままとなり、大当たり遊技は実行されず、該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。よって、小当たり遊技における遊技方法のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【８５９５】

Ｓ６０６の処理において、大当たりフラグ２０３ｐがオンされていないと判別された場合は（Ｓ６０６：Ｎｏ）、次いで、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６０８）。判別の結果、小当たりに当選していれば（Ｓ６０８：Ｙｅｓ）、小当たり遊技を行うために、小当たり種別に応じた小入賞口ユニット７３の開放回数をＲＡＭ２０３に設けられた開放カウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６０９）。

【８５９６】

そして、小当たりが開始されることを示す小当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、小当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６１０）、次いで、該小当たりのオープニング時間（例えば、「５秒」や「０．０５秒」）を設定する（Ｓ６１１）。そして、入賞カウンタ（図示せず）に「１０」をセットし（Ｓ６１２）、処理をＳ６１３へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４６３のＳ２０１参照）によって、小当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【８５９７】

なお、上述した小当たり遊技時の開放カウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該開放カウンタの値を確認して、開放カウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、小当たり遊技に応じて小入賞口ユニット７３を開放制御しつつ、該開放カウンタの値を１減算する。そして、開放カウンタの値が「０」になった場合に、実行中の小当たりを終了するように構成されている。

【８５９８】

また、上述した小当たり遊技時の入賞カウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該入賞カウンタの値を確認して、入賞カウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、小当たり遊技に応じて小入賞口ユニット７３を開放制御しつつ、小入賞口スイッチ７３ｃにより球が検知されるごとに入賞カウンタの値を１減算する。そして、入賞カウンタの値が「０」になった場合に、実行中の小当たり遊技の１のラウンドを終了するように構成されている。

【８５９９】

Ｓ６１３の処理では、小当たり中か否かを判別する（Ｓ６１３）。判別の結果、小当たり中であると判別された場合は（Ｓ６１３：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中における切替装置としての小入賞口ユニット７３の開閉制御を実行する小当たり開閉制御処理を実行する（Ｓ６１４）。

【８６００】

ここで、図４７１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である小当たり開閉制御処理（Ｓ６１４）について説明する。図４７１は、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１４）を示したフローチャートである。

【８６０１】

この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１４）では、当たり処理（Ｓ２０３）で設定された小入賞口ユニット７３の開放回数（即ち、開放カウンタ）に基づいて、小入賞口ユニット７３の開閉制御を実行する。

【８６０２】
この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１４）では、まず、開放カウンタ（図示せず）の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６００１）。判別の結果、開放カウンタが「０」より大きい値でない場合、即ち、開放カウンタの値が「０」以下である場合は（Ｓ６００１：Ｎｏ）、小当たり遊技中における小入賞口ユニット７３の開放回数が残存していないため、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１４）を終了して、当たり処理（図４７０参照）に戻る。
【８６０３】
一方、Ｓ６００１の判別の結果、開放カウンタの値が「０」より大きい値である場合は（Ｓ６００１：Ｙｅｓ）、次いで、当たり処理（Ｓ２０３）のＳ６１１で設定されたオープニング時間、又は、小当たり開放テーブル２０２ｈに基づいて設定されるインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６００２）。判別の結果、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ６００２：Ｎｏ）、小入賞口ユニット７３の開放タイミングではないため、Ｓ６００３～Ｓ６００５の処理をスキップして、処理をＳ６００６へ移行する。
【８６０４】
一方、Ｓ６００２の処理において、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ６００２：Ｙｅｓ）、小入賞口ユニット７３の開放タイミングなので、まず、小入賞口ユニット７３の開放設定を行う（Ｓ６００３）。そして、小入賞口ユニット７３における１の開放時間を設定し（Ｓ６００４）、次いで、小入賞口ユニット７３が開放されたことを示す小入賞口開放コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６００５）、処理をＳ６００６へ移行する。
【８６０５】
Ｓ６００６の処理では、小当たり時において小入賞口ユニット７３が開放中であるか否かを判別する（Ｓ６００６）。判別の結果、小当たり時において小入賞口ユニット７３が開放中でなければ（Ｓ６００６：Ｎｏ）、小当たり時おいて小入賞口ユニット７３が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、Ｓ６００７及びＳ６００８の処理をスキップして、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１４）を終了し、当たり処理（図４７０参照）に戻る。一方、Ｓ６００６の処理において、小当たり時において小入賞口ユニット７３が開放中であると判別された場合は（Ｓ６００６：Ｙｅｓ）、まず、特定領域７３ｄの開閉制御を実行する特定領域装置開閉制御処理を行う（Ｓ６００７）。
【８６０６】
ここで、図４７２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）の一処理である特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）について説明する。図４７２は、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）を示したフローチャートである。
【８６０７】
この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）では、小当たり遊技中における特定領域７３ｄの開閉制御を行う。
【８６０８】
この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）では、まず、特定領域７３ｄが開放中か否か、即ち、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされているか否かを判別する（Ｓ６１０１）。判別の結果、特定領域７３ｄが開放されていない場合、即ち、特定領域ソレノイド７３ｆがオフされている場合は（Ｓ６１０１：Ｎｏ）、次いで、特定領域７３ｄの開放条件が成立しているか否か、即ち、小入賞口ユニット７３が開放しているか否かを判別する（Ｓ６１０２）。判別の結果、特定領域７３ｄの開放条件が成立している場合、即ち、小入賞口ユニット７３が開放したタイミングで（Ｓ６１０２：Ｙｅｓ）、特定領域ソレノイド７３ｆをオフからオンに設定して、特定領域７３ｄの開放設定を行い（Ｓ６１０３）、処

理をＳ６１０４へ移行する。
【８６０９】
なお、Ｓ６１０１の処理において、特定領域７３ｄが開放されていると判別された場合、即ち、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている場合は（Ｓ６１０１：Ｙｅｓ）、Ｓ６１０２及びＳ６１０３の処理をスキップして、処理をＳ６１０４へ移行する。また、Ｓ６１０２の処理において、特定領域７３ｄの開放条件が成立していない場合は（Ｓ６１０２：Ｎｏ）、Ｓ６１０３～Ｓ６１０５の処理をスキップして、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）を終了し、小当たり開閉制御処理（図４７１参照）に戻る。
【８６１０】
Ｓ６１０４の処理では、特定領域７３ｄの閉鎖条件が成立しているか否か、即ち、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合や特定領域７３ｄの開放時間（例えば、特定領域７３ｄの開放から「３０秒」）が経過した場合に（Ｓ６１０４：Ｙｅｓ）、特定領域７３ｄの閉鎖条件が成立したと判断して、特定領域７３ｄを閉鎖するために、特定領域ソレノイド７３ｆをオンからオフに設定して、特定領域７３ｄの閉鎖設定を行い（Ｓ６１０５）、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）を終了して、小当たり開閉制御処理（図４７１参照）に戻る。
【８６１１】
このように、小当たり遊技中に所定条件の成立に基づいて特定領域７３ｄの開閉制御処理を行い、小当たり遊技中に特定領域７３ｄを開放させて球が通過させ得ることで、小当たり遊技に基づく大当たり遊技を発生させることが可能となる。また、小当たり遊技中に特定領域７３ｄを球が通過しなければ、大当たり遊技を発生させずに該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。
【８６１２】
図４７１に戻って、説明を続ける。Ｓ６００７の特定領域装置開閉制御処理の後は、次いで、開放中の小入賞口ユニット７３の閉鎖条件を判別するべく、小入賞口開放中処理を行い（Ｓ６００８）、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１４）を終了し、当たり処理（図４７０参照）に戻る。
【８６１３】
ここで、図４７３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開閉制御処理（Ｓ６１４）の一処理である小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）について説明する。図４７３は、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を示したフローチャートである。
【８６１４】
この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）では、小当たり遊技中において開放中の小入賞口ユニット７３の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。
【８６１５】
この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）では、まず、上述した小当たり開閉制御処理（Ｓ６１４）のＳ６００４において設定された小入賞口ユニット７３の１の開放時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６２０１）。判別の結果、小入賞口ユニット７３の１の開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ６２０１：Ｎｏ）、次いで、小入賞口スイッチ７３ｃがオンされたか否か、即ち、小入賞口ユニット７３内へ球が入賞したか否かを判断する（Ｓ６２０２）。
【８６１６】
Ｓ６２０２の処理において、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検出され小入賞口ユニット７３内へ球が入賞していれば（Ｓ６２０２：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ６２０３）、次いで、１減算した入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６２０４）。入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６２０４：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、小入賞口ユニット７３に球が１０個以上入賞して小当たり遊技の終了条件（小入賞口ユニット７３の閉鎖条件）が成立しているので、小入賞口ユニット７３を閉鎖させるために、処理をＳ６２０５へ

移行する。
【８６１７】
　Ｓ６２０５からの小入賞口ユニット７３の閉鎖処理では、まず、小入賞口ユニット７３の閉鎖設定を行い（Ｓ６２０５）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して小入賞口ユニット７３が閉鎖されたことを示す小入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６２０６）、処理をＳ６２０７へ移行する。なお、Ｓ６２０６の処理で設定された小入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４６３のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【８６１８】
　次いで、Ｓ６２０７の処理では、小当たり遊技の終了条件が成立したことから、開放カウンタの値を「０」クリアし（Ｓ６２０７）、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図４７１参照）に戻る。
【８６１９】
　Ｓ６２０２の処理において、小入賞口スイッチ７３ｃがオンされていないと判別された場合は（Ｓ６２０２：Ｎｏ）、次いで、特定領域スイッチ７３ｇがオンされたか否かを判別する（Ｓ６２０８）。判別の結果、特定領域スイッチ７３ｇがオンされていれば（Ｓ６２０８：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中の特定領域７３ｄの開放中に球が特定領域７３ｄを通過したということなので、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させるため、大当たりフラグ２０３ｐをオンに設定して（Ｓ６２０９）、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図４７１参照）に戻る。一方、Ｓ６２０８の処理において、特定領域スイッチ７３ｇがオンされていないと判断された場合は（Ｓ６２０８：Ｎｏ）、Ｓ６２０９の処理をスキップして、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図４７１参照）に戻る。
【８６２０】
　これにより、小当たり遊技中において、特定領域７３ｄが開放されているタイミングで球が特定領域７３ｄを通過することに基づいて、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させることができ、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。一方、該小当たり遊技中に特定領域７３ｄに球を通過させなければ、大当たりフラグ２０３ｐはオフのままとなり、大当たり遊技は実行されず、該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。よって、小当たり遊技における遊技方法のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。
【８６２１】
　Ｓ６２０１の処理において、小入賞口ユニット７３の１の開放時間が経過したタイミングと判断された場合は（Ｓ６２０１：Ｙｅｓ）、小入賞口ユニット７３の１の開放における閉鎖条件が成立し、その開放における小入賞口ユニット７３の閉鎖タイミングであるため、小入賞口ユニット７３を閉鎖させるために、処理をＳ６２１０へ移行する。
【８６２２】
　Ｓ６２１０の処理では、開放中の小入賞口ユニット７３を閉鎖せるため、小入賞口ソレノイド７３ｂをオンからオフにして、小入賞口ユニット７３の閉鎖を設定し（Ｓ６２１０）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して小入賞口ユニット７３の１の開放の終了を示す小入賞口閉鎖コマンドを設定する（Ｓ６２１１）。Ｓ６２１１の処理で設定された小入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４６３のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【８６２３】
　音声ランプ制御装置１１３は、小入賞口閉鎖コマンドを受信すると、小入賞口ユニット７３が閉鎖された旨の演出を実行する。なお、小当たり遊技における小入賞口ユニット７３の開閉は、それぞれ短時間（開放「０．１秒」、閉鎖「１．２秒」）であるため、音声ランプ制御装置１１３は、小入賞口閉鎖コマンドを受信した場合であっても、小入賞口ユ

ニット７３の１の開閉に伴う演出を実行しないように構成してもよい。
【８６２４】
　Ｓ６２１１の処理の後は、小入賞口ユニット７３の１の開放が終了したということなので、開放カウンタの値を１減算し（Ｓ６２１２）、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図４７１参照）に戻る。これにより、小当たり遊技中において、１のラウンド中に開放カウンタの値に設定された開放回数分、小入賞口ユニット７３を開放させることができる。
【８６２５】
　図４７０の当たり処理（Ｓ２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ６１４の小当たり開閉制御処理（図４７１参照）の終了後は、次いで、開放カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６１５）。判別の結果、開放カウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ６１５：Ｙｅｓ）、小当たりを継続するため、小当たりの終了設定処理であるＳ６１６の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。
【８６２６】
　一方、Ｓ６１５の処理において、開放カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６１５：Ｎｏ）、即ち、開放カウンタの値が「０」以下である場合は、この小当たりにおける小入賞口ユニット７３の開放動作がすべて終了しているので、小当たり状態を終了させるために、小当たり終了処理を行い（Ｓ６１６）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。
【８６２７】
　ここで、図４７４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である小当たり終了処理（Ｓ６１６）について説明する。図４７４は、この小当たり終了処理（Ｓ６１６）を示したフローチャートである。
【８６２８】
　この小当たり終了処理（Ｓ６１６）では、まず、入賞カウンタの値を「０」クリアし（Ｓ６３０１）、次いで、特定領域７３ｄが開放されている場合は、特定領域７３ｄの閉鎖処理を設定する（Ｓ６３０２）。そして、小当たりの終了時の各種処理を実行する小当たり終了設定処理を行い（Ｓ６３０３）、この小当たり終了処理（Ｓ６１６）を終了して、当たり処理（図４７０参照）に戻る。
【８６２９】
　図４７０に戻って、説明を続ける。Ｓ６１３の処理において、小当たり遊技中ではないと判別された場合は（Ｓ６１３：Ｎｏ）、次いで、大当たり中か否かを判別する（Ｓ６１７
）。判別の結果、大当たり中であると判別された場合は（Ｓ６１７：Ｙｅｓ）、切替装置として可変入賞装置６５の開閉制御を実行する大当たり開閉制御処理を実行する（Ｓ６１８）。
【８６３０】
　ここで、図４７５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり開閉制御処理（Ｓ６１８）について説明する。図４７５は、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１８）を示したフローチャートである。
【８６３１】
　この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１８）では、当たり処理（Ｓ２０３）で設定された可変入賞装置６５の開放回数に基づいて、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する。
【８６３２】
　この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１８）では、まず、当たり処理（Ｓ２０３）のＳ６０５で設定されたオープニング時間、又は、後述する大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）のＳ６５１０（図４７６参照）で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６４０１）。判別の結果、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ６４０１：Ｎｏ）、可変入賞装置６５の開放タイミングでは

ないため、該可変入賞装置６５を閉鎖し続けるため、Ｓ６４０２～Ｓ６４０５の処理をスキップして、処理をＳ６４０６へ移行する。

【８６３３】

一方、Ｓ６４０１の処理において、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ６４０１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開放タイミングなので、可変入賞装置６５の開放設定を行い（Ｓ６４０２）、次いで、入賞カウンタ（図示せず）に「１０」をセットする（Ｓ６４０３）。そして、大当たり時おける可変入賞装置６５の最大開放時間（第２５実施形態では、「３０秒」）を設定して（Ｓ６４０４）、可変入賞装置６５が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６４０５）、処理をＳ６４０６に移行する。この大入賞口開放コマンドを受信した音声ランプ制御装置１１３は、可変入賞装置６５が開放された旨を第３図柄表示装置８１において実行し、開放されている可変入賞装置６５へ球を入賞させることを遊技者に促すように構成されている。

【８６３４】

Ｓ６４０６の処理では、可変入賞装置６５が開放中であるか否かを判別する（Ｓ６４０６）。判別の結果、可変入賞装置６５が開放中でなければ（Ｓ６４０６：Ｎｏ）、可変入賞装置６５が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、Ｓ６４０７の処理をスキップして、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１８）を終了し、当たり処理（図４７０参照）に戻る。一方、Ｓ６４０６の処理において、可変入賞装置６５が開放中であると判別された場合は（Ｓ６４０６：Ｙｅｓ）、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件を判別するべく、大入賞口開放中処理を行い（Ｓ６４０７）、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１８）を終了し、当たり処理（図４７０参照）に戻る。

【８６３５】

ここで、図４７６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり開閉制御処理（Ｓ６１８）の一処理である大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）について説明する。図４７６は、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を示したフローチャートである。

【８６３６】

この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）では、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

【８６３７】

この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）では、まず、上述した大当たり開閉制御処理（Ｓ６１８）のＳ６４０４において設定された可変入賞装置６５の開放時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６５０１）。判別の結果、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングであれば（Ｓ６５０１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける可変入賞装置６５の閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「０」クリアして（Ｓ６５０２）、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６５０６へ移行する。Ｓ６５０６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理については、後述する。

【８６３８】

一方、Ｓ６５０１の処理において、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ６５０１：Ｎｏ）、次いで、大入賞口スイッチ６５ｃがオンされたか否か、即ち、可変入賞装置６５へ球が入賞したか否かを判断する（Ｓ６５０３）。

【８６３９】

Ｓ６５０３の処理において、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出されていないと判別された場合は（Ｓ６５０３：Ｎｏ）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図４７５参照）に戻る。一方、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出され可変入賞装置６５へ球が入賞していれば（Ｓ６５０３：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ６５０４）、次いで、入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６５０５）。入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６５０５：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、可変入

賞装置６５に球が１０個以上入賞して可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しているので、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６５０６へ移行する。

【８６４０】

一方、Ｓ６５０５の処理において、入賞カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ６５０５：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しておらず、可変入賞装置６５の開放を継続するために、Ｓ６５０６～Ｓ６５１０の処理をスキップして、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を終了する。この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）の終了後は、大当たり開閉制御処理（図４７５参照）へ戻る。

【８６４１】

Ｓ６５０６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置６５の閉鎖設定を行い（Ｓ６５０６）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して可変入賞装置６５が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６５０７）、処理をＳ６５０８へ移行する。なお、Ｓ６５０７の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４６３のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【８６４２】

次いで、Ｓ６５０８の処理では、可変入賞装置６５の１のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を１減算し（Ｓ６５０８）、次に、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６５０９）。ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値である場合（Ｓ６５０９：Ｙｅｓ）、該大当たりにおけるラウンド回数（可変入賞装置６５の残り開放回数）が残存している状態であるので、次の可変入賞装置６５を開放させるまでのインターバル時間（例えば、「１秒」）を設定し（Ｓ６５１０）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了し、大当たり開閉制御処理（図４７５参照）に戻る。

【８６４３】

一方、Ｓ６５０９の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６５０９：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了したので、大当たり状態を終了させるために、インターバル時間を設定せず（即ち、Ｓ６５１０をスキップして）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図４７５参照）に戻る。

【８６４４】

図４７０の当たり処理（Ｓ２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ６１８の大当たり開閉制御処理（図４７５参照）の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６１９）。判別の結果、ラウンドカウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ６１９：Ｙｅｓ）、大当たり状態を継続するため、大当たりの終了設定処理であるＳ６２０の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【８６４５】

一方、Ｓ６１９の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６１９：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了しているので、大当たり状態を終了させるために、大当たり終了処理を行い（Ｓ６２０）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【８６４６】

ここで、図４７７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり終了処理（Ｓ６２０）について説明する。図４７７は、この大当たり終了処理（Ｓ６１０）を示したフローチャートである。

【８６４７】

この大当たり終了処理（Ｓ６２０）では、当選した大当たり種別（小当たり種別に基づく大当たり）に基づいて、各時短カウンタの値の設定等を行う。

【８６４８】

この大当たり終了処理（Ｓ６２０）では、まず、当選した大当たりが大当たり種別「時短Ａ」であるか否かを判別し（Ｓ６６０１）、当選した大当たりが大当たり種別「時短Ａ」であれば（Ｓ６６０１：Ｙｅｓ）、「時短機能」を発動させるために、状態変化制御としての時短フラグ２０３ｋをオンに設定する（Ｓ６６０２）。次いで、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じた時短作動回数を特図１時短カウンタ２０３ｍ、特図２時短カウンタ２０３ｎ及び合計時短カウンタ２０３ｏにそれぞれセットし（Ｓ６６０３）、処理をＳ６６０４に移行する。

【８６４９】

Ｓ６６０４の処理では、時短終了フラグ２０３ｊがオンされているか否かを判別し（Ｓ６６０４）、時短終了フラグ２０３ｊがオンされていれば（Ｓ６６０４：Ｙｅｓ）、時短終了条件が成立している状態となっているため、該時短終了条件の成立状態を解除すべく、時短終了フラグ２０３ｊをオフに設定し（Ｓ６６０５）、処理をＳ６６０６に移行する。

【８６５０】

また、Ｓ６６０４の処理において、時短終了フラグ２０３ｊがオンされていないと判別された場合（Ｓ６６０４：Ｎｏ）、時短終了条件は成立していないため、Ｓ６６０５の処理をスキップして、Ｓ６６０６に移行する。

【８６５１】

なお、Ｓ６６０４の処理において、時短終了フラグ２０３ｊがオンされていると判別される状態（Ｓ６６０４：Ｙｅｓ）は、時短終了条件が成立している状態において大当たり種別「時短Ａ」に当選しており、パチンコ機１０の遊技仕様通りの遊技では成立し得ないイレギュラーなケースの処理となる。

【８６５２】

一方、Ｓ６６０１の判別の結果、当選した大当たりが大当たり種別「時短Ａ」でなければ（Ｓ６６０１：Ｎｏ）、当選した大当たりは「時短機能」が付加される大当たりではないため、Ｓ６６０２～Ｓ６６０５の処理をスキップして、Ｓ６６０６に移行する。

【８６５３】

Ｓ６６０６の処理では、音声ランプ制御装置１１３に対して大当たりのエンディング演出の開始を示すエンディングコマンドを設定する（Ｓ６６０６）。Ｓ６６０６の処理で設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４６３のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、進行制御として大当たりのエンディング演出を実行する。

【８６５４】

Ｓ６６０６の処理の終了後は、遊技状態に応じてエンディング時間（例えば、「１０秒」）を設定し（Ｓ６６０７）、大当たり終了設定処理を実行して（Ｓ６６０８）、この大当たり終了処理（Ｓ６２０）を終了して、当たり処理（図４７０参照）に戻る。

【８６５５】

次に、図４７８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４６３参照）の一処理である普図変動処理（Ｓ２１１）について説明する。図４７８は、この普図変動処理（Ｓ２１１）を示したフローチャートである。

【８６５６】

この普図変動処理（Ｓ２１１）は、スルーゲート６７への球の通過に起因して、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を制御するものである。

【８６５７】

この普図変動処理（Ｓ２１１）では、まず、今現在、普通電役ユニット７２が開放中（

作動中）、オープニング中、インターバル中、エンディング中のいずれかの状態であるか否か、即ち、普通図柄の当たり中であるか否かを判別する（Ｓ７０１）。判別の結果、普通電役ユニット７２が開放中（作動中）、オープニング中、インターバル中、エンディング中のいずれかの状態であれば（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、普通図柄の当たり中であるので、そのまま普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図４６３参照）へ戻る。

【８６５８】

このように構成することで、普通電役ユニット７２がエンディング中（第２５実施形態では「２００秒」）である場合に普通図柄の可変表示を実行不可とすることができ、「時間短縮状態」中であっても、該普通電役ユニット７２がエンディング中であれば普通電役ユニット７２が開放動作を実行し得ないようにすることができる。

【８６５９】

一方、普通電役ユニット７２が開放中（作動中）、オープニング中、インターバル中、エンディング中のいずれの状態でもなければ（Ｓ７０１：Ｎｏ）、普通図柄の当たり中ではないため、次いで、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中であるか否かを判別する（Ｓ７０２）。判別の結果、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中でなければ（Ｓ７０２：Ｎｏ）、次いで、普通図柄表示装置８３における可変表示が停止後、所定時間（例えば、「１秒」）経過したか否かを判別する（Ｓ７０３）。その結果、可変表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ７０３：Ｎｏ）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図４６３参照）に戻る。これにより、可変表示における停止図柄が所定時間だけ普通図柄表示装置８３に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【８６６０】

一方、Ｓ７０３の処理の結果、可変表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ７０３：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄に関する可変表示の作動保留球数ＨＮ）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ７０４）。

【８６６１】

Ｓ７０４の処理の結果、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きくなければ（Ｓ７０４：Ｎｏ）、実行すべき普通図柄の可変表示の保留球数が存在しないということなので、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図４６３参照）に戻る。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きい値であれば（Ｓ７０４：Ｙｅｓ）、保留されていた普通図柄に関する可変表示の実行開始タイミングであると判断し、まず、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１減算する（Ｓ７０５）。これは、後述する処理（Ｓ７０６～Ｓ７１２）によって、保留されていた普通図柄に関する可変表示のうち１の可変表示の実行が開始されることに伴って、普通図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【８６６２】

次いで、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ７０６）。このデータシフト処理は、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１～第４エリアに格納されているデータを普図保留球実行エリア２０３ｉへ向けて順にシフトさせる処理であって、普図保留第１エリア→普図保留球実行エリア２０３ｉ、普図保留第２エリア→普図保留第１エリア、普図保留第３エリア→普図保留第２エリア、普図保留第４エリア→普図保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【８６６３】

Ｓ７０６のデータシフト処理の後は、データシフト処理により普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されたデータ（即ち、普図当たりカウンタＣ４の値）に基づいて、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を実行するために、まず、時短フラグ２０３ｋがオンされているか否かを判別する（Ｓ７０７）。判別の結果、時短フラグ２０３ｋがオ

ンされていない場合は（Ｓ７０７：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「１秒」に設定し（Ｓ７０８）、処理をＳ７０９に移行する。

【８６６４】

Ｓ７０９の処理では、普図当たり乱数テーブル２０２ｉにおける低確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定して（Ｓ７０９）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図４６３参照）に戻る。

【８６６５】

一方、時短フラグ２０３ｋがオンされていると判別された場合（Ｓ７０７：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な「時間短縮状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「０．１秒」に設定して（Ｓ７１０）、処理をＳ７１１に移行する。

【８６６６】

Ｓ７１１の処理では、普図当たり乱数テーブル２０２ｉにおける高確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定して（Ｓ７１１）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図４６３参照）に戻る。

【８６６７】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、遊技者が右打ちした場合に、スルーゲート６７を球が通過したとき、普通電役ユニット７２が開放し易いか否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役ユニット７２が開放し易い状況（即ち、普通図柄の高確率状態）であって普通電役ユニット７２へ流入し易い状況か、普通電役ユニット７２が開放し得ない状況（即ち、普通図柄の低確率状態）であって、小入賞口ユニット７３側へ流下していく状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を創出することができる。

【８６６８】

Ｓ７０２の処理において、普通図柄表示装置８３の表示態様が可変表示中であると判別されると（Ｓ７０２：Ｙｅｓ）、可変表示時間が経過したか否かを判別する（Ｓ７１２）。普通図柄表示装置８３の可変表示時間は、Ｓ７０８又はＳ７１０の処理により遊技状態に応じて決定されており、この可変表示時間が経過していなければ（Ｓ７１２：Ｎｏ）、普通図柄表示装置８３の表示を更新して（Ｓ７１３）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図４６３参照）に戻る。

【８６６９】

一方、普通図柄表示装置８３における可変表示の可変表示時間が経過していれば（Ｓ７１２：Ｙｅｓ）、普通図柄表示装置８３に対して、Ｓ７０９又はＳ７１１によって予め設定された停止図柄に対応した表示態様を設定し（Ｓ７１４）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図４６３参照）に戻る。

【８６７０】

これにより、球がスルーゲート６７を通過した場合に、この普図変動処理（Ｓ２１１）に基づいて普通図柄表示装置８３における可変表示が設定され、該普通図柄表示装置８３において可変表示が開始されてから可変表示時間が経過するまでは、「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる。そして、可変表示結果が当たりである場合には「○」の図柄を点灯する一方、ハズレである場合には「×」の図柄を点灯させる。

【８６７１】

次に、図４７９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４６３参照）の一処理である切替手段としての普通電役制御処理（Ｓ２０４）について説明する。図４７９は、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を示したフロー

チャートである。
【８６７２】
この普通電役制御処理（Ｓ２０４）は、普通図柄の当たりが発生する場合に、遊技状態に応じて普通電役ユニット７２の開閉駆動制御を実行する。即ち、遊技状態に応じて普通電役ユニット７２の開放時間を設定すると共に、設定された時間に基づいて該普通電役ユニット７２を開放駆動し、設定した最大入賞個数が入球した場合、又は、設定した開放時間が経過した場合に、開放中の普通電役ユニット７２を閉鎖させる制御を実行する。
【８６７３】
この普通電役制御処理（Ｓ２０４）では、まず、普通電役ユニット７２が開放中か否かを判別する（Ｓ８０１）。判別の結果、普通電役ユニット７２が開放中でないと判別された場合（Ｓ８０１：Ｎｏ）、次に、普通図柄の可変表示が終了したか否かを判別する（Ｓ８０２）。
【８６７４】
Ｓ８０２における判別の結果、普通図柄の可変表示が終了していなければ（Ｓ８０２：Ｎｏ）、Ｓ８０３～Ｓ８０７及びＳ８１３の処理をスキップしてＳ８１９に移行する。一方、普通図柄の可変表示が終了していれば（Ｓ８０２：Ｙｅｓ）、次いで、該可変表示において当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ８０３）。
【８６７５】
Ｓ８０３における判別の結果、可変表示において当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ８０３：Ｎｏ）、Ｓ８０４～Ｓ８０７及びＳ８１３の処理をスキップしてＳ８１９に移行する。一方、可変表示において当たりに当選していると判別された場合は（Ｓ８０３：Ｙｅｓ）、当選した当たりに関する制御を実行するために、まず、時短フラグ２０３ｋがオンされているか否かを判別する（Ｓ８０４）。
【８６７６】
Ｓ８０４における判別の結果、時短フラグ２０３ｋがオンされていないと判別された場合は（Ｓ８０４：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通電役開放テーブル２０２ｋの規定内容に基づいて普通電役ユニット７２の開放を行わず、Ｓ８０５～Ｓ８０７及びＳ８１３の処理をスキップしてＳ８１９に移行する。
【８６７７】
一方、Ｓ８０４の処理において、時短フラグ２０３ｋがオンされていると判別された場合は（Ｓ８０４：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な「時間短縮状態」であると判断し、普通電役開放テーブル２０２ｋの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役ユニット７２の開放（没入）時間を「１秒」に設定し（Ｓ８０５）、該当たりに基づく普通電役ユニット７２の開放回数を５回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「５」をセットし（Ｓ８０６）、入賞カウンタ（図示せず）に「２」をセットして（Ｓ８０７）、処理をＳ８１３へ移行する。
【８６７８】
また、Ｓ８０１の処理において、普通電役ユニット７２が開放中であると判別された場合（Ｓ８０１：Ｙｅｓ）、次いで、Ｓ８０５において設定された普通電役ユニット７２の１回の開放時間が経過しているかを判別する（Ｓ８０８）。判別の結果、設定された普通電役ユニット７２の１回の開放時間が経過していると判別された場合は（Ｓ８０８：Ｙｅｓ）、まず、普通電役ユニット７２の閉鎖処理を行い（Ｓ８０９）、Ｓ８０６の処理で設定された電役カウンタの値から「１」を減算する（Ｓ８１０）。
【８６７９】
そして、減算された電役カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ８１１）。判別の結果、電役カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ８１１：Ｙｅｓ）、該当たりに基づく普通電役ユニット７２の開放回数が残存しているため、インターバル時間（例えば、「１秒」）を設定し（Ｓ８１２）、処理をＳ８１３に移行する。一方、電役カウンタの値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ８１１：Ｎｏ）、即ち、電役カウンタの値が「０」以下である場合は、該当たりに基

づく普通電役ユニット７２の開放がすべて終了したということなので、普通電役ユニット７２の再開放を行わず、処理をＳ８１８に移行する。

【８６８０】

Ｓ８１３の処理では、普通電役ユニット７２の開放処理を行い（Ｓ８１３）、閉鎖状態であった普通電役ユニット７２を開放状態に駆動し、処理をＳ８１９に移行する。

【８６８１】

また、Ｓ８０８の処理において、普通電役ユニット７２の１回の開放時間が経過していないと判別された場合は（Ｓ８０８：Ｎｏ）、次いで、普通電役スイッチ７２ｂによって入球を検知したか否かを判別し（Ｓ８１４）、普通電役スイッチ７２ｂによって入球を検知していなければ（Ｓ８１４：Ｎｏ）、Ｓ８１５～Ｓ８１８の処理をスキップして、処理をＳ８１９に移行する。

【８６８２】

一方、Ｓ８１４の判別の結果、普通電役スイッチ７２ｂによって入球を検知した場合（Ｓ８１４：Ｙｅｓ）、普通電役ユニット７２に１の遊技球が入球しているため、Ｓ８０７の処理で設定された入賞カウンタ（図示せず）の値から「１」を減算する（Ｓ８１５）。

【８６８３】

そして、減算された入賞カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ８１６）、入賞カウンタの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ８１６：Ｙｅｓ）、普通電役ユニット７２への入球数が所定値（即ち、「２」）に達していないため、Ｓ８１７及びＳ８１８の処理をスキップして、処理をＳ８１９に移行する。

【８６８４】

Ｓ８１６の処理において、入賞カウンタの値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ８１６：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下であれば、普通電役ユニット７２への入球数が所定値（即ち、「２」）に達しているため、普通電役ユニット７２の閉鎖処理を行い（Ｓ８１７）、処理をＳ８１８に移行する。

【８６８５】

Ｓ８１８の処理では、普通電役ユニット７２のエンディング時間（例えば、「２００秒」）を設定し、処理をＳ８１９に移行する。

【８６８６】

次いで、Ｓ８１９の処理において、普通電役ユニット７２内の入球口切換弁７５の駆動制御を行うべく、入球口切換弁制御処理を実行し（Ｓ８１９）、処理をＳ８２０に移行する。

【８６８７】

ここで、図４８０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される普通電役制御処理（Ｓ２０４）の一処理である入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）について説明する。図４８０は、この入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）を示したフローチャートである。

【８６８８】

この入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）では、主に、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ又は第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへの入球を判別して入球口切換弁７５の駆動制御を行う。

【８６８９】

この入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）では、まず、入球口切換弁７５が第１位置、即ち、第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上方に位置しているか否かを判別し（Ｓ８２１）、入球口切換弁７５が第１位置である場合（Ｓ８２１：Ｙｅｓ）、次いで、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａがオンされているか否かを判別する（Ｓ８２２）。

【８６９０】

Ｓ８２２の判別の結果、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａがオンされていれば（Ｓ８２２：Ｙｅｓ）、第１非電動役物始動口７６に球が入球しているため、入球口切換弁ソレノイド７５ｃを駆動して入球口切換弁７５を第２位置、即ち、第１非電動役物始動口７

６の鉛直方向上方へ可動させ（Ｓ８２３）、この入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）を終了して、普通電役制御処理（図４７９）に戻る。

【８６９１】

一方、Ｓ８２２の処理において、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａがオンされていなければ（Ｓ８２２：Ｎｏ）、第１非電動役物始動口７６に球が入球していないため、Ｓ８２３の処理をスキップしてこの入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）を終了して、普通電役制御処理（図４７９）に戻る。

【８６９２】

Ｓ８２１の処理において、入球口切換弁７５が第１位置ではないと判別された場合（Ｓ８２１：Ｎｏ）、入球口切換弁７５は第２位置にあると判断し、次いで、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａがオンされているか否かを判別する（Ｓ８２４）。

【８６９３】

Ｓ８２４の判別の結果、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａがオンされていれば（Ｓ８２４：Ｙｅｓ）、第２非電動役物始動口７７に球が入球しているため、処理をＳ８２６に移行する。

【８６９４】

一方、Ｓ８２４の処理において、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａがオンされていなければ（Ｓ８２４：Ｎｏ）、第２非電動役物始動口７７に球が入球していないため、次いで、普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒が経過したか否かを判別し（Ｓ８２５）、普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒が経過していれば（Ｓ８２５：Ｙｅｓ）、処理をＳ８２６に移行する。

【８６９５】

一方、Ｓ８２５の処理において、普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒が経過していなければ（Ｓ８２５：Ｎｏ）、Ｓ８２６の処理をスキップして、この入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）を終了して、普通電役制御処理（図４７９）に戻る。

【８６９６】

Ｓ８２６の処理では、入球口切換弁ソレノイド７５ｃの駆動を停止して入球口切換弁７５を第１位置へ可動させ（Ｓ８２６）、この入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）を終了して、普通電役制御処理（図４７９）に戻る。

【８６９７】

このように構成することで、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ及び第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへの入球に基づいて入球口切換弁７５を可動させることができる。また、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、該普通電役ユニット７２内に２の球が入球しなかった場合、又は、該普通電役ユニット７２内に入球した２の球のいずれかが第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に入球しなかった場合、であっても、該普通電役ユニット７２の開放動作終了後に入球口切換弁７５の位置を第１位置にすることができ、次回の普通電役ユニット７２の開放時において、該普通電役ユニット７２内に入球した球を正常に処理することができる。

【８６９８】

図４７９の普通電役制御処理（Ｓ２０４）に戻って、説明を続ける。Ｓ８１９の入球口切換弁制御処理が終わると、次いで、普通電役ユニット７２がエンディング中であるか否かを判別し（Ｓ８２０）、普通電役ユニット７２がエンディング中でなければ（Ｓ８２０：Ｎｏ）、Ｓ８２１の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図４６３参照）に戻る。

【８６９９】

一方、Ｓ８２１の処理において、普通電役ユニット７２がエンディング中であると判別された場合（Ｓ８２０：Ｙｅｓ）、普通電役終了処理を実行し（Ｓ８２１）、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図４６３参照）に戻る。

【８７００】

ここで、図４８１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される普

通電役制御処理（Ｓ２０４）の一処理である普通電役終了処理（Ｓ８２１）について説明する。図４８１は、この普通電役終了処理（Ｓ８２１）を示したフローチャートである。

【８７０１】

この普通電役終了処理（Ｓ８２１）では、普通電役ユニット７２のエンディング時間の経過有無及び時短終了フラグ２０３ｊの判別を行い、判別結果によって時短フラグ２０３ｋをオフに設定して「時短機能」を無効化する。

【８７０２】

この普通電役終了処理（Ｓ８２１）では、まず、普通電役ユニット７２のエンディング時間（第２５実施形態では、「２００秒」）が経過したか否かを判別し（Ｓ８３１）、普通電役ユニット７２のエンディング時間が経過していなければ（Ｓ８３１：Ｎｏ）、Ｓ８３２～Ｓ８３４の処理をスキップして、この普通電役終了処理（Ｓ８２１）を終了し、普通電役制御処理（Ｓ２０４）に戻る。

【８７０３】

一方、Ｓ８３１の処理において、普通電役ユニット７２のエンディング時間が経過していると判別された場合（Ｓ８３１：Ｙｅｓ）、次いで、時短終了フラグ２０３ｊがオンされているか否かを判別し（Ｓ８３２）、時短終了フラグ２０３ｊがオンされていなければ（Ｓ８３２：Ｎｏ）、時短終了条件が成立していないため、Ｓ８３３及びＳ８３４の処理をスキップして、この普通電役終了処理（Ｓ８２１）を終了し、普通電役制御処理（Ｓ２０４）に戻る。

【８７０４】

Ｓ８３２の判別の結果、時短終了フラグ２０３ｊがオンされていれば（Ｓ８３２：Ｙｅｓ）、時短終了条件が成立している状態であるため、時短終了フラグ２０３ｊをオフに設定し（Ｓ８３３）、時短フラグ２０３ｋをオフに設定して「時短機能」を無効化し、この普通電役終了処理（Ｓ８２１）を終了し、普通電役制御処理（Ｓ２０４）に戻る。

【８７０５】

このように構成することで、時短終了条件が成立しており、かつ、普通電役ユニット７２のエンディング時間が経過した場合に「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行させることができる。

【８７０６】

その結果、普通電役ユニット７２がエンディング状態となっている期間においては「時間短縮状態」を維持させ、該エンディング期間における普通図柄の可変表示の実行を不可とし、遊技仕様通りに遊技を行った場合に、１の「時間短縮状態」への移行契機に対して、普通電役ユニット７２が複数回開放動作を実行し得ないようにすることができる。

【８７０７】

次いで、図４８２を参照して、停電等の発生した場合に主制御装置１１０において実行されるＮＭＩ割込処理について説明する。図４８２は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。

【８７０８】

このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。ＮＭＩ端子に停電信号ＳＧ１が入力されたＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ９０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。

【８７０９】

なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から

払出制御装置１１１内のＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。

【８７１０】

次に、図４８３から図４８８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理（図４８３参照）と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（図４８４参照）とがある。

【８７１１】

まず、図４８３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図４８３は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【８７１２】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１００１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ１１１６の電源断処理（図４８４参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ１００２）。図４８４を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信すると、Ｓ１１１６の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ１１１６の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

【８７１３】

電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ１００２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ１００３）。

【８７１４】

ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ１００６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。

【８７１５】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。

【８７１６】

電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ１００２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、

瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ１１１６の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。

【８７１７】

Ｓ１００４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ１００４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「０ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が「０」クリアされる。

【８７１８】

ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ１００５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ１００６）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ１００５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ１００７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【８７１９】

Ｓ１００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ１００８）。電源断フラグはＳ１１１６の電源断処理の実行時にオンされる（図４８４のＳ１１１５参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ１１１６の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭ２２３の作業エリアをクリアし（Ｓ１００９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、処理をＳ１０１２へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

【８７２０】

一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ１００４からＳ１００６の処理を経由してＳ１００８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ１００９をスキップして、処理をＳ１０１０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、処理をＳ１０１２へ移行する。

【８７２１】

なお、Ｓ１００９のクリア処理をスキップするのは、Ｓ１００４からＳ１００６の処理を経由してＳ１００８の処理へ至った場合には、Ｓ１００４の処理によって、既にＲＡＭ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、ＲＡＭ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３の制御を継続できるからである。

【８７２２】
　Ｓ１０１２の処理では、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１０１２）、該設定値コマンドを受信するまでＳ１０１２の処理を繰り返し実行して待機する（Ｓ１０１２：Ｎｏ）。そして、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信した場合に（Ｓ１０１２：Ｙｅｓ）、該設定値コマンドが示す確率設定値を設定値メモリ（図示せず）に格納し（Ｓ１０１３）、メイン処理（図４８４参照）へ移行する。
【８７２３】
　このように、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理において、主制御装置１１０の立ち上げ処理（図４６０参照）の終盤で生成される設定値コマンドを受信するまでメイン処理（図４８４参照）への移行を待機することで、主制御装置１１０で設定された確率設定値を音声ランプ制御装置１１３側で確実に把握し、該確率設定値に基づいてメイン処理以降の処理を実行できる。また、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信しない場合、主制御装置１１０の立ち上げ処理の終盤まで到達しておらず、主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に終了していないので、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理も正常に終了させず、メイン処理へ移行させない。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側で主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に実行されたか否かを把握することが可能となるとともに、主制御装置１１０が正常に立ち上がっていない状態における音声ランプ制御装置１１３の暴走を未然に防止できる。
【８７２４】
　次に、図４８４を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図４８４は、このメイン処理を示したフローチャートである。
【８７２５】
　メイン処理が実行されると、まず、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上が経過したか否かが判別され（Ｓ１１０１）、「１ミリ秒」以上経過していなければ（Ｓ１１０１：Ｎｏ）、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９の処理を行わずにＳ１１１０の処理へ移行する。Ｓ１１０１の処理で、「１ミリ秒」経過したか否かを判別するのは、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９が短い周期（「１ミリ秒」以内）で処理する必要がないものであるのに対して、Ｓ１１１０の変動演出処理やＳ１１１１のコマンド判定処理は、短い周期で実行する方が好ましい処理であるからである。Ｓ１１１１の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ１１１０の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。
【８７２６】
　Ｓ１１０１の処理において、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上経過していると判断される場合は（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、Ｓ１１０２の処理へ移行する。なお、Ｓ１１０１の処理が、図４８３に示す立ち上げ処理の後初めて実行された場合は、そのままＳ１１０２の処理へ移行する。
【８７２７】
　Ｓ１１０２の処理では、Ｓ１１０３～Ｓ１１１２の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ１１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ１１０７の処理で編集されるランプの点灯態様になるように各ランプの出力を設定し（Ｓ１１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ１１０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば、「３０秒」）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ１１０５の処理へ移行する。
【８７２８】

次いで、Ｓ１１０５の処理では、後述するＳ１１１１のコマンド判定処理によって設定される大当たりに関する演出を実行する当たり演出処理を行い（Ｓ１１０５）、Ｓ１１０６の処理へ移行する。なお、第２５実施形態では、第１特別図柄及び第２特別図柄による大当たり及び小当たりに関する可変入賞装置６５又は小入賞口ユニット７３の開放中に所定の演出（例えば、可変入賞装置６５又は小入賞口ユニット７３が開放されたことを示す演出や右打ち報知演出）を実行するように構成されている。

【８７２９】

次いで、Ｓ１１０６の処理では、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ１１０６）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２の有効期間において、該枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、上記有効期間に枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。

【８７３０】

枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ１１０６）が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（Ｓ１１０７）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ１１０８）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。

【８７３１】

Ｓ１１０８の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し（Ｓ１１０９）、Ｓ１１１０の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ１１０７のランプ編集処理が実行され、また、Ｓ１１０８の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間で実行される。

【８７３２】

Ｓ１１１０の処理では、第３図柄表示装置８１において変動演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドに基づいて第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する変動演出処理を実行し（Ｓ１１１０）、処理をＳ１１１１へ移行する。この変動演出処理（Ｓ１１１０）の詳細については、図４８８を参照して後述する。

【８７３３】

Ｓ１１１１の処理では、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行い（Ｓ１１１１）、Ｓ１１１２の処理へ移行する。このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）の詳細については、図４８５を参照して後述する。

【８７３４】

Ｓ１１１２では、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた各種カウンタを更新するカウンタ更新処理を実行する（Ｓ１１１２）。例えば、変動演出の詳細な変動パターンを決定するカウンタの更新や、「保留変化予告」を抽選する保留変化カウンタ（図示せず）の更新が、このカウンタ更新処理の中で行われる。該カウンタの更新は、所定の範囲（本実施形態では、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（「９９」）に達した後「０」に戻すことによって行われる。

【８７３５】

Ｓ１１１２の処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１１１３）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１１１３：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ１１１５）、電源断処理を実行する（Ｓ１１１６）。電源断処理の実行後は、電源断

処理中フラグをオフし（Ｓ１１１７）、その後、処理を無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【８７３６】

一方、Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１１１３：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ１１１４）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ１１１４：Ｎｏ）、Ｓ１１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ１１１４：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【８７３７】

ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼び、パチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。

【８７３８】

次に、図４８５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）について説明する。図４８５は、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を示したフローチャートである。

【８７３９】

このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図４８４参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０又は表示制御装置１１４から受信したコマンドを判定する。

【８７４０】

コマンド判定処理（Ｓ１１１１）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域に、主制御装置１１０からのコマンドを受信しているか否かを判別する（Ｓ１２０１）。判別の結果、主制御装置１１０からコマンドを受信していれば（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置１１０より第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド、特図１停止種別コマンド又は特図１確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０２）。そして、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０２：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図１コマンド処理を行い（Ｓ１２０３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図４８４参照）に戻る。

【８７４１】

ここで、図４８６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）について説明する。図４８６は、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を示したフローチャートである。

【８７４２】

この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、主制御装置１１０から送信された第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【８７４３】

特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、まず、主制御装置１１０より特図１変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２３１）。判別の結果、特図１変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２３１：Ｙｅｓ）、受信した特図１変動パターンコマンドに含まれる第１特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２３２）。

【８７４４】

ここで抽出された第１特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述

の変動演出処理（図４８８参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図１変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図４８５参照）に戻る。

【８７４５】

一方、特図１変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２３１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２３３）。そして、特図１停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２３３：Ｙｅｓ）、該特図１停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２３４）。

【８７４６】

ここで抽出された第１特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図４８８参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図１停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第１特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定して（Ｓ１２３５）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図４８５参照）に戻る。

【８７４７】

なお、特図１停止種別コマンドは、第１特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図１変動パターンコマンドを送信後、その特図１変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第１特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２３５の処理によって特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図４９１参照）において、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図１変動パターンコマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図１停止種別コマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第１特別図柄の変動演出において、第１保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図１変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第１保留球数コマンドに基づく停止種別と特図１停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【８７４８】

Ｓ１２３３の処理の結果、特図１停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２３３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２３６）。特図１確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図１確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２３６：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図１確定コマンドを設定し（Ｓ１２３７）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図４８５参照）に戻る。

【８７４９】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図１確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図１確定コマンドを無視す

る（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【８７５０】

Ｓ１２３６の処理の結果、特図１確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２３６：Ｎｏ）、その他の第１特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２３８）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図４８５参照）に戻る。

【８７５１】

図４８５に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０２の処理において、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０２：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド、特図２停止種別コマンド又は特図２確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０４）。そして、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０４：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図２コマンド処理を行い（Ｓ１２０５）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図４８４参照）に戻る。

【８７５２】

ここで、図４８７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）について説明する。図４８７は、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を示したフローチャートである。

【８７５３】

この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、主制御装置１１０から送信された第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【８７５４】

特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、まず、主制御装置１１０より特図２変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５１）。判別の結果、特図２変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２５１：Ｙｅｓ）、受信した特図２変動パターンコマンドに含まれる第２特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２５２）。

【８７５５】

ここで抽出された第２特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図４８８参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図２変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図４８５参照）に戻る。

【８７５６】

一方、特図２変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５３）。そして、特図２停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２５３：Ｙｅｓ）、該特図２停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２５４）。

【８７５７】

ここで抽出された第２特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図４８８参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図２停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第２特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定して（Ｓ１２５５）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図４８５参照）に戻る。

【８７５８】

なお、特図２停止種別コマンドは、第２特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図２変動パターンコマンドを送信後、その特図２変動パターンコマンドによ

って変動パターンが示された第２特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２５５の処理によって特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図４８８参照）において、先に第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図２変動パターンコマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図２停止種別コマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第２特別図柄の変動演出において、第２保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図２変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第２保留球数コマンドに基づく停止種別と特図２停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【８７５９】

Ｓ１２５３の処理の結果、特図２停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５６）。特図２確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は該第２特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図２確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２５６：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第２特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図２確定コマンドを設定し（Ｓ１２５７）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図４８５参照）に戻る。

【８７６０】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図２確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図２確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【８７６１】

Ｓ１２５６の処理の結果、特図２確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５６：Ｎｏ）、その他の第２特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２５８）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図４８５参照）に戻る。

【８７６２】

図４８５に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０４の処理において、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０４：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２０６）。そして、第１保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０６：Ｙｅｓ）、第１保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａ（図４３９参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（Ｓ１２０７）。そして、同じく第１保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を、Ｓ１２０７で更新されたサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が示す第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１２０８）。そして、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄

の変動演出の保留球数を通知する表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１２０９）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図４８４参照）に戻る。

【８７６３】

ここで、第１保留球数コマンドは、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１２０７の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を修正し、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。

【８７６４】

また、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【８７６５】

Ｓ１２０６の処理の結果、第１保留球数コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２０６：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２１０）。そして、第２保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２１０：Ｙｅｓ）、第２保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂ（図４３９参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第２特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納する（Ｓ１２１１）。そして、同じく第２保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値を、Ｓ１２１１で更新されたサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が示す第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１２１２）。そして、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第２保留球数コマンドを設定して（Ｓ１２１３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図４８４参照）に戻る。

【８７６６】

ここで、第２保留球数コマンドは、球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１２１１の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を修正し、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。

【８７６７】

また、音声ランプ制御装置１１３は、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ，ＣＫを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第２特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【８７６８】

Ｓ１２１０の処理の結果、第２保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２１０：Ｎｏ）、次いで、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ１２１６）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図４８４参照）に戻る。ここで、受信したその他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行う。例えば、主制御装置１１０より受信したデモコマンドは、このＳ１２１６の処理によって、表示用デモコマンドとして設定され、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。

【８７６９】

次に、図４８８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）について説明する。図４８８は、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を示したフローチャートである。

【８７７０】

この変動演出処理（Ｓ１１１０）は、メイン処理（図４８４参照）の中で実行され、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍ（図４３７参照）において第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出を実行させるための各種処理を実行する。具体的には、第１特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を行うように構成される。また、第２特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を行うように構成される。

【８７７１】

変動演出処理（Ｓ１１１０）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１変動開始フラグ２２３ａがオンか否かを判別する（Ｓ１３０１）。判別の結果、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンであると判別された場合（Ｓ１３０１：Ｙｅｓ）、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドをともに受信しているので、第１特別図柄の変動演出を開始すべく、特図１変動開始フラグ２２３ａをオフし（Ｓ１３０２）、次いで、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第１エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１３０３）、さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１３０４）、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算し（Ｓ１３０５）、処理をＳ１３０６へ移行する。

【８７７２】

つまり、この場合は、保留された第１特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第１保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させる。また、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させる。

【８７７３】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになり、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、

主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。

【８７７４】

Ｓ１３０６の処理では、Ｓ１３０５の処理で減算したサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値に基づいて表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１３０６）、処理をＳ１３０７へ移行する。

【８７７５】

ここで設定された表示用第１保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４８４のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンドによって示される第１特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。

【８７７６】

次いで、Ｓ１３０７の処理では、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３０７）、処理をＳ１３０８へ移行する。

【８７７７】

ここで設定された表示用特図１変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４８４のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図１変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第１特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第１特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【８７７８】

次いで、Ｓ１３０８の処理において、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３０８）、処理をＳ１３１７に移行する。

【８７７９】

ここで設定された表示用特図１停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４８４のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１３０７の処理により設定された表示用特図１変動パターンコマンドによって実行される第１特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図１停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【８７８０】

Ｓ１３０１の処理において、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンでないと判別された場合（Ｓ１３０１：Ｎｏ）、次いで、ＲＡＭ２２３に設けられた特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンか否かを判別する（Ｓ１３０９）。判別の結果、特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンであると判別された場合（Ｓ１３０９：Ｙｅｓ）、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドをともに受信しているので、第２特別図柄の変動演出を開始すべく、特図２変動開始フラグ２２３ｂをオフし（Ｓ１３１０）、次いで、第２保留情報格納エリア２２３ｆに設けられた第２保留情報格納第１エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１３１１）、さらに、第２保留情報格納エリア２２３ｆに設けられた第２保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１３１２）、サブ第２保留球数カウンタ２２３

ｄの値を１減算し（Ｓ１３１３）、処理をＳ１３１４へ移行する。
【８７８１】
つまり、この場合は、保留された第２特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第２保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ５に移動させる。また、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させる。
【８７８２】
これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫと同じ値が格納されることになり、第２保留情報格納エリア２２３ｆの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第２保留球格納エリア２０３ｅの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫと同じ値が格納されることになる。
【８７８３】
Ｓ１３１４の処理では、Ｓ１３１３の処理で減算したサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値に基づいて表示用第２保留球数コマンドを設定して（Ｓ１３１４）、処理をＳ１３１５へ移行する。
【８７８４】
ここで設定された表示用第２保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４８４のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用第２保留球数コマンドによって示される第２特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。
【８７８５】
次いで、Ｓ１３１５の処理では、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３１５）、処理をＳ１３１６へ移行する。
【８７８６】
ここで設定された表示用特図２変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４８４のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図２変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第２特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第２特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。
【８７８７】
次いで、Ｓ１３１６の処理において、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２停止種別コマンドを設定し

（Ｓ１３１６）、処理をＳ１３１７に移行する。
【８７８８】
ここで設定された表示用特図２停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４８４のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１３１７の処理により設定された表示用特図２変動パターンコマンドによって実行される第２特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図２停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。
【８７８９】
Ｓ１３１７の処理では、可動役物２３の可動タイミングであるか否かを判別し（Ｓ１３１７）、可動役物２３の可動タイミングでなければ（Ｓ１３１７：Ｎｏ）、Ｓ１３１８の処理をスキップして、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図４８４参照）に戻る。
【８７９０】
一方、Ｓ１３１７の処理において、可動役物２３の可動タイミングであると判別された場合（Ｓ１３１７：Ｙｅｓ）、可動役物２３を可動させる役物可動コマンドおよび表示用役物可動エフェクトコマンドを設定して（Ｓ１３１８）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図４８４参照）に戻る。
【８７９１】
ここで設定された役物可動コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４８４のＳ１１０２参照）により可動役物２３に対して送信される。可動役物２３では、この役物可動コマンドによって示される可動役物２３を駆動させる駆動モータの駆動パターンによって該可動役物２３を可動させるように駆動制御を開始する（図４８９（ｄ）参照）。
【８７９２】
また、ここで設定された表示用役物可動エフェクトコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４８４のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用役物可動エフェクトコマンドによって示される表示制御パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに可動役物２３のエフェクト効果の表示が行われるように表示制御を開始する（図４８９（ｄ）参照）。
【８７９３】
次に、図４８９～図４９６を参照して、第２５実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図４８９～図４９６は、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の動的表示が大当たりに当選してから「連荘」状態を消化するまでの一連の流れを、第３図柄表示装置８１における演出の推移で示した図である。
【８７９４】
より詳細には、図４８９（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の動的表示が大当たりに当選し、大当たりラウンドの５Ｒ目において、「チャレンジバトル」演出が開始された状態を示した図であり、図４８９（ｂ）は、図４８９（ａ）の状態から、大当たりラウンドが６Ｒ目に進行し、「チャレンジバトル」演出が実行中となっている状態を示した図であり、図４８９（ｃ）は、図４８９（ｂ）の状態から、大当たりラウンドが７Ｒ目に進行し、「チャレンジバトル」演出が引き続き実行中となっており、該「チャレンジバトル」演出中のルーレット演出が実行されている状態を示した図であり、図４８９（ｄ）は、図４８９（ｃ）の状態から、引き続き７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中であって、ルーレット演出におけるボタン押下により「×」の選択肢が選択された状態を示した図である。
【８７９５】
また、図４９０（ａ）は、図４８９（ｄ）の状態から、大当たりラウンドが８Ｒ目に進

行し、ルーレット演出において「×」の選択肢が選択されたことにより「チャレンジバトル」演出が失敗結果となった状態を示した図であり、図４９０（ｂ）は、図４８９（ｂ）の状態から、大当たりラウンドが７Ｒ目に進行し、「チャレンジバトル」演出が引き続き実行中となっており、該「チャレンジバトル」演出中のルーレット演出が実行されている状態を示した図であり、図４９０（ｃ）は、図４９０（ｂ）の状態から、引き続き７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中であって、ルーレット演出におけるボタン押下により「中技」の選択肢が選択された状態を示した図であり、図４９０（ｄ）は、図４９０（ｃ）の状態から、引き続き７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中であって、ボタン押下によって「チャレンジバトル」演出の結果表示が可能となっている状態を示した図である。

【８７９６】

また、図４９１（ａ）は、図４９０（ｄ）の状態から、大当たりラウンドが８Ｒ目に進行し、可動役物２３が可動して「チャレンジバトル」演出が成功結果となった状態を示した図であり、図４９１（ｂ）は、図４９１（ａ）の状態から、大当たりラウンドが９Ｒ目に進行し、「チャレンジバトル」演出の成功を報知している状態を示した図であり、図４９１（ｃ）は、図４９１（ｂ）の状態から、大当たりラウンドが１０Ｒ目に進行し、「連荘」状態の継続示唆演出が実行されている状態を示した図であり、図４９１（ｄ）は、図４９１（ｃ）の状態から、大当たりラウンドが終了してエンディングが実行中となっている状態を示した図である。

【８７９７】

さらに、図４９２（ａ）は、図４９１（ｄ）の状態から、大当たりエンディングが終了して「時間短縮状態」に移行し、第２特別図柄の動的表示が実行中となっている状態を示した図であり、図４９２（ｂ）は、図４９２（ａ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の保留球の貯留が成功し、さらに、実行中となっていた第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示した図であり、図４９２（ｃ）は、図４９２（ｂ）の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域７３ｄを球が通過して第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たりへと移行する状態を示した図であり、図４９２（ｄ）は、図４９２（ｃ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たり状態へと移行して２Ｒ目が実行中となっている状態を示した図である。

【８７９８】

また、図４９３（ａ）は、図４９２（ｄ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たりが１０Ｒ目に進行した状態を示した図であり、図４９３（ｂ）は、図４９３（ａ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たりが終了してエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、図４９３（ｃ）は、図４９３（ｂ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たりのエンディングが終了し、第２特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示した図であり、図４９３（ｄ）は、図４９３（ｃ）の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域７３ｄを球が通過して第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たりへと移行する状態を示した図である。

【８７９９】

さらに、図４９４（ａ）は、図４９３（ｄ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たり状態へと移行して２Ｒ目が実行中となっている状態を示した図であり、図４９４（ｂ）は、図４９４（ａ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たりが１０Ｒ目に進行した状態を示した図であり、図４９４（ｃ）は、図４９４（ｂ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たりが終了してエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、図４９４（ｄ）は、図４９４（ｃ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たりのエンディングが終了し、第２特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示した図である。

【８８００】

また、図４９５（ａ）は、図４９４（ｄ）の状態から、小当たり遊技が開始され、特定

領域７３ｄを球が通過して第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たりへと移行する状態を示した図であり、図４９５（ｂ）は、図４９５（ａ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たり状態へと移行して２Ｒ目が実行中となっている状態を示した図であり、図４９５（ｃ）は、図４９５（ｂ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たりが１０Ｒ目に進行した状態を示した図であり、図４９５（ｄ）は、図４９５（ｃ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たりが終了してエンディングが実行中となっている状態を示した図である。

【８８０１】

さらに、図４９６（ａ）は、図４９５（ｄ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たりのエンディングが終了し、第２特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示した図であり、図４９６（ｂ）は、図４９６（ａ）の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域７３ｄを球が通過して第２特別図柄の小当たり当選に基づく４回目の大当たりへと移行する状態を示した図であり、図４９６（ｃ）は、図４９６（ｂ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく４回目の大当たり状態へと移行して２Ｒ目が実行中となっている状態を示した図であり、図４９６（ｄ）は、図４９６（ｃ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく４回目の大当たりが１０Ｒ目に進行した状態を示した図である。

【８８０２】

図４８９（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の動的表示が大当たりに当選し、大当たりラウンドの５Ｒ目において、「チャレンジバトル」演出が開始された状態を示している。図４８９（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「５Ｒ」と表示されており、５Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。

【８８０３】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、大当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「チャレンジバトル」と表示されており、これから行われる演出において、「時間短縮状態」に突入するか否かを報知する演出が実行されることを示している。

【８８０４】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、メインキャラクタ図柄８１ｃと、敵キャラクタ図柄８１ｄとが対峙しており、これから２のキャラクタによる対決が開始されることを示唆している。

【８８０５】

即ち、この「チャレンジバトル」演出は、第１特別図柄の動的表示が当選した大当たり種別が、実行中の大当たり遊技後に「通常遊技状態」に移行する大当たり種別「通常Ａ」、又は、実行中の大当たり遊技後に「時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短Ａ」、のいずれの大当たり種別に当選したのかを報知する演出となっている。

【８８０６】

次いで、図４８９（ｂ）は、図４８９（ａ）の状態から、大当たりラウンドが６Ｒ目に進行し、「チャレンジバトル」演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「６Ｒ」と表示されており、６Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、メインキャラクタ図柄８１ｃと、敵キャラクタ図柄８１ｄとがお互いに剣を振りかざして突進している状態を示しており、２のキャラクタによる対決が開始されたことを示唆している。

【８８０７】

次いで、図４８９（ｃ）は、図４８９（ｂ）の状態から、大当たりラウンドが７Ｒ目に進行し、「チャレンジバトル」演出が引き続き実行中となっており、該「チャレンジバトル」演出中のルーレット演出が実行されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上

部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「７Ｒ」と表示されており、７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。

【８８０８】

また、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｂに「必殺技選択」と表示されており、該遊技内容メッセージ８１ｂの下部にはルーレット演出選択欄８１ｉが、主表示領域Ｄｍの右上部分には押しボタン図柄８１ｅが表示されている。そして、ルーレット演出選択欄８１ｉのうち、上段選択欄８１ｉ１には「大技」、中段選択欄８１ｉ２には「中技」、下段選択欄８１ｉ３には「×」が表示されており、遊技者が枠ボタン２２を操作することによって、ルーレット演出選択欄８１ｉのうちのいずれかの選択肢が選択され得ることを示唆している。

【８８０９】

次いで、図４８９（ｄ）は、図４８９（ｃ）の状態から、引き続き７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中であって、ルーレット演出におけるボタン押下により「×」の選択肢が選択された状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「７Ｒ」と表示されており、引き続き７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。また、ルーレット演出選択欄８１ｉのうちの下段選択欄８１ｉ３が選択された状態となっており、遊技者の枠ボタン２２の操作によってルーレット演出選択欄８１ｉのうちの下段選択欄８１ｉ３が選択されたことを示唆している。

【８８１０】

次いで、図４９０（ａ）は、図４８９（ｄ）の状態から、大当たりラウンドが８Ｒ目に進行し、ルーレット演出において「×」の選択肢が選択されたことにより「チャレンジバトル」演出が失敗結果となった状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「８Ｒ」と表示されており、８Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。また、主表示領域Ｄｍの右部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「残念」の文字が、主表示領域Ｄｍの左部分には、メインキャラクタ図柄８１ｃの落胆している様子が、それぞれ表示されており、図４８９（ｄ）のルーレット演出において「×」の選択肢が選択されたことにより「チャレンジバトル」演出が失敗結果となったことを示唆している。

【８８１１】

次いで、図４９０（ｂ）は、図４８９（ｂ）の状態から、大当たりラウンドが７Ｒ目に進行し、「チャレンジバトル」演出が引き続き実行中となっており、該「チャレンジバトル」演出中のルーレット演出が実行されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「７Ｒ」と表示されており、７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。

【８８１２】

また、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｂに「必殺技選択」と表示されており、該遊技内容メッセージ８１ｂの下部にはルーレット演出選択欄８１ｉが、主表示領域Ｄｍの右上部分には押しボタン図柄８１ｅが表示されている。そして、ルーレット演出選択欄８１ｉのうち、上段選択欄８１ｉ１には「大技」、中段選択欄８１ｉ２には「中技」、下段選択欄８１ｉ３には「小技」が表示されており、遊技者が枠ボタン２２を操作することによって、ルーレット演出選択欄８１ｉのうちのいずれかの選択肢が選択され得ることを示唆している。

【８８１３】

次いで、図４９０（ｃ）は、図４９０（ｂ）の状態から、引き続き７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中であって、ルーレット演出におけるボタン押下により「中技」の選択肢が選択された状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「７Ｒ」と表示されており、引き続き７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。また、ルーレット演出選択欄８１ｉのうちの中段選択欄８１ｉ２が選択された状態となっており、遊技者の枠ボタン２２の操作によってルーレット演出選択欄８１ｉのうちの中段選択欄８１ｉ２が選択されたことを示唆している。

【８８１４】
次いで、図４９０（ｄ）は、図４９０（ｃ）の状態から、引き続き７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中であって、ボタン押下によって「チャレンジバトル」演出の結果表示が可能となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「７Ｒ」と表示されており、７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には、メインキャラクタ図柄８１ｃと、敵キャラクタ図柄８１ｄとが剣を交えており、対決の決着が着く状態であることを示唆している。
【８８１５】
また、主表示領域Ｄｍの右上部分には押しボタン図柄８１ｅが表示されており、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「押せ」と表示されており、遊技者に枠ボタン２２の操作を示唆している。
【８８１６】
次いで、図４９１（ａ）は、図４９０（ｄ）の状態から、大当たりラウンドが８Ｒ目に進行し、可動役物２３が可動して「チャレンジバトル」演出が成功結果となった状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「８Ｒ」と表示されており、８Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。また、可動役物２３が可動して第３図柄表示装置８１の前面に傾倒しており、さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には役物用エフェクト８１ｆが表示されており、遊技者が枠ボタン２２を押下したことによって可動役物２３が可動し、「チャレンジバトル」演出が成功結果となった状態を示している。
【８８１７】
次いで、図４９１（ｂ）は、図４９１（ａ）の状態から、大当たりラウンドが９Ｒ目に進行し、「チャレンジバトル」演出の成功を報知している状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「９Ｒ」と表示されており、９Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。主表示領域Ｄｍの右上部分には遊技内容メッセージ８１ｂに「勝利」と表示されており、また、主表示領域Ｄｍの中央部分には敵キャラクタ図柄８１ｄが倒れており、メインキャラクタ図柄８１ｃの勝ち誇った様子が表示されており、「チャレンジバトル」演出において成功結果となったことを報知している。
【８８１８】
次いで、図４９１（ｃ）は、図４９１（ｂ）の状態から、大当たりラウンドが１０Ｒ目に進行し、「連荘」状態の継続示唆演出が実行されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「１０Ｒ」と表示されており、１０Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「連続ボーナスチャンス獲得」と表示されており、実行中の大当たり終了後に「連荘」状態が継続可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇに「右打ち継続」と表示されており、遊技者に対して、実行中の大当たり終了後にも右打ち遊技を継続することを示唆している。
【８８１９】
次いで、図４９１（ｄ）は、図４９１（ｃ）の状態から、大当たりラウンドが終了してエンディングが実行中となっている状態を示している。上述しように、「通常遊技状態Ａ」において大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たりエンディング時間は「０．０５秒」となるように構成されており（図４５１参照）、非常に短時間であるため、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｂに「連続ボーナスチャンス獲得」の表示が、また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇに「右打ち継続」の文字が引き続き表示された状態となっている。
【８８２０】
次いで、図４９２（ａ）は、図４９１（ｄ）の状態から、大当たりエンディングが終了

して「時間短縮状態」に移行し、第２特別図柄の動的表示が実行中となっている状態を示している。図４９２（ａ）では、図４９１（ｄ）の状態から右打ち遊技を継続したことによってスルーゲート６７に入球し、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、さらに、該普通電役ユニット７２内に球が入球して第１非電動役物始動口７６に入球したことによって第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４内に入球した球が下側第２始動口７１ａに入球したことによって第２特別図柄の動的表示が実行中となっている状態である。

【８８２１】

このスルーゲート６７への入球から、第２特別図柄の動的表示が実行を開始するまでの一連の動作は、右打ち遊技を継続することで非常に短時間で実行されるため（図４５３参照）、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｂに「連続ボーナスチャンス獲得」の表示が、また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【８８２２】

また、主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール図柄８１ｈが表示されており、第２特別図柄の動的表示が実行中であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａ及び特図２用保留数表示８８ａにはともに「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄の動的表示の保留球がいずれも「０個」であることを示している。

【８８２３】

次いで、図４９２（ｂ）は、図４９２（ａ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の保留球の貯留が成功し、さらに、実行中となっていた第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール図柄８１ｈに「７７７」が表示されており、図４９１（ａ）において実行中となっていた第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示している。よって、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図２用変動領域８８ｂには青の四角図柄が表示されており、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選したことを示している。

【８８２４】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、第２特別図柄の動的表示の保留球が「３個」であることを示している。上述したように、第２５実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示は高確率（即ち、９９６５／１００００）で小当たりに当選するように構成されているため、第２特別図柄の動的表示の保留球「３個」は、高確率で小当たりに当選することになる。

【８８２５】

このため、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス×４獲得」と表示されており、図４９２（ｂ）において小当たりに当選した保留と、貯留されている「３個」の第２特別図柄の動的表示の保留球と、を合わせて、合計「４回」の小当たりに高確率で当選し得る状態であることを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【８８２６】

次いで、図４９２（ｃ）は、図４９２（ｂ）の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域７３ｄを球が通過して第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たりへと移行する状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「Ｖ入賞」と表示されており、図４９２（ｂ）において当選した小当たりに基づいて小入賞口ユニット７３が開放され、右打ち遊技で発射した球が特定領域７３ｄに入球したことによって大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定されて大当たり状態へと移行することを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【８８２７】

次いで、図４９２（ｄ）は、図４９２（ｃ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選

に基づく１回目の大当たり状態へと移行して２Ｒ目が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「２Ｒ」と表示されており、小当たり遊技から大当たり遊技へと移行し、２Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス残り４回」と表示されており、現在実行中の大当たりと、第２特別図柄の動的表示の保留球「３個」と、を合わせて、残り「４回」の大当たりが実行可能であることを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【８８２８】

次いで、図４９３（ａ）は、図４９２（ｄ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たりが１０Ｒ目に進行した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「１０Ｒ」と表示されており、第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たりの１０Ｒ目が実行中となっていることを示している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス残り４回」の表示が、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【８８２９】

次いで、図４９３（ｂ）は、図４９３（ａ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たりが終了してエンディングが実行中となっている状態を示している。上述しように、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において小当たり種別「通常Ｃ」に当選した場合の大当たりエンディング時間は「０．０５秒」となるように構成されており（図４５１参照）、非常に短時間であるため、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス残り４回」の表示が、また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【８８３０】

次いで、図４９３（ｃ）は、図４９３（ｂ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たりのエンディングが終了し、第２特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示している。上述したように、第２５実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２の１の開放動作終了後に「２００秒」のエンディング時間が実行されるように構成されているため、図４９３（ｃ）の遊技状態は「時間短縮状態」であるものの、普通図柄の可変表示は実行され得ず、普通図柄の可変表示が当たりに当選し得ないため普通電役ユニット７２が開放され得ない。

【８８３１】

このため、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５が開放され得ず、第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に入球し得ないため、第２特別図柄の動的表示の保留球は増加し得ない。よって、図４９３（ｂ）の大当たりエンディング終了後は普通電役ユニット７２が開放し得ない「時間短縮状態」であるため、図４９２（ｂ）において貯留されていた第２特別図柄の動的表示の「３個」の保留球のうちの「１個」が実行される。従って、主表示領域Ｄｍの特図２用保留数表示８８ａには「２」が表示されており、第２特別図柄の動的表示の保留球が「１個」減少して「２個」となったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス　残り３回」と表示されている。

【８８３２】

また、主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール図柄８１ｈに「７７７」が表示されており、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示している。よって、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図２用変動領域８８ｂには青の四角図柄が表示されており、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【８８３３】

次いで、図４９３（ｄ）は、図４９３（ｃ）の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域７３ｄを球が通過して第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たりへと移行する状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「Ｖ入賞」と表示されており、図４９３（ｃ）において当選した小当たりに基づいて小入賞口ユニット７３が開放され、右打ち遊技で発射した球が特定領域７３ｄに入球したことによって大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定されて大当たり状態へと移行することを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【８８３４】

次いで、図４９４（ａ）は、図４９３（ｄ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たり状態へと移行して２Ｒ目が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「２Ｒ」と表示されており、小当たり遊技から大当たり遊技へと移行し、２Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス残り３回」と表示されており、現在実行中の大当たりと、第２特別図柄の動的表示の保留球「２個」と、を合わせて、残り「３回」の大当たりが実行可能であることを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【８８３５】

次いで、図４９４（ｂ）は、図４９４（ａ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たりが１０Ｒ目に進行した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「１０Ｒ」と表示されており、第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たりの１０Ｒ目が実行中となっていることを示している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス残り３回」の表示が、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【８８３６】

次いで、図４９４（ｃ）は、図４９４（ｂ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たりが終了してエンディングが実行中となっている状態を示している。上述しように、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において小当たり種別「通常Ｃ」に当選した場合の大当たりエンディング時間は「０．０５秒」となるように構成されており（図４５１参照）、非常に短時間であるため、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス残り３回」の表示が、また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【８８３７】

次いで、図４９４（ｄ）は、図４９４（ｃ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たりのエンディングが終了し、第２特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示している。上述したように、第２５実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２の１の開放動作終了後に「２００秒」のエンディング時間が実行されるように構成されているため、図４９４（ｄ）においては、普通電役ユニット７２が開放され得ない「時間短縮状態」が継続しているか、又は、普通電役ユニット７２のエンディング時間が終了して「通常遊技状態Ｂ」に移行しているか、のいずれかの遊技状態となっている。

【８８３８】

そして、いずれの遊技状態であっても普通電役ユニット７２は開放し得ない状態であるため、第２特別図柄の動的表示の保留球は増加し得ない。よって、図４９３（ｃ）において、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」となっていたうちの「１個」が実行される。従って、主表示領域Ｄｍの特図２用保留数表示８８ａには「１」が表示されており、第２特別図柄の動的表示の保留球が「１個」減少して「１個」となったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス　残り２

回」と表示されている。
【８８３９】
　また、主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール図柄８１ｈに「７７７」が表示されており、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示している。よって、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図２用変動領域８８ｂには青の四角図柄が表示されており、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。
【８８４０】
　次いで、図４９５（ａ）は、図４９４（ｄ）の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域７３ｄを球が通過して第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たりへと移行する状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「Ｖ入賞」と表示されており、図４９４（ｄ）において当選した小当たりに基づいて小入賞口ユニット７３が開放され、右打ち遊技で発射した球が特定領域７３ｄに入球したことによって大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定されて大当たり状態へと移行することを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。
【８８４１】
　次いで、図４９５（ｂ）は、図４９５（ａ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たり状態へと移行して２Ｒ目が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「２Ｒ」と表示されており、小当たり遊技から大当たり遊技へと移行し、２Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス残り２回」と表示されており、現在実行中の大当たりと、第２特別図柄の動的表示の保留球「１個」と、を合わせて、残り「２回」の大当たりが実行可能であることを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。
【８８４２】
　次いで、図４９５（ｃ）は、図４９５（ｂ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たりが１０Ｒ目に進行した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「１０Ｒ」と表示されており、第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たりの１０Ｒ目が実行中となっていることを示している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス残り２回」の表示が、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。
【８８４３】
　次いで、図４９５（ｄ）は、図４９５（ｃ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たりが終了してエンディングが実行中となっている状態を示している。上述しように、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において小当たり種別「通常Ｃ」に当選した場合の大当たりエンディング時間は「０．０５秒」となるように構成されており（図４５１参照）、非常に短時間であるため、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス残り２回」の表示が、また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。
【８８４４】
　次いで、図４９６（ａ）は、図４９５（ｄ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たりのエンディングが終了し、第２特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示している。上述したように、第２５実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２の１の開放動作終了後に「２００秒」のエンディング時間が実行されるように構成されているため、図４９６（ａ）においては、遊技仕様通りに右打ち遊技を継続している場合、「通常遊技状態Ｂ」に移行した

状態となっている。
【８８４５】
　このため、普通電役ユニット７２は開放し得ない状態であり、第２特別図柄の動的表示の保留球は増加し得ない。よって図４９４（ｄ）において、第２特別図柄の動的表示の保留球が「１個」となっていたうちの「１個」が実行される。従って、主表示領域Ｄｍの特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第２特別図柄の動的表示の保留球が「１個」減少して「０個」となったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス　ラスト」と表示されている。
【８８４６】
　また、主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール図柄８１ｈに「７７７」が表示されており、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示している。よって、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図２用変動領域８８ｂには青の四角図柄が表示されており、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。
【８８４７】
　次いで、図４９６（ｂ）は、図４９６（ａ）の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域７３ｄを球が通過して第２特別図柄の小当たり当選に基づく４回目の大当たりへと移行する状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「Ｖ入賞」と表示されており、図４９６（ａ）において当選した小当たりに基づいて小入賞口ユニット７３が開放され、右打ち遊技で発射した球が特定領域７３ｄに入球したことによって大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定されて大当たり状態へと移行することを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。
【８８４８】
　次いで、図４９６（ｃ）は、図４９６（ｂ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく４回目の大当たり状態へと移行して２Ｒ目が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「２Ｒ」と表示されており、小当たり遊技から大当たり遊技へと移行し、２Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス　ラスト」と表示されており、現在実行中の大当たりで「連荘」状態が終了することを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。
【８８４９】
　次いで、図４９６（ｄ）は、図４９６（ｃ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく４回目の大当たりが１０Ｒ目に進行した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「１０Ｒ」と表示されており、第２特別図柄の小当たり当選に基づく４回目の大当たりの１０Ｒ目が実行中となっていることを示している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「連続ボーナス　終了」の文字が表示されており、当該ラウンドが終了すると、「連荘」状態が終了することを示唆している。
【８８５０】
　以上、説明したように、第２５実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技によって発射した球が入球可能となる位置に普通電役ユニット７２を配設し、該普通電役ユニット７２内に入球した球が入球可能な第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７を配設する。また、普通電役ユニット７２内に入球した球の流下方向を振り分ける入球口切換弁７５を配設し、該普通電役ユニット７２に入球した１球目の球を第１非電動役物始動口７６に、２球目の球を第２非電動役物始動口７７に入球可能となるように構成する。
【８８５１】
　さらに、右打ち遊技によって発射した球が入球可能な位置に第１非電動役物ユニット５

４を配設し、該第１非電動役物ユニット５４内に入球した球が入球可能な下側第２始動口７１ａを配設する。そして、普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６に球が入球することで、第１非電動役物ユニット５４が開放可能となるように構成する。

【８８５２】

また、右打ち遊技によって発射した球が入球可能な位置に第２非電動役物ユニット５５を配設し、該第２非電動役物ユニット５５内に入球した球が入球可能な上側第２始動口７１ｂを配設する。そして、普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７に球が入球することで、第２非電動役物ユニット５５が開放可能となるように構成する。

【８８５３】

さらに、普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６に入球することで開放可能となる第１非電動役物ユニット５４よりも、普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７に入球することで開放可能となる第２非電動役物ユニット５５を、垂直方向の上方側に配設する。

【８８５４】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、最短で第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５に入球させることができる。その結果、「時間短縮状態」に移行した場合に、第３図柄表示装置８１において、右打ち遊技を示唆するだけで、容易に、かつ、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができ、遊技者は「時間短縮状態」における遊技仕様についての詳細を把握していなくても、右打ち遊技を実行するだけで容易に「連荘」を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８８５５】

また、第２５実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」における普通図柄の可変表示の実行時間を「０．１秒」、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の変動時間も短く（即ち、「５秒」又は「１秒」）構成し、「時間短縮状態」において大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）に当選した場合の大当たりオープニング時間及びエンディング時間を「０．０５秒」となるように構成する。

【８８５６】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、普通電役ユニット７２に２の球を入球させ、下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｂに球を入球させることができ、即座に大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出することができる。さらに、該大当たりの実行後においても、貯留した第２特別図柄の動的表示の保留球を実行することで、即座に次の大当たりを導出することができる。

【８８５７】

その結果、「時間短縮状態」に移行した場合に、第３図柄表示装置８１において右打ち遊技を示唆するだけで遊技仕様通りに第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができ、遊技者は「時間短縮状態」における遊技仕様についての詳細を把握していなくても、右打ち遊技を実行するだけで容易に「連荘」を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８８５８】

さらに、第２５実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２における１の開放動作終了時のエンディング時間を「２００秒」に構成する。また、普通電役ユニット７２のエンディング時間の終了時であって、かつ、時短終了条件が成立している場合に時短フラグ２０３ｋをオフに設定して「時短機能」を終了させるように構成する。

【８８５９】

このように構成することで、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通図柄の可変表示が当たりに当選する回数を「１回」とすることができ、普通電役ユニット７２の開放動作を「１回」とすることができる。その結果、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、右打ち遊技で発射した球が下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｂに

入球して貯留される第２特別図柄の動的表示の保留球の数を「４個」とすることができ、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入球個数が「４個」以上となって、仕様想定以上に第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選することを抑制することができる。

【８８６０】

また、第２５実施形態のパチンコ機１０では、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、最も設定値の高い「３」における乱数の値を大当たり及び小当たりのみで設定し、ハズレとなる乱数の値が存在しないように設定し、設定値「３」のみにおいて、第２特別図柄の動的表示でハズレが抽出され得ず、その他の設定値（第２５実施形態では、設定値「１」及び「２」）では、ハズレが抽出され得るように構成する。

【８８６１】

このように構成することで、最も高い設定値（即ち、設定値「３」）以外の設定値（即ち、設定値「１」又は「２」）である場合のみにおいてハズレが現出し得るため、遊技者は、第２特別図柄の動的表示においてハズレが現出したのを確認した場合、現在の設定値が最も高い設定値（即ち、設定値「３」）ではなく、設定値「１」又は「２」であることを確定することができる。

＜第２６実施形態＞

次いで、図４９７を参照して、本発明を適用した第２６実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第２６実施形態のパチンコ機１０について、第２５実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２６実施形態のパチンコ機１０の説明において、第２５実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第２５実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【８８６２】

第２５実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域において、上方側に可動役物２３が配設されており、その下方に第２非電動役物ユニット５５が、さらに、該第２非電動役物ユニット５５の下方に第１非電動役物ユニット５４が配設されている。

【８８６３】

このように構成することで、右打ち遊技を実行する「時間短縮状態」において、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることが可能であるものの、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設領域と、可動役物２３の配設領域及び可動領域とが、それぞれ領域を専有しており、可動役物２３は従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較すると十分な大きさとは言い難く、遊技盤１３の右側領域における各配設物の構成及び配設位置について、さらなる向上が求められる。

【８８６４】

具体的には、例えば、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設位置を変更することで、より大きな可動役物２３を配設し、遊技盤１３右側の限られた領域をより効率的に使用することのできる遊技機を提供することを目的としている。

【８８６５】

本目的を達成するために、第２６実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を

備え、当該遊技機を正面視した状態において、前記第３可動体の配設位置を、前記第２可動体の配設位置よりも遊技球の流下方向における上流側に設けた。

【８８６６】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第１可動体としての動作体を備え、第２可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第１入球部としての作用口を備え、第１検出部としての検知部を備え、第３可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第２入球部としての流入口を備え、第２検出部としての感知部を備え、誘導手段としての案内装置を備え、第１状態としての所定態様を備え、第２状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備える。

【８８６７】

なお、例えば、遊技球を流入させる流入部として、本実施形態では普通電役ユニット７２への入球部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口等でもよい。

【８８６８】

また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第２非電動役物ユニット５５の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【８８６９】

さらに、例えば、特定の動作を実行可能な第３可動体として、本実施形態では第２非電動役物ユニット５５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄

への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【８８７０】

また、例えば、誘導手段の状態を切り替える切替手段として、本実施形態では入球口切換弁７５の駆動制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける駆動制御や、球が流入することにより流路が切り替わる駆動制御、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な駆動制御、球が特定の入球口へ入球可能とする駆動制御、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な駆動制御などが挙げられる。

【８８７１】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第１非電動役物ユニット５４の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【８８７２】

また、例えば、所定条件として、本実施形態では普通図柄の可変表示の当たり当選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、

遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【８８７３】

なお、例えば、遊技球の入球を検出するための第１検出部又は第２検出部として、本実施形態では第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ又は第２非電動役物始動口スイッチ７７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与することとなるスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチなどが挙げられる。

【８８７４】

さらに、例えば、所定選択要素より遊技者にとって有利な特定選択要素として、本実施形態では小当たりを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与可能となる要素、有利な遊技状態に移行可能となる要素、変動演出における１演出の結果が失敗と判断し得ない要素、遊技者にとって有益な情報を付与可能な要素などが挙げられる。

【８８７５】

また、例えば、選択要素を選択可能な所定一覧として、本実施形態では大当たり乱数テーブル２０２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果を抽出し得る一覧、普通図柄の可変表示の抽選結果を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の終了条件として抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の停止パターンを抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の実行期間を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の継続回数を抽出し得る一覧、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素を抽出し得る一覧などが挙げられる。

【８８７６】

さらに、例えば、遊技球が入球する第２入球部として、本実施形態では第２非電動役物始動口７７を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【８８７７】

また、例えば、所定の動作を実行可能な第２可動体として、本実施形態では第１非電動役物ユニット５４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該

他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【８８７８】

さらに、例えば、流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体として、本実施形態では普通電役開閉板７２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置への入球を可能とする開閉板や、小入賞口への入球を可能とする開閉板、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける振分手段や、球が流入することにより流路が切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、遊技者の操作によって遊技球が流入可能となる振分手段、或いは、遊技者の操作によって遊技球が発射可能となる発射駆動源などが挙げられる。

【８８７９】

また、例えば、遊技球が入球する第１入球部として、本実施形態では第１非電動役物始動口７６を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【８８８０】

さらに、例えば、所定一覧から抽出手段によって抽出され得る選択要素として、本実施形態では大当たり、小当たり又はハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果として抽出され得る要素、普通図柄の可変表示の抽選結果として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果として抽出され得る要素、特定の遊技状態の終了条件として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の停止パターンとして抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の実行期間として抽出され得る要素、特定の遊技状態の継続回数として抽出され得る要素、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素などが挙げられる。

【８８８１】

また、例えば、遊技球を所定流路に誘導する誘導手段として、本実施形態では入球口切換弁７５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける構造物や、球が流入することにより流路が切り替わる構造物、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な構造物、球が特定の入球口へ入球可能とする構造物、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な構造物などが挙げられる。

【８８８２】

さらに、例えば、第１状態又は第２状態として、本実施形態では入球口切換弁７５の初期状態又は入球口切換弁７５の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可

動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

【８８８３】

また、例えば、所定一覧の中から１の選択要素を抽出可能な抽出手段として、本実施形態では大当たり乱数の抽出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たり乱数カウンタの抽出処理、大当たり種別カウンタの抽出処理、小当たり種別カウンタの抽出処理、停止パターン選択カウンタの抽出処理、変動種別カウンタの抽出処理、普図当たりカウンタの抽出処理、転落乱数カウンタの抽出処理、変動演出を決定するための抽選カウンタの抽出処理などが挙げられる。

【８８８４】

さらに、例えば、遊技を進行する進行手段として、本実施形態では変動開始処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行を進行する手段、普通図柄の可変表示の実行を進行する手段、特別図柄の動的表示の変動演出を進行する手段、遊技者による遊技を実行可能に進行する手段などが挙げられる。

【８８８５】

また、例えば、通常遊技状態より遊技者に有利な有利遊技状態として、本実施形態では「時間短縮状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態などが挙げられる。

【８８８６】

さらに、例えば、遊技状態を変更可能な遊技状態変更手段として、本実施形態では時短フラグ２０３ｋを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、普通電役の開放時間を変更可能なフラグなどが挙げられる。

【８８８７】

また、例えば、所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素として、本実施形態ではハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与し得ない要素、変動演出における１演出の結果が失敗となる要素などが挙げられる。

【８８８８】

さらに、例えば、複数種類の設定一覧から１の設定一覧を設定可能な設定手段として、本実施形態では設定変更処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、複数種類の抽選テーブルから１の抽選テーブルを選択する機能、複数種類の選択一覧から１の選択一覧を選択する機能などが挙げられる。

【８８８９】

また、例えば、遊技者による所定操作として、本実施形態では遊技球の発射を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

【８８９０】

ここで、図４９７を参照して、第２６実施形態における遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図４９７に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット７３、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｂ、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ球が入球可能となる普通電役ユニット７２、開放状態となることで下側第２始動口７１ａへ球が入球可能となる第１非電動役物ユニット５４、開放状態となることで上側第２始動口７１ｂへ球が入球可能となる第２非電動役物ユニット５５、可動役物２３、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【８８９１】

一般入賞口６３、第１始動口６４、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、第１非電動役物ユニット５４、第２非電動役物ユニット５５、スルーゲート６７、普通電役ユニット７２、可動役物２３、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図４２９参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。

【８８９２】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図４２９参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【８８９３】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図４３８参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図４９７の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図４９７の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第２６実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４又は一般入賞口６３へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｂ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２又はスルーゲート６７に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｂ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２又はスルーゲート６７へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４又は一般入賞口６３に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【８８９４】

また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レ

ール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。

【８８９５】

遊技領域の正面視左側下部（図４９７の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が、ベース板６０に固定されて配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図４３８参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【８８９６】

第２６実施形態のパチンコ機１０では、遊技者がこの特別図柄表示装置３７を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置３７は、遊技球や第３図柄表示装置８１、可動役物２３等によって遮蔽され得ないように、遊技盤１３における球の流下方向最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、遊技盤１３の最前面となる位置に配設されている。

【８８９７】

状態ＬＥＤ群３７ａは、後述する第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「Ｒ」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態ＬＥＤ群３７ａの点灯状態により示される。なお、状態ＬＥＤ群３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【８８９８】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第２６実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【８８９９】

特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。

【８９００】

具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第２６実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第２６実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【８９０１】

また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第２６実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第２６実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合

わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。
【８９０２】
いずれのＬＥＤ群３７ｂ１，３７ｂ２においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示される。各ＬＥＤ群の停止パターンの詳細については、後述する。
【８９０３】
本パチンコ機１０では、第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４，７１ａ又は７１ｂに応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。また、第２特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット７３及び後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図４３８参照）を開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域ソレノイド７３ｆの開放に伴って後述する特定領域スイッチ７３ｇ（図４３８参照）によって球が検知された場合には、第２特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。
【８９０４】
第２６実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ａ」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図４４２（ａ）参照）。また、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｂ」と称する場合がある）」が用意されている（図４４２（ｂ）参照）。
【８９０５】
また、第２６実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞に基づいて、小入賞口ユニット７３が１回開放する「１ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりＡ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、可変入賞装置６５が９回、それぞれ開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｃ」と称する場合がある）」が用意されている（図４４３参照）。
【８９０６】
ここで、「通常遊技状態」とは、「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率及び小当たり確率が一定確率であって、かつ、普通図柄の当たり確率が「時間短縮状態」の時より低い状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と大当たり確率及び小当たり確率が同等である一方、「時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態である。
【８９０７】
詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【８９０８】
なお、第２６実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「時間短縮状態」の終了後の第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態Ｂ」と、が発生可能に構成されている（図４４５参照）。
【８９０９】
「通常遊技状態Ａ」は、ＲＡＭクリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第２特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常Ａ」への当選後又は、「通常遊技状態Ｂ」の終了後に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第１始動口６４へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図４４５参照）。
【８９１０】
「通常遊技状態Ｂ」（以下、「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第２特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第２６実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図２優先変動）ように構成されている。
【８９１１】
また、この「通常遊技状態Ｂ」は、上述したように、右打ち遊技が禁止されておらず、右打ち遊技によってスルーゲート６７によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態Ｂ」において、残存しているすべての第２特別図柄の動的表示の保留球が実行された後に、「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。
【８９１２】
次いで、「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなることを「時短機能」と称する場合がある）。この「時間短縮状態」は、遊技盤１３の正面視右側下部に設けられた普通電役ユニット７２が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ入球し易い状態となる。
【８９１３】
即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を普通電役ユニット７２へ入賞させ易く、また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球することに基づいて開放される第１非電動役物ユニット５４、又は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球することに基づいて開放される第２非電動役物ユニット５５、の、２の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。
【８９１４】
また、詳細は後述するが、第２６実施形態のパチンコ機１０では、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５への遊技球の入球に基づいて第２特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出可能となるように構成されている。さらに、第２特別図柄の動的表示が実行を開始して

から、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている。
【８９１５】
このため、「時間短縮状態」においては、後述する第３図柄表示装置８１で行われる右打ち示唆（例えば、図４９１（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の大当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の詳細については図４３２及び図４３３において、「時間短縮状態」における第３図柄表示装置８１での演出内容については図４８９～図４９６において、それぞれ後述する。
【８９１６】
第２６実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図４５６の時短終了条件テーブル２０２ｍで後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット７２のエンディング時間の終了後は、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第２特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態Ｂ」に移行し、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第２特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。
【８９１７】
なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。
【８９１８】
また、第２６実施形態のパチンコ機１０では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。
【８９１９】
ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２６実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態Ａ」へと移行するように構成されている。
【８９２０】
次いで、大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２６実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。
【８９２１】
次いで、大当たり種別「通常Ｂ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２６実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ｂ」が選択され得て、該大当たり終了後

に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【８９２２】

次に、小当たり種別について説明する。第２６実施形態のパチンコ機１０において選択され得る小当たり種別「通常Ｃ」とは、最大合計ラウンド数が１０ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図４３８参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図４３８参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たり及び大当たり終了後には、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【８９２３】

なお、詳細は後述するが、第２特別図柄の動的表示は、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、大当たりに当選することとなる乱数値よりも、小当たりに当選することとなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第２特別図柄の動的表示が実行された場合に小当たりに当選し易いように構成されている（図４４１にて後述）。

【８９２４】

一方、この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たりに当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から１０ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている（以下、この現象を、小当たり種別「小当たりＡ」と称する場合がある）。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりＡ」当選時の遊技状態に戻るように構成されている。

【８９２５】

なお、第２６実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ７３ｇの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド７３ｂがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域７３ｄへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ７３ｇの無効状態で該特定領域スイッチ７３ｇを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域７３ｄを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置６５に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第３図柄表示装置８１において表示するように構成してもよい。

【８９２６】

ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「通常Ａ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができ

る一方、大当たり種別「通常Ａ」又は「時短Ａ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【８９２７】

また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、小当たり種別「通常Ｃ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「通常Ｂ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。

【８９２８】

特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

【８９２９】

なお、第２６実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態が「通常遊技状態Ｂ」である場合、即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加されていない遊技状態となるが、第３図柄表示装置８１では、右打ち報知演出を継続する報知演出を実行するように構成されている。

【８９３０】

具体的には、上述したように、第２特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図４４１（ｂ）参照）。また、「通常遊技状態Ｂ」における第２特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「１秒」（図４４６～図４５０参照））。

【８９３１】

よって、大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」に移行する場合（即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」へ移行後、約「１秒」で第２特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態Ｂ」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態Ｂ」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第３図柄表示装置８１では、「通常遊技状態Ｂ」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図４９１（ｄ）～図４９２（ｃ）参照）。

【８９３２】

遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより１個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３が配設されている。

【８９３３】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１始動口６４への入球又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｂへの入球（以下、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｂへの球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第３図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、スルーゲート６７の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能なＬＥＤで構成される第２図柄表示装置８３（以下、第２図柄表示装置８３に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置８３」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【８９３４】

第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、ベース板６０や、後述する可動役物２３よりも正面視奥行き方向に配設されている。そして、後述する表示制御装置１１４（図４３８参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図４３７参照）が表示される。

【８９３５】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図４３７参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第２６実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【８９３６】

第２６実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【８９３７】

ここで、図４３７を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図４３７は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図４３７（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図４３７（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。

【８９３８】

第３図柄は、「０」から「９」の数字を付した１０種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「０」から「９」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号（「１」，「３」，「５」，「７」，「９」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号（「０」，「２」，「４」，「６」，「８」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。

【８９３９】

また、第２６実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図４３８参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態Ａ」において、大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合は、主に、「０」，「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「通常遊技状態Ａ」に移行する大当たり種別「通常Ａ」に対して、該「通常遊技状態Ａ」よりも有利な遊技状態である「時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

【８９４０】

さらに、第２６実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合であっても、「

２」や「８」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、大当たり種別「通常Ａ」に当選しているのか、大当たり種別「時短Ａ」に当選しているのかが遊技者には判別し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出を行って大当たり種別「時短Ａ」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８９４１】

図４３７（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下方向に３分割され、下側の２／３が第３図柄を変動演出する主表示領域Ｄｍと保留球数などを表示するコクピット表示領域Ｄｂとで構成され、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。

【８９４２】

主表示領域Ｄｍは、左・中・右の３つの表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３に区分けされており、その表示領域Ｄｍ１に左図柄列Ｚ１が表示され、表示領域Ｄｍ２に中図柄列Ｚ２が表示され、表示領域Ｄｍ３に右図柄列Ｚ３が表示される。

【８９４３】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順（または降順）に主図柄が配列され、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動演出が行われる。なお、各図柄列Ｚ１～Ｚ３において、数字の配列をそれぞれ異ならせるように構成してもよい。例えば、左図柄列Ｚ１においては主図柄の数字が降順に現れるように配列する一方、中図柄列Ｚ２及び右図柄列Ｚ３においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列してもよい。

【８９４４】

また、主表示領域Ｄｍには、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に上・中・下の３段に第３図柄が表示される。この主表示領域Ｄｍの中段部が有効ラインＬ１として設定されており、各遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄に対応する変動演出に際して、左図柄列Ｚ１→右図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に、有効ラインＬ１上に第３図柄が停止表示される。その第３図柄の停止時に有効ラインＬ１上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄の組合せ）で揃えば、遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄の大当たりとして大当たり動画が表示される。

【８９４５】

副表示領域Ｄｓは、主表示領域Ｄｍよりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に３つの小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３に等区分されている。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３は、それぞれ、キャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域Ｄｍにて行われる変動表示の結果として大当たりとなる期待感を遊技者に与えている。

【８９４６】

コクピット表示領域Ｄｂは、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｂに入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。

【８９４７】

副表示領域Ｄｓの右の小領域Ｄｓ３には、第１特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図１用第４図柄表示領域８７と、第２特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図２用第４図柄表示領域８８と、主表示用右打ち指示８９とが表示可能に構成されている。

【８９４８】

特図１用第４図柄表示領域８７は、第１特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図１用保留数表示８７ａと、第１特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図１用変動領域８７ｂとで構成されている。

【８９４９】
特図１用保留数表示８７ａは、第１特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図１用保留数表示８７ａが「０」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「１」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「２」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「３」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「４」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。
【８９５０】
即ち、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第１特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ１の保留球数の内容と一致するように表示される。
【８９５１】
特図１用変動領域８７ｂは、第１特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第１特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第１特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第１特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。
【８９５２】
より詳細には、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示内容に対応するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。
【８９５３】
特図２用第４図柄表示領域８８は、第２特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図２用保留数表示８８ａと、第２特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図２用変動領域８８ｂとで構成されている。
【８９５４】
特図２用保留数表示８８ａは、第２特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図２用保留数表示８８ａが「０」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「１」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「２」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「３」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「４」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。
【８９５５】
即ち、特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第２特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示

される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ２の保留球数の内容と一致するように表示される。

【８９５６】

特図２用変動領域８８ｂは、第２特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、特図１用変動領域８７ｂと同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第２特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第２特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第２特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【８９５７】

より詳細には、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が青で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が小当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の表示内容に対応するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。

【８９５８】

主表示用右打ち指示８９は、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃと常に同期して表示を行うものであり、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中において、常に第３図柄表示装置８１に表示されている。

【８９５９】

また、主表示用右打ち指示８９は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第３図柄表示装置８１において遊技中に実行されるその他の表示内容（例えば、主表示領域Ｄｍの中央部分に表示される各図柄列の第３図柄やスーパーリーチ演出など）よりも優先され、最前面（最手前レイヤ）に表示されるように構成されている。

【８９６０】

第３図柄表示装置８１の実際の表示画面では、図４３７（ｂ）に示すように、例えば、「通常遊技状態Ａ」では、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計３個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、左の小領域Ｄｓ１、右の小領域Ｄｓ３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【８９６１】

第２６実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第１始動口６４へ入球した場合、又は、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大４回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置３７により示されると共に、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａ若しくは特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄表示領域Ｄｂ１の第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいても示される。

【８９６２】
第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄには、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球１球（保留球数１回）につき１つの保留図柄（通常の表示態様では「○」図柄（白丸図柄））がそれぞれ表示され、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに表示された保留図柄の表示数に応じて、遊技状態に応じて表示設定（優先表示）されている第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の保留球数が表示される。
【８９６３】
即ち、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいて、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに１つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が１回であることを示し、第１・第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ，Ｄｂ１ｂにそれぞれ１つずつ計２つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が２回であることを示し、第１～第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｃにそれぞれ１つずつ計３つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が３回であることを示し、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにそれぞれ１つずつ計４つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が４回であることを示す。また、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに保留図柄が表示されていない場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が０回であって保留されている変動演出が存在しないことを示す。
【８９６４】
なお、第２６実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の第２抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第２特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第１特別図柄の変動演出と第２特別図柄の変動演出とを第３図柄表示装置８１において同時に表示可能に構成してもよい。
【８９６５】
コクピット表示領域Ｄｂの中央部分には、主表示領域Ｄｍで変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示領域Ｄｂ０が設けられている。この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、コクピット表示領域Ｄｂの中央部分、即ち、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａの右側に設けられ、保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに表示される各保留図柄より大きい実行図柄が表示されるように構成されている。また、この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が移動（シフト）して実行図柄として表示される。
【８９６６】
実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示される実行図柄は、主表示領域Ｄｍで実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の保留図柄が４つ存在する状況において、第１特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されていた実行図柄が消去された場合、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域Ｄｂ０における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂに表示されていた保留図柄が、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃに表示されていた保留図柄が、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ｄに表示されていた保留図柄が、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。

【８９６７】
なお、第２６実施形態においては、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｂへの入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、それぞれ３回以下、又は、それぞれ５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを第１特別図柄および第２特別図柄の最大保留数分の４つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。
【８９６８】
また、第３図柄表示装置８１において後述する「ノーマルリーチ」演出態様や、「スーパーリーチ」演出態様を実行する場合、大当たり（即ち、各図柄列の第３図柄が揃った状態）を示唆するだけでなく、該「ノーマルリーチ」演出態様や、該「スーパーリーチ」演出態様よりも期待度の高い演出態様への発展を示唆するように構成してもよい。
【８９６９】
例えば、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコンと、「スペシャルリーチ」演出態様への発展を示唆する「スペシャル」アイコンと、大当たりを示唆する「大当たり」アイコンと、ハズレを示唆する「ハズレ」アイコンと、を用意し、いずれのアイコンが停止するのかを、ルーレット演出などで遊技者の枠ボタン２２の操作によって結果報知するように構成してもよい。
【８９７０】
このように構成することで、実行中の特別図柄の変動演出がハズレの結果となる場合であっても、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコン等を停止させることで、遊技者に成功の結果となる演出を体感させることができ、遊技の興趣を高めることができる。
【８９７１】
さらに、上述のように複数のアイコン等によっていずれが停止するのかを演出する場合、アイコン等の組み合わせを複数用意することで、該当の演出への興趣を高めることができる。
【８９７２】
例えば、ルーレット演出において、４つのアイコンのうち、１つのアイコンを選択するように構成する場合、基本となるアイコンの組み合わせとして、「スーパー」アイコン、「スペシャル」アイコン、「大当たり」アイコン、「ハズレ」アイコンの４つで構成しておき、「ノーマルリーチ」演出態様から「スーパーリーチ」演出態様に発展する変動パターンであれば、「スーパー」アイコンが複数個存在している組み合わせを表示することで、遊技者に対して「スーパーリーチ」演出態様への発展の期待度が高いことを示唆することができる。
【８９７３】
また、基本となるアイコンの組み合わせのうち、ルーレット演出としての失敗演出となり得るアイコンを「ハズレ」アイコンの１つのみとし、その他の３のアイコンをルーレット演出としての成功結果となり得るアイコンで構成することで、ルーレット演出が成功結果になり易い演出であることを示唆することができる。
【８９７４】
さらに、大当たりが確定する演出として、例えば「大当たり確定リーチ」を用意しておき、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様の実行中におけるルーレット演出のアイコンの１つとして「大当たり確定リーチ」アイコンを表示するように構成してもよい。このように構成することで、該ルーレット演出で表示されたアイコンの

中に「大当たり確定リーチ」アイコンが存在していることで、該「大当たり確定リーチ」アイコンが選択されれば大当たりが確定するため、遊技者の期待度を効果的に高めることができる。

【８９７５】

また、アイコンの組み合わせとして、４つのアイコンに「ハズレ」の選択肢が存在しない組み合わせにすることで、演出結果として「ハズレ」を選択し得ないため、必ずいずれかの成功結果が選択され得るように構成することができる。さらに、４つのアイコンすべてが同じアイコンとなる組み合わせを用意しておけば、例えば、４つのアイコンすべてが「スペシャル」アイコンであれば、「ハズレ」を選択し得ないため、大当たり期待度の高い「スペシャルリーチ」演出態様への発展を確定させることができ、同じように、４つのアイコンすべてが「大当たり確定リーチ」アイコンとすれば、「大当たり確定リーチ」への発展を確定させ、さらに該演出への発展後に大当たりも確定することになり、より興趣を高めることができる。また、これらの期待度の高い組み合わせは、「確率変動状態」等に現出するように構成すると、より効果的となる。

【８９７６】

図４９７に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側には、可動役物２３が設けられている。可動役物２３は剣の形状を模しており、初期状態（図４９７において実線で表示された可動役物２３）においては、第３図柄表示装置８１の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物２３が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物２３の下部であり、かつ、奥行き方向に配設されている役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、該可動役物２３の役物回転軸２３ａを軸として、可動役物２３が第３図柄表示装置８１に向かって（即ち、反時計周りに）約８０度傾斜するように可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する（以下、可動役物２３が可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」（図４９７において点線で表示された可動役物２３）と称する場合がある）。

【８９７７】

この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１において実行される、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり演出中に実行される「チャレンジバトル」演出において可動可能となるように構成されており（図４９１（ａ）参照）、該可動役物２３が可動することで、該「チャレンジバトル」演出が成功結果となることを示唆するように構成されている。

【８９７８】

その他、可動役物２３は、特別図柄の変動演出中に可動することで、大当たり又は小当たりへの当選期待度が高いことを示唆したり、同じく特別図柄の変動演出中に可動することで、第３図柄表示装置８１に表示している第３図柄や保留表示の内容を変化させたり、第３図柄表示装置８１において、特別図柄の変動演出や大当たり演出、小当たり演出などが実行されていないデモ演出中に可動させることで、遊技機を選定中の遊技者に対してアピールする演出を行ったりするように構成してもよい。

【８９７９】

この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺と同程度の長さで構成されている。また、可動役物２３の可動領域を考慮し、該可動役物２３に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。よって、可動役物２３付近の遊技球の流下領域は、該可動役物２３が初期位置に配設されている状態の右側側方において、遊技球１球が通過可能となる程度の流下領域となるように構成されている。

【８９８０】

ここで、第２５実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域において、上方側に可動役物２３が配設されており、その下方に第２非電動役物ユニット５５が、さらに、該第２非電動役物ユニット５５の下方に第１非電動役物ユニット５４が配設されていた（図４３１参照）。このため、可動役物２３は第１非電動役物ユニット５４及び第２非電

動役物ユニット５５の配設領域を避けるように配設されており、該可動役物２３の長さは第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺の半分程度の長さで構成されており、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較しても十分な大きさとは言い難いものとなっている。

【８９８１】

一方、第２６実施形態のパチンコ機１０では、第１非電動役物ユニット５４を球の流下方向のより下流側に配設することで、遊技盤１３の右側上方における可動役物２３の可動領域を広く確保することが可能となった。

【８９８２】

このように構成することで、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技盤１３右側の限られた領域をより効率的に使用することができる。

【８９８３】

次いで、可変表示装置ユニット８０の正面視下方であって、第１始動口６４の下方には、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が設けられている。この第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第２６実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。

【８９８４】

ここで、図４３２を参照して、作用物としての第１非電動役物ユニット５４の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図４３２（ａ）は、第１非電動役物ユニット５４を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図４３２（ｂ）は、第１非電動役物ユニット５４が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図４３２（ｃ）は、第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【８９８５】

図４３２（ａ）に示すように、第１非電動役物ユニット５４は、第１非電開閉板５４ａと、下側第２始動口通路７１ａ１と、下側第２始動口スイッチ７１ａ２と、によって構成されている。上述したように、第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物である。

【８９８６】

第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、規定動作として、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが正面視右方向へと約４５度傾倒して開放される（図４３２（ｃ）参照）。そして、規定動作として第１非電開閉板５４ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が下側第２始動口７１ａに入球可能となる。また、第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球することで、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。

【８９８７】

下側第２始動口通路７１ａ１は、開放状態の第１非電開閉板５４ａ上を転動してきた遊技球を下側第２始動口スイッチ７１ａ２側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、該下側第２始動口通路７１ａ１の左側に下側第２始動口スイッチ７１ａ２が配設されており、該下側第２始動口スイッチ７１ａ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行され

る。なお、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。

【８９８８】

次いで、図４３２（ｂ）を参照して、第１非電動役物ユニット５４の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第１非電動役物ユニット５４が閉鎖状態である場合、第１非電開閉板５４ａは鉛直方向上方を向いた状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第１非電動役物ユニット５４内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【８９８９】

このため、右打ち遊技で発射された球が、第１非電動役物ユニット５４の上流側に配設されている可変入賞装置６５を通過して下流側へと流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第１非電開閉板５４ａによって流下方向が変化することなく、アウト口６６側へと流下していく。

【８９９０】

一方、図４３２（ｃ）に示すように、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合、第１非電開閉板５４ａが正面視右方向へと約４５度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第１非電開閉板５４ａ上を転動して正面視左側方向へと流下していき、下側第２始動口通路７１ａ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球を検知され、第１非電動役物ユニット５４から排出される。

【８９９１】

また、上述したように、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第２６実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されて図４３２（ｂ）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第１非電動役物ユニット５４内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【８９９２】

図４９７に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、第１非電動役物ユニット５４の球の流下方向上流側には、実動体としての第２非電動役物ユニット５５が設けられている。実動体としての第２非電動役物ユニット５５は、第１非電動役物ユニット５４と同様に電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５を構成する第２非電開閉板５５ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５内に所定数の遊技球（第２６実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが閉鎖されるように構成されている。

【８９９３】

ここで、図４３３を参照して、実動体としての第２非電動役物ユニット５５の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図４３３（ａ）は、第２非電動役物ユニット５５を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図４３３（ｂ）は、第２非電動役物ユニット５５が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図４３３（ｃ）は、第２非電動役物ユニット５５が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【８９９４】

図４３３（ａ）に示すように、第２非電動役物ユニット５５は、第２非電開閉板５５ａと、上側第２始動口通路７１ｂ１と、上側第２始動口スイッチ７１ｂ２と、によって構成されている。上述したように、第２非電動役物ユニット５５は電気的に駆動制御されない役物である。

【８９９５】

第２非電動役物ユニット５５を構成する第２非電開閉板５５ａは、後述する普通電役ユ

ニット７２内の流入口としての第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、指定動作として、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが正面視右方向へと約４５度傾倒して開放される（図４３３（ｃ）参照）。そして、指定動作として第２非電開閉板５５ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１ｂに入球可能となる。また、第２非電動役物ユニット５５内に２の球が入球することで、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが閉鎖されるように構成されている。

【８９９６】

上側第２始動口通路７１ｂ１は、開放状態の第２非電開閉板５５ａ上を転動してきた遊技球を上側第２始動口スイッチ７１ｂ２側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、上側第２始動口通路７１ｂ１の左側に上側第２始動口スイッチ７１ｂ２が配設されており、該上側第２始動口スイッチ７１ｂ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、上側第２始動口スイッチ７１ｂ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。

【８９９７】

次いで、図４３３（ｂ）を参照して、第２非電動役物ユニット５５の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第２非電動役物ユニット５５が閉鎖状態である場合、第２非電開閉板５５ａは鉛直方向上方を向いた状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【８９９８】

このため、右打ち遊技で発射された球が流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第２非電開閉板５５ａによって流下方向が変化することなく、普通電役ユニット７２側へと流下していく。

【８９９９】

一方、図４３３（ｃ）に示すように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５が開放状態である場合、第２非電開閉板５５ａが正面視右方向へと約４５度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第２非電開閉板５５ａ上を転動して正面視左側方向へと流下していき、上側第２始動口通路７１ｂ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる上側第２始動口スイッチ７１ｂ２によって入球を検知され、第２非電動役物ユニット５５から排出される。

【９０００】

また、上述したように、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５内に所定数の遊技球（第２６実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが閉鎖されて図４３３（ｂ）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【９００１】

なお、詳細は後述するが、第２６実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」において、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の球が第１非電動役物ユニット５４を開放することとなる作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、２球目の球が第２非電動役物ユニット５５を開放することとなる流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球し易いように構成されている。

【９００２】

よって、「時間短縮状態」において第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５が開放する場合、最初に規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され易く、その後、指定動作として第２非電動役物ユニット５５が開放され易いように構成されている。

【９００３】

このため、右打ち遊技で発射された球が第２非電動役物ユニット５５内の上側第２始動口７１ｂに誘導され得る状況である場合、作用物としての第１非電動役物ユニット５４には２の遊技球が入球済みとなっている可能性が高く、その後に発射される遊技球は第２非電動役物ユニット５５に入球することが遊技者にとって最も有利な状況となる。従って、第２非電動役物ユニット５５を第１非電動役物ユニット５４よりも球の流下方向上流側に配設することで、指定動作として第２非電動役物ユニット５５の開放時に発射された球を最短で該第２非電動役物ユニット５５に入球させることができる。

【９００４】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、効率的に第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５に球を入球させることができ、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができる。

【９００５】

その結果、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行し、第３図柄表示装置８１において右打ち遊技を示唆した場合に（図４９３（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）、遊技者が遊技方法に戸惑うことなく第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができ、円滑に「連荘状態」を遊技することができる。

【９００６】

図４９７に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側であって、第１非電動役物ユニット５４の正面視下側には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ６７ａ（図４３８参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【９００７】

スルーゲート６７の正面視下側には、普通電役ユニット７２が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット７２内には第１特別図柄及び第２特別図柄の始動口は存在せず、上述した第１非電動役物ユニット５４の始動口である第１非電動役物始動口７６、及び、第２非電動役物ユニット５５の始動口である第２非電動役物始動口７７が配設されている。即ち、第２６実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５を開放させるように構成されている。

【９００８】

ここで、第２６実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球が「４個」貯留可能となるように構成されている。

【９００９】

詳細に説明すると、第２６実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通電役ユニット７２は１の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット７２は、１の開放動作における最大入球個数が「２個」に設定されている（図４５７参照）。

【９０１０】

従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球すると、作用口としての第１非電動役物始動口７６及び流入口としての第２非電動役物始動口７７へと入球する（図４３４～図４３６にて後述）。そして、普通電役ユニット７２に２の球が入球することで、該普通電役ユニット７２は開放動作を終了す

る。
【９０１１】
　また、上述したように、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されると、該第１非電動役物ユニット５４内に２の遊技球が入球可能となり、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。
【９０１２】
　さらに、上述したように、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５が開放されると、該第２非電動役物ユニット５５内に２の遊技球が入球可能となり、上側第２始動口スイッチ７１ｂ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。
【９０１３】
　このように構成することで、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留させることができる。
【９０１４】
　ここで、図４３４～図４３６を参照して、普通電役ユニット７２の構成、駆動態様および球の流下態様について説明する。図４３４は、普通電役ユニット７２を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図４３５及び図４３６は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。
【９０１５】
　図４３４に示すように、普通電役ユニット７２は、主に、普通電役開閉板７２ａ、普通電役スイッチ７２ｂ、普電内経路７２ｍ、切替弁落下点７２ｎ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７によって構成されている。また、入球口切換弁７５は左側傾斜部７５ａ及び右側傾斜部７５ｂによって構成されている。
【９０１６】
　動作体としての普通電役開閉板７２ａは、普通図柄の可変表示結果に応じて普通電役ソレノイド７２ｊ（図４３８参照）によって開放状態又は閉鎖状態に駆動制御される。普通電役ユニット７２が開放状態となる場合、動作体としての普通電役開閉板７２ａは、正面視左方向へと約６０度傾倒して開放される（図４３５（ａ）参照）。この普通電役開閉板７２ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が進入部としての普通電役ユニット７２に入球可能となる。
【９０１７】
　また、第２６実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないように構成することで（図４５７（ａ）参照）、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態となり得ないようにし、「時間短縮状態」より普通電役ユニット７２へ入賞し難いように構成する。一方、「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９９／１００）（図４５７（ａ）参照）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態とし易くし、進入部としての普通電役ユニット７２へ容易に入賞し得るように構成する。
【９０１８】
　なお、「時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、普通電役開閉板７２ａが開放される時間や、１回の普通図柄の当たりで普通電役開閉板７２ａが開放される回数を変更するものとしても良い。具体的には、「時間短縮状態」において、普通電役開閉板７２ａが開放される時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、１回の当たりで普通電役開閉板７２ａが開放される回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役開閉板７２ａの開放時間の長

時間化と、普通電役開閉板７２ａの開放回数の多回数化との少なくとも２つを同時に行うようにしてもよい。

【９０１９】

普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第２６実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に普通電役ユニット７２が所定時間又は最大入賞個数（第２６実施形態では「２個」）に達するまで作動状態となり、所定図柄以外（第２６実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役ユニット７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【９０２０】

スルーゲート６７の保留球数は最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第２図柄保留ランプ８４（以下、第２図柄保留ランプ８４に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ８４」と称する場合がある）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の正面視下方右側に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ８４の点灯された数により、保留数を表示する。

【９０２１】

なお、普通図柄の可変表示は、第２６実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【９０２２】

前提条件として普通図柄の可変表示で当たりに当選し、普通電役開閉板７２ａが開放状態となり、進入部としての普通電役ユニット７２内に流入した球は、該普通電役ユニット７２内に設けられた普通電役スイッチ７２ｂ（図４３８参照）によって検知されることで、１個の球が賞球として払い出されるように構成されている。また、普通電役ユニット７２は、前提条件として普通図柄の可変表示で当たりが導出された場合の１の開放動作における最大入賞個数が「２個」に設定されており（図４５７（ｃ）参照）、普通電役スイッチ７２ｂによって「２個」の入賞が検知されると、普通電役開閉板７２ａは閉鎖状態となり、普通電役ユニット７２の１の開放動作を終了するように構成されている。また、普通電役スイッチ７２ｂは普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設されており、普通電役ユニット７２に入球した球を即座に検知可能となるように構成されている。

【９０２３】

ここで、仮に、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞が発生した場合を想定する。上述したように、第２６実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」へ移行した場合、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるように構成されているが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において最大入賞個数を超える入賞が発生した場合、第２特別図柄の動的表示が４回以上実行可能となってしまう可能性があり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【９０２４】

詳細に説明すると、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２に遊技球が入球すると、１球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易く、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５

４に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球が２個貯留され、第１非電動役物ユニット５４は閉鎖する。

【９０２５】

また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁７５が可動し、普通電役ユニット７２に入球した２球目の球は第２非電動役物始動口７７へと誘導され易くなる。そして、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって指定動作として第２非電動役物ユニット５５が開放され、該第２非電動役物ユニット５５に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、第２非電動役物ユニット５５は閉鎖する。

【９０２６】

さらに、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２球目の球が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁７５が再度可動して普通電役ユニット７２の開放開始時の状態に戻るため、次に普通電役ユニット７２に入球した３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易い状態となる。

【９０２７】

ここで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４内の下側第２始動口７１ａに遊技球が入球すると、第２特別図柄の動的表示は即座に実行を開始する。よって、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されて該第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球すると、１球目の入球によって第２特別図柄の動的表示が即座に実行され、２球目の入球によって第２特別図柄の動的表示の保留球が１個貯留された状態となり得る。さらに、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２球目の球によって、指定動作として第２非電動役物ユニット５５が開放されて該第２非電動役物ユニット５５内に２の球が入球すると、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、合計で３個貯留された状態となる。

【９０２８】

従って、この状態で進入部としての普通電役ユニット７２に３球目の球が入球すると、該３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が再度開放され、該第１非電動役物ユニット５４内に遊技球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球は、保留球数の最大値である４個となる。

【９０２９】

即ち、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、進入部としての普通電役ユニット７２に２の球が入球した場合は、作用物としての第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、実動体としての第２非電動役物ユニット５５への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、該普通電役ユニット７２に３の球が入球した場合は、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、第２非電動役物ユニット５５への２の入球と、さらに、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が少なくとも５回実行可能となる。

【９０３０】

詳細は後述するが、第２６実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示は高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を導出可能となるように構成されているため（図４４１（ｂ）参照）、第２特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加してしまうと、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【９０３１】
従って、普通電役スイッチ７２ｂを普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設することにより、普通電役ユニット７２の１の開放動作における最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞を抑制することができ、遊技仕様の想定以上の出玉を抑制することができる。なお、詳細は後述するが、第２６実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」における普通電役ユニット７２の開放動作は１度のみとなるように構成されている。
【９０３２】
普電内経路７２ｍは、鉛直方向に縦長に形成されており、該普電内経路７２ｍの幅は１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、進入部としての普通電役ユニット７２内に複数の球が連続して入球した場合であっても、該複数の球が平行して入球口切換弁７５側に流下していくことはなく、１球ずつ順に流下していく。
【９０３３】
切替弁落下点７２ｎは、普電内経路７２ｍを通過した球が到達する普通電役ユニット７２内の経路の一部であり、後述する入球口切換弁７５に向けて球が流下していく直前の地点である。この切替弁落下点７２ｎは、普電内経路７２ｍと同様に、１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、切替弁落下点７２ｎを通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下した球は、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部に位置している場合には、左側傾斜部７５ａと接触し（図４３５（ｃ）参照）、入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部に位置している場合には、右側傾斜部７５ｂと接触する（図４３６（ａ）参照）ように構成されている。
【９０３４】
案内装置としての入球口切換弁７５は、切替弁落下点７２ｎを通過した遊技球を、後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に誘導するための振り分け弁である。この入球口切換弁７５は切替装置として主制御装置１１０によって電気的に制御されており、所定態様である初期状態においては第２非電動役物始動口７７の上部に位置している（以下、第２非電動役物始動口７７の上部を「第１位置」と称する場合がある）。
【９０３５】
また、詳細は後述するが、並列して配設されている第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの中心位置から左右対称となる位置に配設されている。さらに、上述したように、切替弁落下点７２ｎを通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。このため、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置にある場合、切替弁落下点７２ｎから流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａに接触し、該球が左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動して第１非電動役物始動口７６へと誘導される（図４３５（ｃ）参照）。そして、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）がオンされて、案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって第１非電動役物始動口７６の上部（以下、第１非電動役物始動口７６の上部を「第２位置」と称する場合がある）に移動するように構成されている。
【９０３６】
また、案内装置としての入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置にある場合、入球口切換弁７５から流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂに接触し、該球が右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動して第２非電動役物始動口７７へと誘導される（図４３６（ａ）参照）。そして、感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球が検知された場合、又は、普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒が経過した場合、のいずれかの場合に入球口切換弁ソレノイド７５

ｃがオフされて、案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に戻るように構成されている。

【９０３７】

作用口としての第１非電動役物始動口７６は、該第１非電動役物始動口７６に遊技球が入球することで第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａを開放する始動口であり、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第１非電動役物始動口７６は切替弁落下点７２ｎの中心位置から正面視左側に配設されている。

【９０３８】

さらに、上述したように、作用物としての第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。なお、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【９０３９】

流入口としての第２非電動役物始動口７７は、該第２非電動役物始動口７７に遊技球が入球することで第２非電動役物ユニット５５の第２非電開閉板５５ａを開放する始動口であり、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第２非電動役物始動口７７は切替弁落下点７２ｎの中心位置から正面視右側に配設されている。

【９０４０】

さらに、上述したように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５を構成する第２非電開閉板５５ａは、第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、流入口としての第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが開放されるように構成されている。なお、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【９０４１】

第２６実施形態のパチンコ機１０では、普電内経路７２ｍ、切替弁落下点７２ｎ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７の構成により、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の遊技球を第１非電動役物始動口７６へ、２球目の遊技球を第２非電動役物始動口７７へ、それぞれ入球可能となるように構成されている。

【９０４２】

次いで、図４３５及び図４３６を参照して、普通電役ユニット７２内に入球した遊技球の流下態様について説明する。図４３５及び図４３６は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【９０４３】

より詳細には、図４３５（ａ）は、１球目の球Ａ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図４３５（ｂ）は、図４３５（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ａ１が普電内経路７２ｍに進入した状態を示した図であり、図４３５（ｃ）は、図４３５（ｂ）の状態から、１球目の球Ａ１が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ａ２が普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図４３５（ｄ）は、図４３５（ｃ）の状態から、１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ

７６ａによって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ａ２が普電内経路７２ｍに進入した状態を示した図であり、図４３６（ａ）は、図４３５（ｄ）の状態から、２球目の球Ａ２が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図４３６（ｂ）は、図４３６（ａ）の状態から、２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。

【９０４４】

図４３５（ａ）は、１球目の球Ａ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図４３５（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて普通電役開閉板７２ａが開放され、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された１の球Ａ１が転動している状態である。

【９０４５】

よって、図４３５（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、案内装置としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。

【９０４６】

次いで、図４３５（ｂ）は、図４３５（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ａ１が普電内経路７２ｍに進入した状態を示している。

【９０４７】

次いで、図４３５（ｃ）は、図４３５（ｂ）の状態から、１球目の球Ａ１が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ａ２が普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。切替弁落下点７２ｎを通過した１球目の球Ａ１は、該切替弁落下点７２ｎの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。図４３５（ｃ）の状態では、遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内装置としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置、即ち、第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。

【９０４８】

また、上述したように、切替弁落下点７２ｎは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下してきた１球目の球Ａ１は、案内装置としての入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動しながら第１非電動役物始動口スイッチ７６ａへと進入していく。一方、２球目の球Ａ２は、普通電役ユニット７２に入球する状態となっている。

【９０４９】

次いで、図４３５（ｄ）は、図４３５（ｃ）の状態から、１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ａ２が普電内経路７２ｍに進入した状態を示している。１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）が駆動し、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している。また、１球目の球Ａ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となる（図４３２（ｃ）参照）。さらに、普通電役ユニット７２内に入球した２球目の球Ａ２は普電内経路７２ｍに進入した状態となっている。

【９０５０】

次いで、図４３６（ａ）は、図４３５（ｄ）の状態から、２球目の球Ａ２が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。切替弁落下点７２ｎを通過した２球目の球Ａ２は、該切替弁落下点７２ｎの下方へと流下して案内装置としての入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内装置としての入球口切換弁７５は第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。

【９０５１】

また、上述したように、切替弁落下点７２ｎは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下してきた２球目の球Ａ２は、案内装置としての入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。

【９０５２】

次いで、図４３６（ｂ）は、図４３６（ａ）の状態から、２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）が駆動し、案内装置としての入球口切換弁７５が、切替装置によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。

【９０５３】

また、２球目の球Ａ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって第２非電動役物ユニット５５の第２非電開閉板５５ａが開放された状態となる（図４３３（ｃ）参照）。

【９０５４】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２の球を、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【９０５５】

図４９７に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図４３８参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【９０５６】

普通電役ユニット７２の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット７２の正面視左側には小入賞口ユニット７３が配設されている。この小入賞口ユニット７３には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された小入賞口開閉板７３ａと、該小入賞口開閉板７３ａを開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド７３ｂ（図４３８参照）と、小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃと、特定領域７３ｄと、小入賞口ユニット７３内に流入した球を排出するための排出口７３ｈと、が設けられている。また、特定領域７

３ｄは、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された特定領域開閉板７３ｅと、該特定領域開閉板７３ｅを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド７３ｆ（図４３８参照）と、特定領域７３ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ７３ｇとで構成される。

【９０５７】

小入賞口開閉板７３ａは、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板７３ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板７３ａ上を転動し、可変入賞装置６５側へと流下していくように構成されている。そして、第２特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板７３ａが小入賞口ソレノイド７３ｂ（図４３８参照）によって遊技盤１３盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球は小入賞口ユニット７３内に流入可能な状態となる。

【９０５８】

小入賞口ユニット７３内に流入した球は、該小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃによって検知された後、同じく小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域７３ｄ側へと流下する。また、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【９０５９】

第２６実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３の開放回数が１０回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、小入賞口ユニット７３が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（後述する図４５２参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット７３の開放時間の合計時間が「１．０秒」に設定される。なお、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３への最大入賞個数は「１０個」に設定される（図４５２参照）。

【９０６０】

小入賞口ユニット７３内であって、小入賞口スイッチ７３ｃの下流側には、特定領域開閉板７３ｅが配設されている。特定領域開閉板７３ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板７３ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域７３ｄの上流側（小入賞口スイッチ７３ｃ側）から流下する球を特定領域開閉板７３ｅの上面を転動させて小入賞口ユニット７３内の排出口７３ｈ側（特定領域開閉板７３ｅの正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット７３内に流入した球の特定領域７３ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第２６実施形態では、小入賞口ユニット７３の開放時）に基づいて、特定領域開閉板７３ｅが特定領域ソレノイド７３ｆ（図４３８参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、特定領域７３ｄ内（特定領域スイッチ７３ｇ側）に球が流入可能な状態となる。

【９０６１】

特定領域７３ｄ内に流入した球は、該特定領域７３ｄ内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第２６実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図４４３参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ７３ｇによる賞球の払い出しは無いように構成されている。

【９０６２】

小入賞口ユニット７３の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット７３の正面

視左側には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａが設けられている。

【９０６３】

大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第１特別図柄又は第２特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図４３８参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。

【９０６４】

可変入賞装置６５内に流入した球は、該可変入賞装置６５内に設けられた大入賞口スイッチ６５ｃによって検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【９０６５】

普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５の正面視上方には壁部７９が配設されている。この壁部７９は、遊技盤１３から水平方向に板状に形成されており、第２非電動役物ユニット５５を構成する第２非電開閉板５５ａの下部（回転軸部）から第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａの上方まで、円弧状に連続して形成されている。

【９０６６】

また、壁部７９の左側先端部は、第１始動口６４の下方まで達しているため、左打ち遊技で発射した球が第１始動口６４に入球せずに該第１始動口６４の左右から流下した場合、該球は壁部７９上を左下方向へと転動し、該壁部７９上を転動しきって後述するアウト口６６へと入球する。よって、壁部７９により、左打ち遊技で発射した球は、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５へは入球不可又は困難となるように構成されている。

【９０６７】

さらに、右打ち遊技で発射した球が、例えば、スルーゲート６７及び普通電役ユニット７２を通過し、閉鎖状態の小入賞口開閉板７３ａと勢いよく接触して飛び跳ねた場合、該球は壁部７９の下側の面と接触して小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上に落下し、小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上を転動して第１非電動役物ユニット５４方向へと流下していく。よって、壁部７９により、右打ち遊技で発射した球は、第１始動口６４、又は、遊技盤１３の正面視左下側に配設された一般入賞口６３へは入球不可又は困難となるように構成されている。

【９０６８】

次いで、第３図柄表示装置８１の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤１３に植設されることにより、風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は３の羽根によって構成されており、該３の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が１２０度の角度で）形成されている。

【９０６９】

よって、遊技領域に発射された遊技球が流下し、風車上方に配設された寄り釘領域を通過し、風車と衝突する場合、羽根部が静止している状態において寄り釘から遊技球が流下すると、羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に遊技球を引導可能となる。

【９０７０】
　また、寄り釘から遊技球が連続して流入する場合、１球目の遊技球が羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に１球目の遊技球を引導可能とし、さらに、羽根部が回転している状態において、２球目の遊技球が羽根部の他面と衝突することにより、風車左側領域に遊技球を引導可能に構成されている
【９０７１】
　さらに、羽根部が回転する場合、いずれの方向（即ち、時計回り又は反時計回り）にも回転可能に構成されているため、遊技球が羽根部と衝突した場合の流下方向は左右いずれの方向にも引導可能となる。
【９０７２】
　遊技盤１３の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図４２９参照）を通じて視認することができる。
【９０７３】
　さらに、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口（入球口）６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３にも入球しなかった球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３に入賞した球も、アウト口６６を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機１０外へと排出される。
【９０７４】
　以上、説明したように、第２６実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技によって発射した球が入球可能となる位置に普通電役ユニット７２を配設し、該普通電役ユニット７２内に入球した球が入球可能な第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７を配設する。また、普通電役ユニット７２内に入球した球の流下方向を振り分ける入球口切換弁７５を配設し、該普通電役ユニット７２に入球した１球目の球を第１非電動役物始動口７６に、２球目の球を第２非電動役物始動口７７に入球可能となるように構成する。
【９０７５】
　さらに、右打ち遊技によって発射した球が入球可能な位置に第１非電動役物ユニット５４を配設し、該第１非電動役物ユニット５４内に入球した球が入球可能な下側第２始動口７１ａを配設する。そして、普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６に球が入球することで、第１非電動役物ユニット５４が開放可能となるように構成する。
【９０７６】
　また、右打ち遊技によって発射した球が入球可能な位置であって、球の流下方向最下流側に第２非電動役物ユニット５５を配設し、該第２非電動役物ユニット５５内に入球した球が入球可能な上側第２始動口７１ｂを配設する。そして、普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７に球が入球することで、第２非電動役物ユニット５５が開放可能となるように構成する。
【９０７７】
　さらに、「時間短縮状態」における普通図柄の可変表示の実行時間を「０．１秒」、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の変動時間も短く（即ち、「５秒」又は「１秒」）構成し、「時間短縮状態」において大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）に当選した場合の大当たりオープニング時間及びエンディング時間を「０．０５秒」となるように構成する。
【９０７８】
　このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、普通電役ユニット７２に２の球を入球させ、下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｂに球を入球させることができ、即座に大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出することができる。さらに、該大当たりの実行後においても、貯留した第２特

別図柄の動的表示の保留球を実行することで、即座に次の大当たりを導出することができる。

【９０７９】

その結果、「時間短縮状態」に移行した場合に、第３図柄表示装置８１において右打ち遊技を示唆するだけで遊技仕様通りに第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができ、遊技者は「時間短縮状態」における遊技仕様についての詳細を把握していなくても、右打ち遊技を実行するだけで容易に「連荘」を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９０８０】

また、第２６実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６に入球することで開放可能となる第１非電動役物ユニット５４よりも、普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７に入球することで開放可能となる第２非電動役物ユニット５５を、球の流下方向上方側に配設する。

【９０８１】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、最短で第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５に入球させることができる。その結果、「時間短縮状態」に移行した場合に、第３図柄表示装置８１において、右打ち遊技を示唆するだけで、容易に、かつ、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができ、遊技者は「時間短縮状態」における遊技仕様についての詳細を把握していなくても、右打ち遊技を実行するだけで容易に「連荘」を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９０８２】

その他、第２６実施形態におけるパチンコ機１０は、第２５実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

＜第２７実施形態＞

次いで、図４９８～図５０１を参照して、本発明を適用した第２７実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第２７実施形態のパチンコ機１０について、第２５実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２７実施形態のパチンコ機１０の説明において、第２５実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第２５実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【９０８３】

第２５実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域において、上方側に可動役物２３が配設されており、その下方に第２非電動役物ユニット５５が、さらに、該第２非電動役物ユニット５５の下方に第１非電動役物ユニット５４が配設されている。

【９０８４】

このように構成することで、右打ち遊技を実行する「時間短縮状態」において、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることが可能であるものの、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設領域と、可動役物２３の配設領域及び可動領域とが、それぞれ領域を専有しており、可動役物２３は従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較すると十分な大きさとは言い難く、遊技盤１３の右側領域における各配設物の構成及び配設位置について、さらなる向上が求められる。

【９０８５】

具体的には、例えば、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５の構成を変更することで、より大きな可動役物２３を配設し、遊技盤１３右側の限られた領域をより効率的に使用することのできる遊技機を提供することを目的としている。

【９０８６】

本目的を達成するために、第２７実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前

記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、前記第２可動体と、前記第３可動体とは、前記遊技機を正面視した状態において、奥行方向にずれた位置関係に配置される。

【９０８７】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第１可動体としての動作体を備え、第２可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第１入球部としての作用口を備え、第１検出部としての検知部を備え、第３可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第２入球部としての流入口を備え、第２検出部としての感知部を備え、誘導手段としての案内装置を備え、第１状態としての所定態様を備え、第２状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備える。

【９０８８】

なお、例えば、遊技球を流入させる流入部として、本実施形態では普通電役ユニット７２への入球部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口等でもよい。

【９０８９】

また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第２非電動役物ユニット５５の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げら

れる。
【９０９０】
さらに、例えば、特定の動作を実行可能な第３可動体として、本実施形態では第２非電動役物ユニット５５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。
【９０９１】
また、例えば、誘導手段の状態を切り替える切替手段として、本実施形態では入球口切換弁７５の駆動制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける駆動制御や、球が流入することにより流路が切り替わる駆動制御、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な駆動制御、球が特定の入球口へ入球可能とする駆動制御、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な駆動制御などが挙げられる。
【９０９２】
さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第１非電動役物ユニット５４の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。
【９０９３】
また、例えば、所定条件として、本実施形態では普通図柄の可変表示の当たり当選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当た

りに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【９０９４】

なお、例えば、遊技球の入球を検出するための第１検出部又は第２検出部として、本実施形態では第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ又は第２非電動役物始動口スイッチ７７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与することとなるスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチなどが挙げられる。

【９０９５】

さらに、例えば、所定選択要素より遊技者にとって有利な特定選択要素として、本実施形態では小当たりを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与可能となる要素、有利な遊技状態に移行可能となる要素、変動演出における１演出の結果が失敗と判断し得ない要素、遊技者にとって有益な情報を付与可能な要素などが挙げられる。

【９０９６】

また、例えば、選択要素を選択可能な所定一覧として、本実施形態では大当たり乱数テーブル２０２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果を抽出し得る一覧、普通図柄の可変表示の抽選結果を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の終了条件として抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の停止パターンを抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の実行期間を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の継続回数を抽出し得る一覧、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素を抽出し得る一覧などが挙げられる。

【９０９７】

さらに、例えば、遊技球が入球する第２入球部として、本実施形態では第２非電動役物始動口７７を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入

、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【９０９８】

また、例えば、所定の動作を実行可能な第２可動体として、本実施形態では第１非電動役物ユニット５４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【９０９９】

さらに、例えば、流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体として、本実施形態では普通電役開閉板７２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置への入球を可能とする開閉板や、小入賞口への入球を可能とする開閉板、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける振分手段や、球が流入することにより流路が切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、遊技者の操作によって遊技球が流入可能となる振分手段、或いは、遊技者の操作によって遊技球が発射可能となる発射駆動源などが挙げられる。

【９１００】

また、例えば、遊技球が入球する第１入球部として、本実施形態では第１非電動役物始動口７６を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【９１０１】

さらに、例えば、所定一覧から抽出手段によって抽出され得る選択要素として、本実施形態では大当たり、小当たり又はハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果として抽出され得る要素、普通図柄の可変表示の抽選結果として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果として抽出され得る要素、特定の遊技状態の終了条件として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の停止パターンとして抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の実行期間として抽出され得る要素、特定の遊技状態の継続回数として抽出され得る要素、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素などが挙げられる。

【９１０２】

また、例えば、遊技球を所定流路に誘導する誘導手段として、本実施形態では入球口切換弁７５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける構造物や、球が流入

することにより流路が切り替わる構造物、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な構造物、球が特定の入球口へ入球可能とする構造物、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な構造物などが挙げられる。

【９１０３】

さらに、例えば、第１状態又は第２状態として、本実施形態では入球口切換弁７５の初期状態又は入球口切換弁７５の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

【９１０４】

また、例えば、所定一覧の中から１の選択要素を抽出可能な抽出手段として、本実施形態では大当たり乱数の抽出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たり乱数カウンタの抽出処理、大当たり種別カウンタの抽出処理、小当たり種別カウンタの抽出処理、停止パターン選択カウンタの抽出処理、変動種別カウンタの抽出処理、普図当たりカウンタの抽出処理、転落乱数カウンタの抽出処理、変動演出を決定するための抽選カウンタの抽出処理などが挙げられる。

【９１０５】

さらに、例えば、遊技を進行する進行手段として、本実施形態では変動開始処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行を進行する手段、普通図柄の可変表示の実行を進行する手段、特別図柄の動的表示の変動演出を進行する手段、遊技者による遊技を実行可能に進行する手段などが挙げられる。

【９１０６】

また、例えば、通常遊技状態より遊技者に有利な有利遊技状態として、本実施形態では「時間短縮状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態などが挙げられる。

【９１０７】

さらに、例えば、遊技状態を変更可能な遊技状態変更手段として、本実施形態では時短フラグ２０３ｋを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、普通電役の開放時間を変更可能なフラグなどが挙げられる。

【９１０８】

また、例えば、所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素として、本実施形態ではハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与し得ない要素、変動演出における１演出の結果が失敗となる要素などが挙げられる。

【９１０９】

さらに、例えば、複数種類の設定一覧から１の設定一覧を設定可能な設定手段として、本実施形態では設定変更処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、複数種類の抽選テーブルから１の抽選テーブルを

選択する機能、複数種類の選択一覧から１の選択一覧を選択する機能などが挙げられる。
【９１１０】
　また、例えば、遊技者による所定操作として、本実施形態では遊技球の発射を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。
【９１１１】
　ここで、図４９８を参照して、第２７実施形態の遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図４９８に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａ、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット７３、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｃ、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ球が入球可能となる普通電役ユニット７２、開放状態となることで下側第２始動口７１ａへ球が入球可能となる第１非電動役物ユニット５４、開放状態となることで上側第２始動口７１ｃへ球が入球可能となる第２非電動役物ユニット５５１、可動役物２３、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。
【９１１２】
　一般入賞口６３、右側一般入賞口６３ａ、第１始動口６４、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、第１非電動役物ユニット５４、第２非電動役物ユニット５５１、スルーゲート６７、普通電役ユニット７２、可動役物２３、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図４２９参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図４９８～図４３６を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。
【９１１３】
　遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図４２９参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。
【９１１４】
　２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図４３８参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図４９８の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図４９８の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左

打ち遊技」と称する）。第２７実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４又は一般入賞口６３へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｃ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｃ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａへ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４又は一般入賞口６３に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【９１１５】

また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。

【９１１６】

遊技領域の正面視左側下部（図４９８の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が、ベース板６０に固定されて配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図４３８参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【９１１７】

第２７実施形態のパチンコ機１０では、遊技者がこの特別図柄表示装置３７を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置３７は、遊技球や第３図柄表示装置８１、可動役物２３等によって遮蔽され得ないように、遊技盤１３の最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、ベース板６０よりも手前であって、遊技盤１３の最前面となる位置に配設されている。

【９１１８】

状態ＬＥＤ群３７ａは、後述する第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｃに入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「Ｒ」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態ＬＥＤ群３７ａの点灯状態により示される。なお、状態ＬＥＤ群３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【９１１９】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第２７実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【９１２０】

特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｃへの球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。

【９１２１】

具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示

（第２７実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第２７実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【９１２２】

また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｃへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第２７実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第２７実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【９１２３】

いずれのＬＥＤ群３７ｂ１，３７ｂ２においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示される。各ＬＥＤ群の停止パターンの詳細については、後述する。

【９１２４】

本パチンコ機１０では、第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｃへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４，７１ａ又は７１ｂに応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。また、第２特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット７３及び後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図４３８参照）を開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域ソレノイド７３ｆの開放に伴って後述する特定領域スイッチ７３ｇ（図４３８参照）によって球が検知された場合には、第２特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。

【９１２５】

第２７実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ａ」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図４４２（ａ）参照）。また、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｃへの入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｂ」と称する場合がある）」が用意されている（図４４２（ｂ）参照）。

【９１２６】

また、第２７実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｃへの入賞に基づいて、小入賞口ユニット７３が１回開放する「１ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりＡ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、可変入賞装置６５が９回、それぞれ開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｃ」と称する場合がある）」が用意されている（図４４３参照）。

【９１２７】

ここで、「通常遊技状態」とは、「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率及び小当たり確率が一定確率であって、かつ、普通図柄の当たり確率が「時間短縮状態」の時より低い状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と大当たり確率及び小当たり確率が同等である一方、「時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態である。

【９１２８】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【９１２９】

なお、第２７実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「時間短縮状態」の終了後の第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態Ｂ」と、が発生可能に構成されている（図４４５参照）。

【９１３０】

「通常遊技状態Ａ」は、ＲＡＭクリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第２特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常Ａ」への当選後又は、「通常遊技状態Ｂ」の終了後に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第１始動口６４へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図４４５参照）。

【９１３１】

「通常遊技状態Ｂ」（以下、「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第２特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第２７実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図２優先変動）ように構成されている。

【９１３２】

また、この「通常遊技状態Ｂ」は、上述したように、右打ち遊技が禁止されておらず、右打ち遊技によってスルーゲート６７によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態Ｂ」において、残存しているすべての第２特別図柄の動的表示の保留球が実行された後に、「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【９１３３】

次いで、「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなることを「時短機能」と称する場合がある）。この「時間短縮状態」は、遊技盤１３の正面視右側下部に設けられた普通電役ユニット７２が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ入球し易い状態となる。

【９１３４】

即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を普通電役ユニット７２へ入賞させ易く、また、進入部と

しての普通電役ユニット７２内に入賞した球が、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球することに基づいて開放される第１非電動役物ユニット５４、又は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球することに基づいて開放される第２非電動役物ユニット５５１、の、２の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。

【９１３５】

また、詳細は後述するが、第２７実施形態のパチンコ機１０では、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５１への遊技球の入球に基づいて第２特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出可能となるように構成されている。さらに、第２特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている。

【９１３６】

このため、「時間短縮状態」においては、後述する第３図柄表示装置８１で行われる右打ち示唆（例えば、図４９１（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の大当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５１の詳細については図４９９～図５０１において、「時間短縮状態」における第３図柄表示装置８１での演出内容については図４８９～図４９６において、それぞれ後述する。

【９１３７】

第２７実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図４５６の時短終了条件テーブル２０２ｍで後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット７２のエンディング時間の終了後は、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第２特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態Ｂ」に移行し、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第２特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【９１３８】

なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【９１３９】

また、第２７実施形態のパチンコ機１０では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

【９１４０】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２７実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態Ａ」へと移行するように構成されている。

【９１４１】

次いで、大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２７実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【９１４２】

次いで、大当たり種別「通常Ｂ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２７実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ｂ」が選択され得て、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【９１４３】

次に、小当たり種別について説明する。第２７実施形態のパチンコ機１０において選択され得る小当たり種別「通常Ｃ」とは、最大合計ラウンド数が１０ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図４３８参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図４３８参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たり及び大当たり終了後には、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【９１４４】

なお、詳細は後述するが、第２特別図柄の動的表示は、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、大当たりに当選することとなる乱数値よりも、小当たりに当選することとなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第２特別図柄の動的表示が実行された場合に小当たりに当選し易いように構成されている（図４４１にて後述）。

【９１４５】

一方、この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たりに当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から１０ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている（以下、この現象を、小当たり種別「小当たりＡ」と称する場合がある）。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりＡ」当選時の遊技状態に戻るように構成されている。

【９１４６】

なお、第２７実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ７３ｇの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド７３ｂがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域７３ｄへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ７３ｇの無効状態で該特定領域スイッチ７３ｇを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域７３ｄを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい

。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置６５に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第３図柄表示装置８１において表示するように構成してもよい。

【９１４７】

ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「通常Ａ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「通常Ａ」又は「時短Ａ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【９１４８】

また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、小当たり種別「通常Ｃ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「通常Ｂ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。

【９１４９】

特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

【９１５０】

なお、第２７実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態が「通常遊技状態Ｂ」である場合、即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加されていない遊技状態となるが、第３図柄表示装置８１では、右打ち報知演出を継続する報知演出を実行するように構成されている。

【９１５１】

具体的には、上述したように、第２特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図４４１（ｂ）参照）。また、「通常遊技状態Ｂ」における第２特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「１秒」（図４４６～図４５０参照））。

【９１５２】

よって、大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」に移行する場合（即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」へ移行後、約「１秒」で第２特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態Ｂ」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態Ｂ」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第３図柄表示装置８１では、「通常遊技状態Ｂ」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図４９１（ｄ）～図４９２（ｃ）参照）。

【９１５３】

遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより１個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａが配設されている。右側一般入賞口６３ａは、後述する可変入賞装置６５の、球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に第２非電動役物ユニット５５１、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞し

なかった場合に入賞し得るように構成されている。
【９１５４】
このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、盤面右側領域の入り口を通過して第２非電動役物ユニット５５１、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５１、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働を向上させることができる。
【９１５５】
また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１始動口６４への入球又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｃへの入球（以下、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｃへの球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第３図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、スルーゲート６７の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能なＬＥＤで構成される第２図柄表示装置８３（以下、第２図柄表示装置８３に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置８３」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。
【９１５６】
第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、ベース板６０や、後述する可動役物２３よりも正面視奥行き方向に配設されている。そして、後述する表示制御装置１１４（図４３８参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図４３７参照）が表示される。
【９１５７】
各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図４３７参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第２７実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。
【９１５８】
第２７実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｃに始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。
【９１５９】
ここで、図４３７を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図４３７は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図４３７（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図４３７

（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。

【９１６０】

第３図柄は、「０」から「９」の数字を付した１０種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「０」から「９」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号（「１」，「３」，「５」，「７」，「９」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号（「０」，「２」，「４」，「６」，「８」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。

【９１６１】

また、第２７実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図４３８参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態Ａ」において、大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合は、主に、「０」，「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「通常遊技状態Ａ」に移行する大当たり種別「通常Ａ」に対して、該「通常遊技状態Ａ」よりも有利な遊技状態である「時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

【９１６２】

さらに、第２７実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、大当たり種別「通常Ａ」に当選しているのか、大当たり種別「時短Ａ」に当選しているのかが遊技者には判別し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出を行って大当たり種別「時短Ａ」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９１６３】

図４３７（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下方向に３分割され、下側の２／３が第３図柄を変動演出する主表示領域Ｄｍと保留球数などを表示するコクピット表示領域Ｄｂとで構成され、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。

【９１６４】

主表示領域Ｄｍは、左・中・右の３つの表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３に区分けされており、その表示領域Ｄｍ１に左図柄列Ｚ１が表示され、表示領域Ｄｍ２に中図柄列Ｚ２が表示され、表示領域Ｄｍ３に右図柄列Ｚ３が表示される。

【９１６５】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順（または降順）に主図柄が配列され、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動演出が行われる。なお、各図柄列Ｚ１～Ｚ３において、数字の配列をそれぞれ異ならせるように構成してもよい。例えば、左図柄列Ｚ１においては主図柄の数字が降順に現れるように配列する一方、中図柄列Ｚ２及び右図柄列Ｚ３においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列してもよい。

【９１６６】

また、主表示領域Ｄｍには、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に上・中・下の３段に第３図柄が表示される。この主表示領域Ｄｍの中段部が有効ラインＬ１として設定されており、各遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄に対応する変動演出に際して、左図柄

列Ｚ１→右図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に、有効ラインＬ１上に第３図柄が停止表示される。その第３図柄の停止時に有効ラインＬ１上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄の組合せ）で揃えば、遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄の大当たりとして大当たり動画が表示される。

【９１６７】

副表示領域Ｄｓは、主表示領域Ｄｍよりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に３つの小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３に等区分されている。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３は、それぞれ、キャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域Ｄｍにて行われる変動表示の結果として大当たりとなる期待感を遊技者に与えている。

【９１６８】

コクピット表示領域Ｄｂは、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｃに入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。

【９１６９】

副表示領域Ｄｓの右の小領域Ｄｓ３には、第１特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図１用第４図柄表示領域８７と、第２特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図２用第４図柄表示領域８８と、主表示用右打ち指示８９とが表示可能に構成されている。

【９１７０】

特図１用第４図柄表示領域８７は、第１特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図１用保留数表示８７ａと、第１特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図１用変動領域８７ｂとで構成されている。

【９１７１】

特図１用保留数表示８７ａは、第１特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図１用保留数表示８７ａが「０」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「１」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「２」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「３」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「４」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。

【９１７２】

即ち、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第１特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ１の保留球数の内容と一致するように表示される。

【９１７３】

特図１用変動領域８７ｂは、第１特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第１特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第１特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第１特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【９１７４】

より詳細には、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第１特別図

柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示内容に対応するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。

【９１７５】

特図２用第４図柄表示領域８８は、第２特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図２用保留数表示８８ａと、第２特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図２用変動領域８８ｂとで構成されている。

【９１７６】

特図２用保留数表示８８ａは、第２特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図２用保留数表示８８ａが「０」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「１」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「２」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「３」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「４」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。

【９１７７】

即ち、特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第２特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ２の保留球数の内容と一致するように表示される。

【９１７８】

特図２用変動領域８８ｂは、第２特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、特図１用変動領域８７ｂと同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第２特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第２特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第２特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【９１７９】

より詳細には、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が青で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が小当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の表示内容に対応するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。

【９１８０】

主表示用右打ち指示８９は、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃと常に同期して表示を行うものであり、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中において、常に第３図柄表示装置８１に表示されている。

【９１８１】

また、主表示用右打ち指示８９は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第３図柄表示装置８１において遊技中に実行されるその他の表示内容（例えば、主表示領域Ｄｍの中央部分に表示される各図柄列の第３図柄やスーパーリーチ演出など）よりも優先され、最前面（最手前レイヤ）に表示されるように構成されている。

【９１８２】

第３図柄表示装置８１の実際の表示画面では、図４３７（ｂ）に示すように、例えば、「通常遊技状態Ａ」では、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計３個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、左の小領域Ｄｓ１、右の小領域Ｄｓ３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【９１８３】

第２７実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第１始動口６４へ入球した場合、又は、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｃへ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大４回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置３７により示されると共に、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａ若しくは特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄表示領域Ｄｂ１の第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいても示される。

【９１８４】

第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄには、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球１球（保留球数１回）につき１つの保留図柄（通常の表示態様では「○」図柄（白丸図柄））がそれぞれ表示され、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに表示された保留図柄の表示数に応じて、遊技状態に応じて表示設定（優先表示）されている第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の保留球数が表示される。

【９１８５】

即ち、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいて、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに１つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が１回であることを示し、第１・第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ，Ｄｂ１ｂにそれぞれ１つずつ計２つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が２回であることを示し、第１～第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｃにそれぞれ１つずつ計３つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が３回であることを示し、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにそれぞれ１つずつ計４つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が４回であることを示す。また、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに保留図柄が表示されていない場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が０回であって保留されている変動演出が存在しないことを示す。

【９１８６】

なお、第２７実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の第２抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第２特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第１特別図柄の第１抽選遊

技と第２特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第１特別図柄の変動演出と第２特別図柄の変動演出とを第３図柄表示装置８１において同時に表示可能に構成してもよい。

【９１８７】

コクピット表示領域Ｄｂの中央部分には、主表示領域Ｄｍで変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示領域Ｄｂ０が設けられている。この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、コクピット表示領域Ｄｂの中央部分、即ち、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａの右側に設けられ、保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに表示される各保留図柄より大きい実行図柄が表示されるように構成されている。また、この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が移動（シフト）して実行図柄として表示される。

【９１８８】

実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示される実行図柄は、主表示領域Ｄｍで実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の保留図柄が４つ存在する状況において、第１特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されていた実行図柄が消去された場合、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域Ｄｂ０における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂに表示されていた保留図柄が、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃに表示されていた保留図柄が、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ｄに表示されていた保留図柄が、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。

【９１８９】

なお、第２７実施形態においては、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｃへの入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、それぞれ３回以下、又は、それぞれ５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを第１特別図柄および第２特別図柄の最大保留数分の４つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【９１９０】

また、第３図柄表示装置８１において後述する「ノーマルリーチ」演出態様や、「スーパーリーチ」演出態様を実行する場合、大当たり（即ち、各図柄列の第３図柄が揃った状態）を示唆するだけでなく、該「ノーマルリーチ」演出態様や、該「スーパーリーチ」演出態様よりも期待度の高い演出態様への発展を示唆するように構成してもよい。

【９１９１】

例えば、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコンと、「スペシャルリーチ」演出態様への発展を示唆する「スペシャル」アイコンと、大当たりを示唆する「大当たり」アイコンと、ハズレを示唆する「ハズレ」アイコンと、を用意し、いずれのアイコンが停止するのかを、ルーレット演出などで遊技者の枠ボタン２２の操作によって結果報知するように構成してもよい。

【９１９２】

このように構成することで、実行中の特別図柄の変動演出がハズレの結果となる場合であっても、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展

を示唆する「スーパー」アイコン等を停止させることで、遊技者に成功の結果となる演出を体感させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【９１９３】

さらに、上述のように複数のアイコン等によっていずれが停止するのかを演出する場合、アイコン等の組み合わせを複数用意することで、該当の演出への興趣を高めることができる。

【９１９４】

例えば、ルーレット演出において、４つのアイコンのうち、１つのアイコンを選択するように構成する場合、基本となるアイコンの組み合わせとして、「スーパー」アイコン、「スペシャル」アイコン、「大当たり」アイコン、「ハズレ」アイコンの４つで構成しておき、「ノーマルリーチ」演出態様から「スーパーリーチ」演出態様に発展する変動パターンであれば、「スーパー」アイコンが複数個存在している組み合わせを表示することで、遊技者に対して「スーパーリーチ」演出態様への発展の期待度が高いことを示唆することができる。

【９１９５】

また、基本となるアイコンの組み合わせのうち、ルーレット演出としての失敗演出となり得るアイコンを「ハズレ」アイコンの１つのみとし、その他の３のアイコンをルーレット演出としての成功結果となり得るアイコンで構成することで、ルーレット演出が成功結果になり易い演出であることを示唆することができる。

【９１９６】

さらに、大当たりが確定する演出として、例えば「大当たり確定リーチ」を用意しておき、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様の実行中におけるルーレット演出のアイコンの１つとして「大当たり確定リーチ」アイコンを表示するように構成してもよい。このように構成することで、該ルーレット演出で表示されたアイコンの中に「大当たり確定リーチ」アイコンが存在していることで、該「大当たり確定リーチ」アイコンが選択されれば大当たりが確定するため、遊技者の期待度を効果的に高めることができる。

【９１９７】

また、アイコンの組み合わせとして、４つのアイコンに「ハズレ」の選択肢が存在しない組み合わせにすることで、演出結果として「ハズレ」を選択し得ないため、必ずいずれかの成功結果が選択され得るように構成することができる。さらに、４つのアイコンすべてが同じアイコンとなる組み合わせを用意しておけば、例えば、４つのアイコンすべてが「スペシャル」アイコンであれば、「ハズレ」を選択し得ないため、大当たり期待度の高い「スペシャルリーチ」演出態様への発展を確定させることができ、同じように、４つのアイコンすべてが「大当たり確定リーチ」アイコンとすれば、「大当たり確定リーチ」への発展を確定させ、さらに該演出への発展後に大当たりも確定することになり、より興趣を高めることができる。また、これらの期待度の高い組み合わせは、「確率変動状態」等に現出するように構成すると、より効果的となる。

【９１９８】

図４９８に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側には、可動役物２３が設けられている。可動役物２３は剣の形状を模しており、初期状態（図４９８において実線で表示された可動役物２３）においては、第３図柄表示装置８１の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物２３が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物２３の下部であり、かつ、奥行き方向に配設されている役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、該可動役物２３の役物回転軸２３ａを軸として、可動役物２３が第３図柄表示装置８１に向かって（即ち、反時計周りに）約８０度傾斜するように可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する（以下、可動役物２３が可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」（図４９８において点線で表示された可動役物２３）と称する場合がある）。

【９１９９】
この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１において実行される、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり演出中に実行される「チャレンジバトル」演出において可動可能となるように構成されており（図４９１（ａ）参照）、該可動役物２３が可動することで、該「チャレンジバトル」演出が成功結果となることを示唆するように構成されている。
【９２００】
その他、可動役物２３は、特別図柄の変動演出中に可動することで、大当たり又は小当たりへの当選期待度が高いことを示唆したり、同じく特別図柄の変動演出中に可動することで、第３図柄表示装置８１に表示している第３図柄や保留表示の内容を変化させたり、第３図柄表示装置８１において、特別図柄の変動演出や大当たり演出、小当たり演出などが実行されていないデモ演出中に可動させることで、遊技機を選定中の遊技者に対してアピールする演出を行ったりするように構成してもよい。
【９２０１】
この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺と同程度の長さで構成されている。また、可動役物２３の可動領域を考慮し、該可動役物２３に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。よって、可動役物２３付近の遊技球の流下領域は、該可動役物２３が初期位置に配設されている状態の右側側方において、遊技球１球が通過可能となる程度の流下領域となるように構成されている。
【９２０２】
ここで、第２５実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域において、上方側に可動役物２３が配設されており、その下方に第２非電動役物ユニット５５が、さらに、該第２非電動役物ユニット５５の下方に第１非電動役物ユニット５４が配設されていた（図４３１参照）。このため、可動役物２３は第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設領域を避けるように配設されており、該可動役物２３の長さは第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺の半分程度の長さで構成されており、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較しても十分な大きさとは言い難いものとなっている。
【９２０３】
一方、詳細は後述するが、第２７実施形態のパチンコ機１０では、第２非電動役物ユニット５５１を、第１非電動役物ユニット５４とは正面視奥行方向にずれた構成にすることにより、遊技盤１３の右側上方における可動役物２３の可動領域を広く確保することが可能となった。
【９２０４】
このように構成することで、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技盤１３右側の限られた領域をより効率的に使用することができる。
【９２０５】
次いで、可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、可動役物２３の右下方向には、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が設けられている。この第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第２７実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。
【９２０６】
ここで、図４３２を参照して、作用物としての第１非電動役物ユニット５４の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図４３２（ａ）は、第１非電動役物ユニッ

ト５４を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図４３２（ｂ）は、第１非電動役物ユニット５４が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図４３２（ｃ）は、第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【９２０７】

図４３２（ａ）に示すように、第１非電動役物ユニット５４は、第１非電開閉板５４ａと、下側第２始動口通路７１ａ１と、下側第２始動口スイッチ７１ａ２と、によって構成されている。上述したように、第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物である。

【９２０８】

第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、規定動作として、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが正面視右方向へと約４５度傾倒して開放される（図４３２（ｃ）参照）。そして、規定動作として第１非電開閉板５４ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が下側第２始動口７１ａに入球可能となる。また、第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球することで、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。

【９２０９】

下側第２始動口通路７１ａ１は、開放状態の第１非電開閉板５４ａ上を転動してきた遊技球を下側第２始動口スイッチ７１ａ２側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、該下側第２始動口通路７１ａ１の左側に下側第２始動口スイッチ７１ａ２が配設されており、該下側第２始動口スイッチ７１ａ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。

【９２１０】

次いで、図４３２（ｂ）を参照して、第１非電動役物ユニット５４の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第１非電動役物ユニット５４が閉鎖状態である場合、第１非電開閉板５４ａは鉛直方向上方を向いた状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第１非電動役物ユニット５４内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【９２１１】

このため、右打ち遊技で発射された球が、第１非電動役物ユニット５４の上流側に配設されている第２非電動役物ユニット５５１（図４９８参照）を通過して鉛直方向下側へと流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第１非電開閉板５４ａによって流下方向が変化することなく、スルーゲート６７を通過して普通電役ユニット７２側へと流下していく。

【９２１２】

一方、図４３２（ｃ）に示すように、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合、第１非電開閉板５４ａが正面視右方向へと約４５度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第１非電開閉板５４ａ上を転動して正面視左側方向へと流下していき、下側第２始動口通路７１ａ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球を検知され、第１非電動役物ユニット５４から排出される。

【９２１３】

また、上述したように、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第２７実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されて図４３２（ｂ）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第

１非電動役物ユニット５４内への入球が不可又は困難となるように構成されている。
【９２１４】
次いで、図４９９を参照して、第１非電動役物ユニット５４の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図４９９（ａ）は、第１非電動役物ユニット５４を図４９８の拡大図Ａ（図４９８の下部）に示すとおり、ＬＸＸＩａの方向から見た場合における模式的断面図であり、図４９９（ｂ）は、第１非電動役物ユニット５４を図４９８の拡大図Ａ（図４９８の下部）に示すとおり、ＬＸＸＩａの方向から見た場合において、第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。なお、図４９９（ａ）及び図４９９（ｂ）に示す第２７実施形態の第１非電動役物ユニット５４の構成は、第２５実施形態における第１非電動役物ユニット５４と同様の構成であるが、第２７実施形態においては、後述する第２非電動役物ユニット５５１との相違点を明確にするために詳細を説明する。
【９２１５】
図４９９（ａ）に示すように、下側第２始動口通路７１ａ１は、第１非電開閉板５４ａから下側第２始動口スイッチ７１ａ２まで、遊技球を転動させるための通路であり、ベース板６０と平行方向、即ち、遊技盤１３を正面視した場合において、奥行き方向（又は手前方向）への曲折部を有しない形状で構成されている。
【９２１６】
従って、図４９９（ｂ）に示すように、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第１非電開閉板５４ａ上を転動し、遊技盤１３を正面視した場合において、奥行き方向（又は手前方向）に蛇行することなく、ベース板６０と平行に下側第２始動口通路７１ａ１上を転動して左側方向へと流下していき、第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球を検知され、第１非電動役物ユニット５４から排出される。
【９２１７】
このように、第１非電動役物ユニット５４を構成するすべての部位がベース板６０の正面視手前側に配設されているため、同じくベース板６０の正面視手前側に配設される可動役物２３とは、正面視した場合において同一の遊技領域には配設し得ないように構成されている。また、第２５実施形態における第２非電動役物ユニット５５も、第１非電動役物ユニット５４と同様に構成されており、すべての部位がベース板６０の正面視手前側に配設されているため、ベース板６０の正面視手前側に配設される可動役物２３とは、正面視した場合において同一の遊技領域には配設し得ないように構成されている。
【９２１８】
図４９８に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、作用物としての第１非電動役物ユニット５４の鉛直方向上方側には、実動体としての第２非電動役物ユニット５５１が設けられている。実動体としての第２非電動役物ユニット５５１は、第１非電動役物ユニット５４と同様に電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５１を構成する第２非電開閉板５５１ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５１ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５１内に所定数の遊技球（第２７実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５１ａが閉鎖されるように構成されている。
【９２１９】
ここで、図５００及び図５０１を参照して、実動体としての第２非電動役物ユニット５５１の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図５００（ａ）は、第２非電動役物ユニット５５１を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図５００（ｂ）は、第２非電動役物ユニット５５１が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図５００（ｃ）は、第２非電動役物ユニット５５

１が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。
【９２２０】
また、図５０１（ａ）は、第２非電動役物ユニット５５１を図４９８の拡大図Ａ（図４９８の下部）に示すとおり、ＬＸＸＩＩＩａの方向から見た場合における模式的断面図であり、図５０１（ｂ）は、第２非電動役物ユニット５５１が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。
【９２２１】
図５００（ａ）及び図５０１（ａ）に示すように、第２非電動役物ユニット５５１は、第２非電開閉板５５１ａと、上側第２始動口通路７１ｃ１と、上側第２始動口スイッチ７１ｃ２と、上側第２始動口屈曲部７１ｃ３と、によって構成されている。上述したように、第２非電動役物ユニット５５１は電気的に駆動制御されない役物である。
【９２２２】
第２非電動役物ユニット５５１を構成する第２非電開閉板５５１ａは、後述する普通電役ユニット７２内の流入口としての第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、指定動作として、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５１ａが正面視右方向へと約４５度傾倒して開放される（図５００（ｃ）参照）。そして、指定動作として第２非電開閉板５５１ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１ｃに入球可能となる。また、第２非電動役物ユニット５５１内に２の球が入球することで、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５１ａが閉鎖されるように構成されている。
【９２２３】
上側第２始動口屈曲部７１ｃ３は、開放状態の第２非電開閉板５５１ａ上を転動してきた遊技球を、遊技盤１３の正面視奥行き方向へと転動させるための通路である。上側第２始動口屈曲部７１ｃ３は、ベース板６０の手前方向から奥行き方向へと約９０度屈折して形成されており、ベース板６０の手前側を転動する遊技球を、該ベース板６０の奥行き側へと誘導する（図５０１参照）。
【９２２４】
従って、第２非電動役物ユニット５５１のうち、第２非電開閉板５５１ａと、上側第２始動口屈曲部７１ｃ３は、ベース板６０よりも手前側に配設されており、上側第２始動口通路７１ｃ１及び上側第２始動口スイッチ７１ｃ２は、ベース板６０よりも奥行き側に配設されている（図５０１参照）。
【９２２５】
上側第２始動口通路７１ｃ１は、上側第２始動口屈曲部７１ｃ３を転動してきた遊技球を上側第２始動口スイッチ７１ｃ２側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、上側第２始動口通路７１ｃ１の左側に上側第２始動口スイッチ７１ｃ２が配設されており、検知部としての上側第２始動口スイッチ７１ｃ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、上側第２始動口スイッチ７１ｃ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。
【９２２６】
次いで、図５００（ｂ）を参照して、第２非電動役物ユニット５５１の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第２非電動役物ユニット５５１が閉鎖状態である場合、第２非電開閉板５５１ａは鉛直方向上方を向いた状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５１内への入球が不可又は困難となるように構成されている。
【９２２７】
このため、右打ち遊技で発射された球が流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第２非電開閉板５５１ａによって流下方向が変化することなく、第１非電動役物ユニット５

４側へと流下していく。
【９２２８】
一方、図５００（ｃ）及び図５０１（ｂ）に示すように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５１が開放状態である場合、第２非電開閉板５５１ａが正面視右方向へと約４５度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第２非電開閉板５５１ａ上を転動して上側第２始動口屈曲部７１ｃ３側へと流下していく。
【９２２９】
そして、該球は上側第２始動口屈曲部７１ｃ３に到達すると、該上側第２始動口屈曲部７１ｃ３の形状に沿って、ベース板６０との平行方向から約９０度屈曲して奥行き方向へと転動していく（図５０１（ｂ）参照）。さらに、ベース板６０の奥行き側に到達すると、再度約９０度屈曲し、上側第２始動口通路７１ｃ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる上側第２始動口スイッチ７１ｃ２によって入球を検知され、第２非電動役物ユニット５５１から排出される（図５０１（ｂ）参照）。
【９２３０】
また、上述したように、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５１内に所定数の遊技球（第２７実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５１ａが閉鎖されて図４３３（ｂ）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５１内への入球が不可又は困難となるように構成されている。
【９２３１】
ここで、上述したように、第２５実施形態の第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５は、該第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５を構成するすべての部位がベース板６０の正面視手前側に配設されているため、同じくベース板６０の正面視手前側に配設される可動役物２３とは、正面視した場合において同一の遊技領域には配設し得ないように構成されていた。
【９２３２】
このため、第２５実施形態における可動役物２３は、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設されている領域を避けるように配設する必要があり、第２５実施形態の可動役物２３は、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較すると十分な大きさとは言い難い大きさであった。
【９２３３】
一方、第２７実施形態では、第２非電動役物ユニット５５１に上側第２始動口屈曲部７１ｃ３を設け、第１非電動役物ユニット５４と奥行き方向にずれた位置関係に配設することで、遊技盤１３の右側上方における可動役物２３の可動領域を広く確保することが可能となった。
【９２３４】
このように構成することで、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技の興趣を向上することができる。また、遊技盤１３右側の限られた領域内に、球の流下通路と、各入球口（即ち、第２非電動役物ユニット５５１、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａ）と、可動役物２３と、を効率よく配設することができる。
【９２３５】
また、詳細は後述するが、第２７実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」において、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の球が第１非電動役物ユニット５４を開放することとなる作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、２球目の球が第２非電動役物ユニット５５１を開放することとなる流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球し易いように構成されている。
【９２３６】

よって、「時間短縮状態」において第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５１が開放する場合、最初に規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され易く、その後、指定動作として第２非電動役物ユニット５５１が開放され易いように構成されている。

【９２３７】

このため、右打ち遊技で発射された球が第２非電動役物ユニット５５１内の上側第２始動口７１ｃに誘導され得る状況である場合、作用物としての第１非電動役物ユニット５４には２の遊技球が入球済みとなっている可能性が高く、その後に発射される遊技球は第２非電動役物ユニット５５１に入球することが遊技者にとって最も有利な状況となる。従って、第２非電動役物ユニット５５１を第１非電動役物ユニット５４よりも球の流下方向上流側に配設することで、指定動作として第２非電動役物ユニット５５１の開放時に発射された球を最短で該第２非電動役物ユニット５５１に入球させることができる。

【９２３８】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、効率的に第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５１に球を入球させることができ、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができる。

【９２３９】

その結果、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行し、第３図柄表示装置８１において右打ち遊技を示唆した場合に（図４９３（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）、遊技者が遊技方法に戸惑うことなく第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができ、円滑に「連荘状態」を遊技することができる。

【９２４０】

図４９８に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側であって、第１非電動役物ユニット５４の正面視下側には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ６７ａ（図４３８参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【９２４１】

スルーゲート６７の正面視下側には、普通電役ユニット７２が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット７２内には第１特別図柄及び第２特別図柄の始動口は存在せず、上述した第１非電動役物ユニット５４の始動口である第１非電動役物始動口７６、及び、第２非電動役物ユニット５５１の始動口である第２非電動役物始動口７７が配設されている。即ち、第２７実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５１を開放させるように構成されている。

【９２４２】

ここで、第２７実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球が「４個」貯留可能となるように構成されている。

【９２４３】

詳細に説明すると、第２７実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通電役ユニット７２は１の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット７２は、１の開放動作における最大入球個数が「２個」に設定されている（図４５７参照）。

【９２４４】

従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球すると、作用口としての第１非電動役物始動口７６及び流入口としての第２非電動役物始動口７７へと入球する（図４３４～図４３６にて後述）。そして、普通電役ユニット７２に２の球が入球することで、該普通電役ユニット７２は開放動作を終了する。

【９２４５】

また、上述したように、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されると、該第１非電動役物ユニット５４内に２の遊技球が入球可能となり、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【９２４６】

さらに、上述したように、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５１が開放されると、該第２非電動役物ユニット５５１内に２の遊技球が入球可能となり、上側第２始動口スイッチ７１ｃ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【９２４７】

このように構成することで、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留させることができる。

【９２４８】

ここで、図４３４～図４３６を参照して、普通電役ユニット７２の構成、駆動態様および球の流下態様について説明する。図４３４は、普通電役ユニット７２を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図４３５及び図４３６は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【９２４９】

図４３４に示すように、普通電役ユニット７２は、主に、普通電役開閉板７２ａ、普通電役スイッチ７２ｂ、普電内経路７２ｍ、切替弁落下点７２ｎ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７によって構成されている。また、入球口切換弁７５は左側傾斜部７５ａ及び右側傾斜部７５ｂによって構成されている。

【９２５０】

動作体としての普通電役開閉板７２ａは、普通図柄の可変表示結果に応じて普通電役ソレノイド７２ｊ（図４３８参照）によって開放状態又は閉鎖状態に駆動制御される。普通電役ユニット７２が開放状態となる場合、動作体としての普通電役開閉板７２ａは、正面視左方向へと約６０度傾倒して開放される（図４３５（ａ）参照）。この普通電役開閉板７２ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が進入部としての普通電役ユニット７２に入球可能となる。

【９２５１】

また、第２７実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないように構成することで（図４５７（ａ）参照）、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態となり得ないようにし、「時間短縮状態」より普通電役ユニット７２へ入賞し難いように構成する。一方、「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９９／１００）（図４５７（ａ）参照）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態とし易くし、進入部としての普通電役ユニット７２へ容易に入賞し得るように構成する。

【９２５２】

なお、「時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、普通電役開閉板７２ａが開放される

時間や、１回の普通図柄の当たりで普通電役開閉板７２ａが開放される回数を変更するものとしても良い。具体的には、「時間短縮状態」において、普通電役開閉板７２ａが開放される時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、１回の当たりで普通電役開閉板７２ａが開放される回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役開閉板７２ａの開放時間の長時間化と、普通電役開閉板７２ａの開放回数の多回数化との少なくとも２つを同時に行うようにしてもよい。

【９２５３】

普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第２７実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に普通電役ユニット７２が所定時間又は最大入賞個数（第２７実施形態では「２個」）に達するまで作動状態となり、所定図柄以外（第２７実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役ユニット７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【９２５４】

スルーゲート６７の保留球数は最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第２図柄保留ランプ８４（以下、第２図柄保留ランプ８４に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ８４」と称する場合がある）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の正面視下方右側に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ８４の点灯された数により、保留数を表示する。

【９２５５】

なお、普通図柄の可変表示は、第２７実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【９２５６】

前提条件として普通図柄の可変表示で当たりに当選し、普通電役開閉板７２ａが開放状態となり、進入部としての普通電役ユニット７２内に流入した球は、該普通電役ユニット７２内に設けられた普通電役スイッチ７２ｂ（図４３８参照）によって検知されることで、１個の球が賞球として払い出されるように構成されている。また、普通電役ユニット７２は、前提条件として普通図柄の可変表示で当たりが導出された場合の１の開放動作における最大入賞個数が「２個」に設定されており（図４５７（ｃ）参照）、普通電役スイッチ７２ｂによって「２個」の入賞が検知されると、普通電役開閉板７２ａは閉鎖状態となり、普通電役ユニット７２の１の開放動作を終了するように構成されている。また、普通電役スイッチ７２ｂは普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設されており、普通電役ユニット７２に入球した球を即座に検知可能となるように構成されている。

【９２５７】

ここで、仮に、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞が発生した場合を想定する。上述したように、第２７実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」へ移行した場合、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるように構成されているが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において最大入賞個数を超える入賞が発生した場合、第２特別図柄の動的表示が４回以上実行可能となってしまう可能性があり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【９２５８】
詳細に説明すると、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２に遊技球が入球すると、１球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易く、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球が２個貯留され、第１非電動役物ユニット５４は閉鎖する。
【９２５９】
また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁７５が可動し、普通電役ユニット７２に入球した２球目の球は第２非電動役物始動口７７へと誘導され易くなる。そして、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって指定動作として第２非電動役物ユニット５５１が開放され、該第２非電動役物ユニット５５１に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、第２非電動役物ユニット５５１は閉鎖する。
【９２６０】
さらに、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２球目の球が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁７５が再度可動して普通電役ユニット７２の開放開始時の状態に戻るため、次に普通電役ユニット７２に入球した３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易い状態となる。
【９２６１】
ここで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４内の下側第２始動口７１ａに遊技球が入球すると、第２特別図柄の動的表示は即座に実行を開始する。よって、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されて該第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球すると、１球目の入球によって第２特別図柄の動的表示が即座に実行され、２球目の入球によって第２特別図柄の動的表示の保留球が１個貯留された状態となり得る。さらに、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２球目の球によって、指定動作として第２非電動役物ユニット５５１が開放されて該第２非電動役物ユニット５５１内に２の球が入球すると、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、合計で３個貯留された状態となる。
【９２６２】
従って、この状態で進入部としての普通電役ユニット７２に３球目の球が入球すると、該３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が再度開放され、該第１非電動役物ユニット５４内に遊技球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球は、保留球数の最大値である４個となる。
【９２６３】
即ち、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、進入部としての普通電役ユニット７２に２の球が入球した場合は、作用物としての第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、実動体としての第２非電動役物ユニット５５１への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、該普通電役ユニット７２に３の球が入球した場合は、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、第２非電動役物ユニット５５１への２の入球と、さらに、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が少なくとも５回実行可能となる。
【９２６４】
詳細は後述するが、第２７実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示は

高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を導出可能となるように構成されているため（図４４１（ｂ）参照）、第２特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加してしまうと、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【９２６５】

従って、普通電役スイッチ７２ｂを普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設することにより、普通電役ユニット７２の１の開放動作における最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞を抑制することができ、遊技仕様の想定以上の出玉を抑制することができる。なお、詳細は後述するが、第２７実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」における普通電役ユニット７２の開放動作は１度のみとなるように構成されている。

【９２６６】

普電内経路７２ｍは、鉛直方向に縦長に形成されており、該普電内経路７２ｍの幅は１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、進入部としての普通電役ユニット７２内に複数の球が連続して入球した場合であっても、該複数の球が平行して入球口切換弁７５側に流下していくことはなく、１球ずつ順に流下していく。

【９２６７】

切替弁落下点７２ｎは、普電内経路７２ｍを通過した球が到達する普通電役ユニット７２内の経路の一部であり、後述する入球口切換弁７５に向けて球が流下していく直前の地点である。この切替弁落下点７２ｎは、普電内経路７２ｍと同様に、１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、切替弁落下点７２ｎを通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下した球は、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部に位置している場合には、左側傾斜部７５ａと接触し（図４３５（ｃ）参照）、入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部に位置している場合には、右側傾斜部７５ｂと接触する（図４３６（ａ）参照）ように構成されている。

【９２６８】

案内装置としての入球口切換弁７５は、切替弁落下点７２ｎを通過した遊技球を、後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に誘導するための振り分け弁である。この入球口切換弁７５は切替装置として主制御装置１１０によって電気的に制御されており、所定態様である初期状態においては第２非電動役物始動口７７の上部に位置している（以下、第２非電動役物始動口７７の上部を「第１位置」と称する場合がある）。

【９２６９】

また、詳細は後述するが、並列して配設されている第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの中心位置から左右対称となる位置に配設されている。さらに、上述したように、切替弁落下点７２ｎを通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。このため、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置にある場合、切替弁落下点７２ｎから流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａに接触し、該球が左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動して第１非電動役物始動口７６へと誘導される（図４３５（ｃ）参照）。そして、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）がオンされて、案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって第１非電動役物始動口７６の上部（以下、第１非電動役物始動口７６の上部を「第２位置」と称する場合がある）に移動するように構成されている。

【９２７０】

また、案内装置としての入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部である第

２位置にある場合、入球口切換弁７５から流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂに接触し、該球が右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動して第２非電動役物始動口７７へと誘導される（図４３６（ａ）参照）。そして、感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球が検知された場合、又は、普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒が経過した場合、のいずれかの場合に入球口切換弁ソレノイド７５ｃがオフされて、案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に戻るように構成されている。

【９２７１】

作用口としての第１非電動役物始動口７６は、該第１非電動役物始動口７６に遊技球が入球することで第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａを開放する始動口であり、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第１非電動役物始動口７６は切替弁落下点７２ｎの中心位置から正面視左側に配設されている。

【９２７２】

さらに、上述したように、作用物としての第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。なお、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【９２７３】

流入口としての第２非電動役物始動口７７は、該第２非電動役物始動口７７に遊技球が入球することで第２非電動役物ユニット５５１の第２非電開閉板５５１ａを開放する始動口であり、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第２非電動役物始動口７７は切替弁落下点７２ｎの中心位置から正面視右側に配設されている。

【９２７４】

さらに、上述したように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５１は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５１を構成する第２非電開閉板５５１ａは、第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、流入口としての第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５１ａが開放されるように構成されている。なお、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【９２７５】

第２７実施形態のパチンコ機１０では、普電内経路７２ｍ、切替弁落下点７２ｎ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７の構成により、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の遊技球を第１非電動役物始動口７６へ、２球目の遊技球を第２非電動役物始動口７７へ、それぞれ入球可能となるように構成されている。

【９２７６】

次いで、図４３５及び図４３６を参照して、普通電役ユニット７２内に入球した遊技球の流下態様について説明する。図４３５及び図４３６は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【９２７７】

より詳細には、図４３５（ａ）は、１球目の球Ａ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図４３５（ｂ）は、図４３５（ａ）の状態から、普通

電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ａ１が普電内経路７２ｍに進入した状態を示した図であり、図４３５（ｃ）は、図４３５（ｂ）の状態から、１球目の球Ａ１が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ａ２が普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図４３５（ｄ）は、図４３５（ｃ）の状態から、１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ａ２が普電内経路７２ｍに進入した状態を示した図であり、図４３６（ａ）は、図４３５（ｄ）の状態から、２球目の球Ａ２が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図４３６（ｂ）は、図４３６（ａ）の状態から、２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。

【９２７８】

図４３５（ａ）は、１球目の球Ａ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図４３５（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて普通電役開閉板７２ａが開放され、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された１の球Ａ１が転動している状態である。

【９２７９】

よって、図４３５（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、案内装置としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。

【９２８０】

次いで、図４３５（ｂ）は、図４３５（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ａ１が普電内経路７２ｍに進入した状態を示している。

【９２８１】

次いで、図４３５（ｃ）は、図４３５（ｂ）の状態から、１球目の球Ａ１が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ａ２が普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。切替弁落下点７２ｎを通過した１球目の球Ａ１は、該切替弁落下点７２ｎの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。図４３５（ｃ）の状態では、遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内装置としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置、即ち、第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。

【９２８２】

また、上述したように、切替弁落下点７２ｎは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下してきた１球目の球Ａ１は、案内装置としての入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動しながら第１非電動役物始動口スイッチ７６ａへと進入していく。一方、２球目の球Ａ２は、普通電役ユニット７２に入球する状態となっている。

【９２８３】

次いで、図４３５（ｄ）は、図４３５（ｃ）の状態から、１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ａ２が普電内経路７２ｍに進入した状態を示している。１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）が駆動し、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移

動している。また、１球目の球Ａ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となる（図４３２（ｃ）参照）。さらに、普通電役ユニット７２内に入球した２球目の球Ａ２は普電内経路７２ｍに進入した状態となっている。

【９２８４】

次いで、図４３６（ａ）は、図４３５（ｄ）の状態から、２球目の球Ａ２が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。切替弁落下点７２ｎを通過した２球目の球Ａ２は、該切替弁落下点７２ｎの下方へと流下して案内装置としての入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内装置としての入球口切換弁７５は第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。

【９２８５】

また、上述したように、切替弁落下点７２ｎは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下してきた２球目の球Ａ２は、案内装置としての入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。

【９２８６】

次いで、図４３６（ｂ）は、図４３６（ａ）の状態から、２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）が駆動し、案内装置としての入球口切換弁７５が、切替装置によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。

【９２８７】

また、２球目の球Ａ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって第２非電動役物ユニット５５１の第２非電開閉板５５１ａが開放された状態となる（図４３３（ｃ）参照）。

【９２８８】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２の球を、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５１に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【９２８９】

図４９８に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図４３８参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【９２９０】

普通電役ユニット７２の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット７２の正面

視左側には小入賞口ユニット７３が配設されている。この小入賞口ユニット７３には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された小入賞口開閉板７３ａと、該小入賞口開閉板７３ａを開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド７３ｂ（図４３８参照）と、小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃと、特定領域７３ｄと、小入賞口ユニット７３内に流入した球を排出するための排出口７３ｈと、が設けられている。また、特定領域７３ｄは、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された特定領域開閉板７３ｅと、該特定領域開閉板７３ｅを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド７３ｆ（図４３８参照）と、特定領域７３ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ７３ｇとで構成される。

【９２９１】

小入賞口開閉板７３ａは、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板７３ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板７３ａ上を転動し、可変入賞装置６５側へと流下していくように構成されている。そして、第２特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板７３ａが小入賞口ソレノイド７３ｂ（図４３８参照）によって遊技盤１３盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球は小入賞口ユニット７３内に流入可能な状態となる。

【９２９２】

小入賞口ユニット７３内に流入した球は、該小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃによって検知された後、同じく小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域７３ｄ側へと流下する。また、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【９２９３】

第２７実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３の開放回数が１０回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、小入賞口ユニット７３が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（後述する図４５２参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット７３の開放時間の合計時間が「１．０秒」に設定される。なお、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３への最大入賞個数は「１０個」に設定される（図４５２参照）。

【９２９４】

小入賞口ユニット７３内であって、小入賞口スイッチ７３ｃの下流側には、特定領域開閉板７３ｅが配設されている。特定領域開閉板７３ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板７３ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域７３ｄの上流側（小入賞口スイッチ７３ｃ側）から流下する球を特定領域開閉板７３ｅの上面を転動させて小入賞口ユニット７３内の排出口７３ｈ側（特定領域開閉板７３ｅの正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット７３内に流入した球の特定領域７３ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第２７実施形態では、小入賞口ユニット７３の開放時）に基づいて、特定領域開閉板７３ｅが特定領域ソレノイド７３ｆ（図４３８参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、特定領域７３ｄ内（特定領域スイッチ７３ｇ側）に球が流入可能な状態となる。

【９２９５】

特定領域７３ｄ内に流入した球は、該特定領域７３ｄ内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第２７実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ７３ｇによって

球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図４４３参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ７３ｇによる賞球の払い出しは無いように構成されている。

【９２９６】

小入賞口ユニット７３の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット７３の正面視左側には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａが設けられている。

【９２９７】

大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第１特別図柄又は第２特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図４３８参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。

【９２９８】

可変入賞装置６５内に流入した球は、該可変入賞装置６５内に設けられた大入賞口スイッチ６５ｃによって検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【９２９９】

可変入賞装置６５の球の流下方向下流側であって、該可変入賞装置６５の正面視左側には、球が入球することにより１個の球が賞球として払い出される右側一般入賞口６３ａが配設されている。この右側一般入賞口６３ａは、右打ち遊技で発射した球が入球し得る第２非電動役物ユニット５５１、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５の流下方向下流側に配設されているため、第２非電動役物ユニット５５１、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入球しなかった球が入球し得る。

【９３００】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、第２非電動役物ユニット５５１、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、該右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５１、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【９３０１】

普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａの正面視上方には壁部７９が配設されている。この壁部７９は、遊技盤１３から水平方向に板状に形成されており、第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａの下部（回転軸部）から右側一般入賞口６３ａの上方まで、円弧状に連続して形成されている。

【９３０２】

また、壁部７９の左側先端部は、第１始動口６４の下方まで達しているため、左打ち遊技で発射した球が第１始動口６４に入球せずに該第１始動口６４の左右から流下した場合、該球は壁部７９上を左下方向へと転動し、該壁部７９上を転動しきって後述するアウト口６６へと入球する。よって、壁部７９により、左打ち遊技で発射した球は、普通電役ユ

ニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａへは入球不可又は困難となるように構成されている。

【９３０３】

さらに、右打ち遊技で発射した球が、例えば、スルーゲート６７及び普通電役ユニット７２を通過し、閉鎖状態の小入賞口開閉板７３ａと勢いよく接触して飛び跳ねた場合、該球は壁部７９の下側の面と接触して小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上に落下し、小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上を転動して右側一般入賞口６３ａ方向へと流下していく。よって、壁部７９により、右打ち遊技で発射した球は、第１始動口６４、又は、遊技盤１３の正面視左下側に配設された一般入賞口６３へは入球不可又は困難となるように構成されている。

【９３０４】

次いで、第３図柄表示装置８１の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤１３に植設されることにより、風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は３の羽根によって構成されており、該３の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が１２０度の角度で）形成されている。

【９３０５】

よって、遊技領域に発射された遊技球が流下し、風車上方に配設された寄り釘領域を通過し、風車と衝突する場合、羽根部が静止している状態において寄り釘から遊技球が流下すると、羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に遊技球を引導可能となる。

【９３０６】

また、寄り釘から遊技球が連続して流入する場合、１球目の遊技球が羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に１球目の遊技球を引導可能とし、さらに、羽根部が回転している状態において、２球目の遊技球が羽根部の他面と衝突することにより、風車左側領域に遊技球を引導可能に構成されている

【９３０７】

さらに、羽根部が回転する場合、いずれの方向（即ち、時計回り又は反時計回り）にも回転可能に構成されているため、遊技球が羽根部と衝突した場合の流下方向は左右いずれの方向にも引導可能となる。

【９３０８】

遊技盤１３の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図４２９参照）を通じて視認することができる。

【９３０９】

さらに、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口（入球口）６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３にも入球しなかった球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３に入賞した球も、アウト口６６を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機１０外へと排出される。

【９３１０】

以上、説明したように、第２７実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技によって発射した球が入球可能となる位置に普通電役ユニット７２を配設し、該普通電役ユニット７２内に入球した球が入球可能な第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７を配設する。また、普通電役ユニット７２内に入球した球の流下方向を振り分ける入球口切換弁７５を配設し、該普通電役ユニット７２に入球した１球目の球を第１非電動役物始動口７６に、２球目の球を第２非電動役物始動口７７に入球可能となるように構成する。

【９３１１】
さらに、右打ち遊技によって発射した球が入球可能な位置に第１非電動役物ユニット５４を配設し、該第１非電動役物ユニット５４内に入球した球が入球可能な下側第２始動口７１ａを配設する。そして、普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６に球が入球することで、第１非電動役物ユニット５４が開放可能となるように構成する。
【９３１２】
また、右打ち遊技によって発射した球が入球可能な位置であって、第１非電動役物ユニット５４と奥行き方向にずれて構成された第２非電動役物ユニット５５１を配設し、該第２非電動役物ユニット５５１内に入球した球が入球可能な上側第２始動口７１ｃを配設する。そして、普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７に球が入球することで、第２非電動役物ユニット５５１が開放可能となるように構成する。
【９３１３】
さらに、「時間短縮状態」における普通図柄の可変表示の実行時間を「０．１秒」、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の変動時間も短く（即ち、「５秒」又は「１秒」）構成し、「時間短縮状態」において大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）に当選した場合の大当たりオープニング時間及びエンディング時間を「０．０５秒」となるように構成する。
【９３１４】
このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、普通電役ユニット７２に２の球を入球させ、下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｃに球を入球させることができ、即座に大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出することができる。さらに、該大当たりの実行後においても、貯留した第２特別図柄の動的表示の保留球を実行することで、即座に次の大当たりを導出することができる。
【９３１５】
その結果、「時間短縮状態」に移行した場合に、第３図柄表示装置８１において右打ち遊技を示唆するだけで遊技仕様通りに第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができ、遊技者は「時間短縮状態」における遊技仕様についての詳細を把握していなくても、右打ち遊技を実行するだけで容易に「連荘」を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【９３１６】
また、第２７実施形態のパチンコ機１０では、第２非電動役物ユニット５５１を、第１非電動役物ユニット５４とは奥行き方向にずれた形状となるように構成する。
【９３１７】
このように構成することで、遊技盤１３右側の限られた領域内に、球の流下通路と、各入球口（即ち、第２非電動役物ユニット５５１、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａ）と、可動役物２３と、を効率よく配設することができる。また、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技の興趣を向上することができる。
【９３１８】
その他、第２７実施形態におけるパチンコ機１０は、第２５実施形態及び第２６実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
＜第２８実施形態＞
次いで、図５０２及び図５０３を参照して、本発明を適用した第２８実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第２８実施形態のパチンコ機１０について、第２５実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２８実施形態のパチンコ機１０の説明において、第２５実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第２５実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。
【９３１９】

第２５実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域において、上方側に可動役物２３が配設されており、その下方に第２非電動役物ユニット５５が、さらに、該第２非電動役物ユニット５５の下方に第１非電動役物ユニット５４が配設されている。

【９３２０】

このように構成することで、右打ち遊技を実行する「時間短縮状態」において、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることが可能であるものの、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設領域と、可動役物２３の配設領域及び可動領域とが、それぞれ領域を専有しており、可動役物２３は従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較すると十分な大きさとは言い難く、遊技盤１３の右側領域における各配設物の構成及び配設位置について、さらなる向上が求められる。

【９３２１】

具体的には、例えば、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５の構成を変更することで、より大きな可動役物２３を配設し、遊技盤１３右側の限られた領域をより効率的に使用することのできる遊技機を提供することを目的としている。

【９３２２】

本目的を達成するために、第２８実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、前記第２可動体の前記所定の動作と、前記第３可動体の前記特定の動作とは、異なる動作の態様である。

【９３２３】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第１可動体としての動作体を備え、第２可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第１入球部としての作用口を備え、第１検出部としての検知部を備え、第３可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第２入球部としての流入口を備え、第２検出部としての感知部を備え、誘導手段としての案内装置を備え、第１状態としての所定態様を備え、第２状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備える。

【９３２４】

なお、例えば、遊技球を流入させる流入部として、本実施形態では普通電役ユニット７２への入球部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口等でもよい。

【９３２５】

また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第２非電動役物ユニット５５の開

放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【９３２６】

さらに、例えば、特定の動作を実行可能な第３可動体として、本実施形態では第２非電動役物ユニット５５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【９３２７】

また、例えば、誘導手段の状態を切り替える切替手段として、本実施形態では入球口切換弁７５の駆動制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける駆動制御や、球が流入することにより流路が切り替わる駆動制御、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な駆動制御、球が特定の入球口へ入球可能とする駆動制御、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な駆動制御などが挙げられる。

【９３２８】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第１非電動役物ユニット５４の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小

当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【９３２９】

また、例えば、所定条件として、本実施形態では普通図柄の可変表示の当たり当選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【９３３０】

なお、例えば、遊技球の入球を検出するための第１検出部又は第２検出部として、本実施形態では第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ又は第２非電動役物始動口スイッチ７７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与することとなるスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチなどが挙げられる。

【９３３１】

さらに、例えば、所定選択要素より遊技者にとって有利な特定選択要素として、本実施形態では小当たりを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与可能となる要素、有利な遊技状態に移行可能となる要素、変動演出における１演出の結果が失敗と判断し得ない要素、遊技者にとって有益な情報を付与可能な要素などが挙げられる。

【９３３２】
また、例えば、選択要素を選択可能な所定一覧として、本実施形態では大当たり乱数テーブル２０２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果を抽出し得る一覧、普通図柄の可変表示の抽選結果を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の終了条件として抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の停止パターンを抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の実行期間を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の継続回数を抽出し得る一覧、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素を抽出し得る一覧などが挙げられる。
【９３３３】
さらに、例えば、遊技球が入球する第２入球部として、本実施形態では第２非電動役物始動口７７を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。
【９３３４】
また、例えば、所定の動作を実行可能な第２可動体として、本実施形態では第１非電動役物ユニット５４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。
【９３３５】
さらに、例えば、流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体として、本実施形態では普通電役開閉板７２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置への入球を可能とする開閉板や、小入賞口への入球を可能とする開閉板、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける振分手段や、球が流入することにより流路が切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、遊技者の操作によって遊技球が流入可能となる振分手段、或いは、遊技者の操作によって遊技球が発射可能となる発射駆動源などが挙げられる。
【９３３６】
また、例えば、遊技球が入球する第１入球部として、本実施形態では第１非電動役物始動口７６を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域へ

の進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【９３３７】

さらに、例えば、所定一覧から抽出手段によって抽出され得る選択要素として、本実施形態では大当たり、小当たり又はハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果として抽出され得る要素、普通図柄の可変表示の抽選結果として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果として抽出され得る要素、特定の遊技状態の終了条件として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の停止パターンとして抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の実行期間として抽出され得る要素、特定の遊技状態の継続回数として抽出され得る要素、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素などが挙げられる。

【９３３８】

また、例えば、遊技球を所定流路に誘導する誘導手段として、本実施形態では入球口切換弁７５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける構造物や、球が流入することにより流路が切り替わる構造物、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な構造物、球が特定の入球口へ入球可能とする構造物、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な構造物などが挙げられる。

【９３３９】

さらに、例えば、第１状態又は第２状態として、本実施形態では入球口切換弁７５の初期状態又は入球口切換弁７５の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

【９３４０】

また、例えば、所定一覧の中から１の選択要素を抽出可能な抽出手段として、本実施形態では大当たり乱数の抽出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たり乱数カウンタの抽出処理、大当たり種別カウンタの抽出処理、小当たり種別カウンタの抽出処理、停止パターン選択カウンタの抽出処理、変動種別カウンタの抽出処理、普図当たりカウンタの抽出処理、転落乱数カウンタの抽出処理、変動演出を決定するための抽選カウンタの抽出処理などが挙げられる。

【９３４１】

さらに、例えば、遊技を進行する進行手段として、本実施形態では変動開始処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行を進行する手段、普通図柄の可変表示の実行を進行する手段、特別図柄の動的表示の変動演出を進行する手段、遊技者による遊技を実行可能に進行する手段などが挙げられる。

【９３４２】

また、例えば、通常遊技状態より遊技者に有利な有利遊技状態として、本実施形態では「時間短縮状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態などが挙げられる。

【９３４３】

さらに、例えば、遊技状態を変更可能な遊技状態変更手段として、本実施形態では時短フラグ２０３ｋを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、普通電役の開放時間を変更可能なフラグなどが挙げられる。

【９３４４】

また、例えば、所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素として、本実施形態ではハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与し得ない要素、変動演出における１演出の結果が失敗となる要素などが挙げられる。

【９３４５】

さらに、例えば、複数種類の設定一覧から１の設定一覧を設定可能な設定手段として、本実施形態では設定変更処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、複数種類の抽選テーブルから１の抽選テーブルを選択する機能、複数種類の選択一覧から１の選択一覧を選択する機能などが挙げられる。

【９３４６】

また、例えば、遊技者による所定操作として、本実施形態では遊技球の発射を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

【９３４７】

ここで、図５０２を参照して、第２８実施形態の遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図５０２に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａ、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット７３、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｄ、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ球が入球可能となる普通電役ユニット７２、開放状態となることで下側第２始動口７１ａへ球が入球可能となる第１非電動役物ユニット５４、開放状態となることで上側第２始動口７１ｄへ球が入球可能となる第２非電動役物ユニット５５２、可動役物２３、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【９３４８】

一般入賞口６３、右側一般入賞口６３ａ、第１始動口６４、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、第１非電動役物ユニット５４、第２非電動役物ユニット５５２、スルーゲート６７、普通電役ユニット７２、可動役物２３、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図４２９参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図５０２～図４３６を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【９３４９】
遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図４２９参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。
【９３５０】
２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図４３８参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図５０２の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図５０２の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第２８実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４又は一般入賞口６３へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｄ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｄ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａへ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４又は一般入賞口６３に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。
【９３５１】
また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。
【９３５２】
遊技領域の正面視左側下部（図５０２の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が、ベース板６０に固定されて配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図４３８参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。
【９３５３】
第２８実施形態のパチンコ機１０では、遊技者がこの特別図柄表示装置３７を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置３７は、遊技球や第３図柄表示装置８１、可動役物２３等によって遮蔽され得ないように、遊技盤１３の最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、ベース板６０よりも手前であって、遊技盤１３の最前面となる位置に配設されている。
【９３５４】
状態ＬＥＤ群３７ａは、後述する第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄに入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「Ｒ」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態ＬＥ

Ｄ群３７ａの点灯状態により示される。なお、状態ＬＥＤ群３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【９３５５】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第２８実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【９３５６】

特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。

【９３５７】

具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第２８実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第２８実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【９３５８】

また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第２８実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第２８実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【９３５９】

いずれのＬＥＤ群３７ｂ１，３７ｂ２においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示される。各ＬＥＤ群の停止パターンの詳細については、後述する。

【９３６０】

本パチンコ機１０では、第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４，７１ａ又は７１ｂに応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。また、第２特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット７３及び後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図４３８参照）を開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域ソレノイド７３ｆの開放に伴って後述する特定領域スイッチ７３ｇ（図４３８参照）によって球が検知された場合には、第２特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。

【９３６１】

第２８実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通

常Ａ」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図４４２（ａ）参照）。また、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｂ」と称する場合がある）」が用意されている（図４４２（ｂ）参照）。

【９３６２】

また、第２８実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて、小入賞口ユニット７３が１回開放する「１ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりＡ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、可変入賞装置６５が９回、それぞれ開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｃ」と称する場合がある）」が用意されている（図４４３参照）。

【９３６３】

ここで、「通常遊技状態」とは、「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率及び小当たり確率が一定確率であって、かつ、普通図柄の当たり確率が「時間短縮状態」の時より低い状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と大当たり確率及び小当たり確率が同等である一方、「時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態である。

【９３６４】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【９３６５】

なお、第２８実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「時間短縮状態」の終了後の第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態Ｂ」と、が発生可能に構成されている（図４４５参照）。

【９３６６】

「通常遊技状態Ａ」は、ＲＡＭクリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第２特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常Ａ」への当選後又は、「通常遊技状態Ｂ」の終了後に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第１始動口６４へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図４４５参照）。

【９３６７】

「通常遊技状態Ｂ」（以下、「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第２特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第２８実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図２優先変動）ように構成されている。

【９３６８】

また、この「通常遊技状態Ｂ」は、上述したように、右打ち遊技が禁止されておらず、

右打ち遊技によってスルーゲート６７によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態Ｂ」において、残存しているすべての第２特別図柄の動的表示の保留球が実行された後に、「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【９３６９】

次いで、「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなることを「時短機能」と称する場合がある）。この「時間短縮状態」は、遊技盤１３の正面視右側下部に設けられた普通電役ユニット７２が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ入球し易い状態となる。

【９３７０】

即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を普通電役ユニット７２へ入賞させ易く、また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球することに基づいて開放される第１非電動役物ユニット５４、又は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球することに基づいて開放される第２非電動役物ユニット５５２、の、２の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。

【９３７１】

また、詳細は後述するが、第２８実施形態のパチンコ機１０では、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５２への遊技球の入球に基づいて第２特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出可能となるように構成されている。さらに、第２特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている。

【９３７２】

このため、「時間短縮状態」においては、後述する第３図柄表示装置８１で行われる右打ち示唆（例えば、図４９１（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の大当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２の詳細については図４３２及び図４３３において、「時間短縮状態」における第３図柄表示装置８１での演出内容については図４８９～図４９６において、それぞれ後述する。

【９３７３】

第２８実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図４５６の時短終了条件テーブル２０２ｍで後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット７２のエンディング時間の終了後は、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第２特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態Ｂ」に移行し、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第２特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【９３７４】

なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために

、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【９３７５】

また、第２８実施形態のパチンコ機１０では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

【９３７６】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２８実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態Ａ」へと移行するように構成されている。

【９３７７】

次いで、大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２８実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【９３７８】

次いで、大当たり種別「通常Ｂ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２８実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ｂ」が選択され得て、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【９３７９】

次に、小当たり種別について説明する。第２８実施形態のパチンコ機１０において選択され得る小当たり種別「通常Ｃ」とは、最大合計ラウンド数が１０ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図４３８参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図４３８参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たり及び大当たり終了後には、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【９３８０】

なお、詳細は後述するが、第２特別図柄の動的表示は、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、大当たりに当選することとなる乱数値よりも、小当たりに当選することとなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第２特別図柄の動的表示が実行された場合に小当たりに当選し易いように構成されている（図４４１にて後述）。

【９３８１】

一方、この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たりに当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から１０ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている（以下、この現象を、小当たり種別「小当たりＡ」と称する場合がある）。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりＡ」当選時の遊技状態に戻るように構成されている。

【９３８２】

なお、第２８実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ７３ｇの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド７３ｂがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域７３ｄへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ７３ｇの無効状態で該特定領域スイッチ７３ｇを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域７３ｄを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置６５に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第３図柄表示装置８１において表示するように構成してもよい。

【９３８３】

ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「通常Ａ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「通常Ａ」又は「時短Ａ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【９３８４】

また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、小当たり種別「通常Ｃ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「通常Ｂ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。

【９３８５】

特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

【９３８６】

なお、第２８実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態が「通常遊技状態Ｂ」である場合、即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加されていない遊技状態となるが、第３図柄表示装置８１では、右打ち報知演出を継続する報知演出を実行するように構成されている。

【９３８７】

具体的には、上述したように、第２特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図４４１（ｂ）参照）。また、「通常遊技状態Ｂ」における第２特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「１秒」（図４４６～図４５０参照））。

【９３８８】

よって、大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」に移行する場合（即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」へ移行後、約「１秒」で第２特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態Ｂ」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態Ｂ」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第３図柄表示装置８１では、「通常遊技状態Ｂ」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図４９１（ｄ）～図４９２（ｃ）参照）。

【９３８９】

遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより１個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａが配設されている。右側一般入賞口６３ａは、後述する可変入賞装置６５の、球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。

【９３９０】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、盤面右側領域の入り口を通過して第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働を向上させることができる。

【９３９１】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１始動口６４への入球又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄへの入球（以下、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄへの球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第３図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、スルーゲート６７の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能なＬＥＤで構成される第２図柄表示装置８３（以下、第２図柄表示装置８３に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置８３」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【９３９２】

第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、ベース板６０や、後述する可動役物２３よりも正面視奥行き方向に配設されている。即ち、特別図柄表示装置３７がＬＥＤ群の表示状態によって各特別図柄の動的表示の抽選結果や遊技状態を報知するのに対し、第３図柄表示装置８１は、液晶ディスプレイでの表示内容によって各特別図柄の動的表示の抽選結果や遊技状態の報知を行う。そして、後述する表示制御装置１１４（図４３８参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図４３７参照）が表示される。

【９３９３】
各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図４３７参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第２８実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。
【９３９４】
第２８実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄに始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。
【９３９５】
ここで、図４３７を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図４３７は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図４３７（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図４３７（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。
【９３９６】
第３図柄は、「０」から「９」の数字を付した１０種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「０」から「９」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号（「１」，「３」，「５」，「７」，「９」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号（「０」，「２」，「４」，「６」，「８」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。
【９３９７】
また、第２８実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図４３８参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態Ａ」において、大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合は、主に、「０」，「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「通常遊技状態Ａ」に移行する大当たり種別「通常Ａ」に対して、該「通常遊技状態Ａ」よりも有利な遊技状態である「時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。
【９３９８】
さらに、第２８実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、大当たり種別「通常Ａ」に当選しているのか、大当たり種別「時短Ａ」に当選しているのかが遊技者には判別し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出を行って大当たり種別「時短Ａ」に当選したことを報知することで、

遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９３９９】

図４３７（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下方向に３分割され、下側の２／３が第３図柄を変動演出する主表示領域Ｄｍと保留球数などを表示するコクピット表示領域Ｄｂとで構成され、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。

【９４００】

主表示領域Ｄｍは、左・中・右の３つの表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３に区分けされており、その表示領域Ｄｍ１に左図柄列Ｚ１が表示され、表示領域Ｄｍ２に中図柄列Ｚ２が表示され、表示領域Ｄｍ３に右図柄列Ｚ３が表示される。

【９４０１】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順（または降順）に主図柄が配列され、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動演出が行われる。なお、各図柄列Ｚ１～Ｚ３において、数字の配列をそれぞれ異ならせるように構成してもよい。例えば、左図柄列Ｚ１においては主図柄の数字が降順に現れるように配列する一方、中図柄列Ｚ２及び右図柄列Ｚ３においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列してもよい。

【９４０２】

また、主表示領域Ｄｍには、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に上・中・下の３段に第３図柄が表示される。この主表示領域Ｄｍの中段部が有効ラインＬ１として設定されており、各遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄に対応する変動演出に際して、左図柄列Ｚ１→右図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に、有効ラインＬ１上に第３図柄が停止表示される。その第３図柄の停止時に有効ラインＬ１上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄の組合せ）で揃えば、遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄の大当たりとして大当たり動画が表示される。

【９４０３】

副表示領域Ｄｓは、主表示領域Ｄｍよりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に３つの小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３に等区分されている。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３は、それぞれ、キャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域Ｄｍにて行われる変動表示の結果として大当たりとなる期待感を遊技者に与えている。

【９４０４】

コクピット表示領域Ｄｂは、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄに入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。

【９４０５】

副表示領域Ｄｓの右の小領域Ｄｓ３には、第１特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図１用第４図柄表示領域８７と、第２特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図２用第４図柄表示領域８８と、主表示用右打ち指示８９とが表示可能に構成されている。

【９４０６】

特図１用第４図柄表示領域８７は、第１特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図１用保留数表示８７ａと、第１特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図１用変動領域８７ｂとで構成されている。

【９４０７】

特図１用保留数表示８７ａは、第１特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図１用保留数表示８７ａが「０」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「１」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保

留数が１個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「２」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「３」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「４」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。

【９４０８】

即ち、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第１特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ１の保留球数の内容と一致するように表示される。

【９４０９】

特図１用変動領域８７ｂは、第１特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第１特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第１特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第１特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【９４１０】

より詳細には、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示内容に対応するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。

【９４１１】

特図２用第４図柄表示領域８８は、第２特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図２用保留数表示８８ａと、第２特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図２用変動領域８８ｂとで構成されている。

【９４１２】

特図２用保留数表示８８ａは、第２特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図２用保留数表示８８ａが「０」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「１」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「２」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「３」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「４」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。

【９４１３】

即ち、特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第２特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ２の保留球数の内容と一致するように表示される。

【９４１４】

特図２用変動領域８８ｂは、第２特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、特図１用変動領域８７ｂと同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されて

いる。具体的には、第２特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第２特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第２特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【９４１５】

より詳細には、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が青で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が小当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の表示内容に対応するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。

【９４１６】

主表示用右打ち指示８９は、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃと常に同期して表示を行うものであり、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中において、常に第３図柄表示装置８１に表示されている。

【９４１７】

また、主表示用右打ち指示８９は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第３図柄表示装置８１において遊技中に実行されるその他の表示内容（例えば、主表示領域Ｄｍの中央部分に表示される各図柄列の第３図柄やスーパーリーチ演出など）よりも優先され、最前面（最手前レイヤ）に表示されるように構成されている。

【９４１８】

第３図柄表示装置８１の実際の表示画面では、図４３７（ｂ）に示すように、例えば、「通常遊技状態Ａ」では、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計３個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、左の小領域Ｄｓ１、右の小領域Ｄｓ３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【９４１９】

第２８実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第１始動口６４へ入球した場合、又は、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大４回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置３７により示されると共に、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａ若しくは特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄表示領域Ｄｂ１の第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいても示される。

【９４２０】

第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄには、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球１球（保留球数１回）につき１つの保留図柄（通常の表示態様では「○」図柄（白丸図柄））がそれぞれ表示され、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに表示された保留図柄の表示数に応じて、遊技状態に応

じて表示設定（優先表示）されている第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の保留球数が表示される。

【９４２１】

即ち、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいて、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに１つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が１回であることを示し、第１・第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ，Ｄｂ１ｂにそれぞれ１つずつ計２つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が２回であることを示し、第１～第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｃにそれぞれ１つずつ計３つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が３回であることを示し、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにそれぞれ１つずつ計４つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が４回であることを示す。また、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに保留図柄が表示されていない場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が０回であって保留されている変動演出が存在しないことを示す。

【９４２２】

なお、第２８実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の第２抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第２特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第１特別図柄の変動演出と第２特別図柄の変動演出とを第３図柄表示装置８１において同時に表示可能に構成してもよい。

【９４２３】

コクピット表示領域Ｄｂの中央部分には、主表示領域Ｄｍで変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示領域Ｄｂ０が設けられている。この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、コクピット表示領域Ｄｂの中央部分、即ち、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａの右側に設けられ、保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに表示される各保留図柄より大きい実行図柄が表示されるように構成されている。また、この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が移動（シフト）して実行図柄として表示される。

【９４２４】

実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示される実行図柄は、主表示領域Ｄｍで実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の保留図柄が４つ存在する状況において、第１特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されていた実行図柄が消去された場合、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域Ｄｂ０における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂに表示されていた保留図柄が、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃに表示されていた保留図柄が、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ｄに表示されていた保留図柄が、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。

【９４２５】

なお、第２８実施形態においては、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄへの入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、それぞれ３回以下、又は、それぞれ５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、コクピ

ット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを第１特別図柄および第２特別図柄の最大保留数分の４つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【９４２６】

また、第３図柄表示装置８１において後述する「ノーマルリーチ」演出態様や、「スーパーリーチ」演出態様を実行する場合、大当たり（即ち、各図柄列の第３図柄が揃った状態）を示唆するだけでなく、該「ノーマルリーチ」演出態様や、該「スーパーリーチ」演出態様よりも期待度の高い演出態様への発展を示唆するように構成してもよい。

【９４２７】

例えば、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコンと、「スペシャルリーチ」演出態様への発展を示唆する「スペシャル」アイコンと、大当たりを示唆する「大当たり」アイコンと、ハズレを示唆する「ハズレ」アイコンと、を用意し、いずれのアイコンが停止するのかを、ルーレット演出などで遊技者の枠ボタン２２の操作によって結果報知するように構成してもよい。

【９４２８】

このように構成することで、実行中の特別図柄の変動演出がハズレの結果となる場合であっても、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコン等を停止させることで、遊技者に成功の結果となる演出を体感させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【９４２９】

さらに、上述のように複数のアイコン等によっていずれが停止するのかを演出する場合、アイコン等の組み合わせを複数用意することで、該当の演出への興趣を高めることができる。

【９４３０】

例えば、ルーレット演出において、４つのアイコンのうち、１つのアイコンを選択するように構成する場合、基本となるアイコンの組み合わせとして、「スーパー」アイコン、「スペシャル」アイコン、「大当たり」アイコン、「ハズレ」アイコンの４つで構成しておき、「ノーマルリーチ」演出態様から「スーパーリーチ」演出態様に発展する変動パターンであれば、「スーパー」アイコンが複数個存在している組み合わせを表示することで、遊技者に対して「スーパーリーチ」演出態様への発展の期待度が高いことを示唆することができる。

【９４３１】

また、基本となるアイコンの組み合わせのうち、ルーレット演出としての失敗演出となり得るアイコンを「ハズレ」アイコンの１つのみとし、その他の３のアイコンをルーレット演出としての成功結果となり得るアイコンで構成することで、ルーレット演出が成功結果になり易い演出であることを示唆することができる。

【９４３２】

さらに、大当たりが確定する演出として、例えば「大当たり確定リーチ」を用意しておき、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様の実行中におけるルーレット演出のアイコンの１つとして「大当たり確定リーチ」アイコンを表示するように構成してもよい。このように構成することで、該ルーレット演出で表示されたアイコンの中に「大当たり確定リーチ」アイコンが存在していることで、該「大当たり確定リーチ」アイコンが選択されれば大当たりが確定するため、遊技者の期待度を効果的に高めることができる。

【９４３３】

また、アイコンの組み合わせとして、４つのアイコンに「ハズレ」の選択肢が存在しな

い組み合わせにすることで、演出結果として「ハズレ」を選択し得ないため、必ずいずれかの成功結果が選択され得るように構成することができる。さらに、４つのアイコンすべてが同じアイコンとなる組み合わせを用意しておけば、例えば、４つのアイコンすべてが「スペシャル」アイコンであれば、「ハズレ」を選択し得ないため、大当たり期待度の高い「スペシャルリーチ」演出態様への発展を確定させることができ、同じように、４つのアイコンすべてが「大当たり確定リーチ」アイコンとすれば、「大当たり確定リーチ」への発展を確定させ、さらに該演出への発展後に大当たりも確定することになり、より興趣を高めることができる。また、これらの期待度の高い組み合わせは、「確率変動状態」等に現出するように構成すると、より効果的となる。

【９４３４】

図５０２に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側には、可動役物２３が設けられている。可動役物２３は剣の形状を模しており、初期状態（図５０２において実線で表示された可動役物２３）においては、第３図柄表示装置８１の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物２３が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物２３の下部であり、かつ、奥行き方向に配設されている役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、該可動役物２３の役物回転軸２３ａを軸として、可動役物２３が第３図柄表示装置８１に向かって（即ち、反時計周りに）約８０度傾斜するように可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する（以下、可動役物２３が可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」（図５０２において点線で表示された可動役物２３）と称する場合がある）。

【９４３５】

この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１において実行される、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり演出中に実行される「チャレンジバトル」演出において可動可能となるように構成されており（図４９１（ａ）参照）、該可動役物２３が可動することで、該「チャレンジバトル」演出が成功結果となることを示唆するように構成されている。

【９４３６】

その他、可動役物２３は、特別図柄の変動演出中に可動することで、大当たり又は小当たりへの当選期待度が高いことを示唆したり、同じく特別図柄の変動演出中に可動することで、第３図柄表示装置８１に表示している第３図柄や保留表示の内容を変化させたり、第３図柄表示装置８１において、特別図柄の変動演出や大当たり演出、小当たり演出などが実行されていないデモ演出中に可動させることで、遊技機を選定中の遊技者に対してアピールする演出を行ったりするように構成してもよい。

【９４３７】

この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺と同程度の長さで構成されている。また、可動役物２３の可動領域を考慮し、該可動役物２３に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。よって、可動役物２３付近の遊技球の流下領域は、該可動役物２３が初期位置に配設されている状態の右側側方において、遊技球１球が通過可能となる程度の流下領域となるように構成されている。

【９４３８】

ここで、第２５実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域において、上方側に可動役物２３が配設されており、その下方に第２非電動役物ユニット５５が、さらに、該第２非電動役物ユニット５５の下方に第１非電動役物ユニット５４が配設されていた（図４３１参照）。このため、可動役物２３は第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設領域を避けるように配設されており、該可動役物２３の長さは第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺の半分程度の長さで構成されており、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較しても十分な大きさとは言い難いものとなっている。

【９４３９】

一方、詳細は後述するが、第２８実施形態のパチンコ機１０では、第２非電動役物ユニット５５２の動作態様を、第１非電動役物ユニット５４の動作態様と異なる構成にすることにより、遊技盤１３の右側上方における可動役物２３の可動領域を広く確保することが可能となった。

【９４４０】

このように構成することで、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技盤１３右側の限られた領域をより効率的に使用することができる。

【９４４１】

次いで、可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、可動役物２３の右下方向には、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が設けられている。この第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第２８実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。

【９４４２】

ここで、図４３２を参照して、作用物としての第１非電動役物ユニット５４の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図４３２（ａ）は、第１非電動役物ユニット５４を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図４３２（ｂ）は、第１非電動役物ユニット５４が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図４３２（ｃ）は、第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【９４４３】

図４３２（ａ）に示すように、第１非電動役物ユニット５４は、第１非電開閉板５４ａと、下側第２始動口通路７１ａ１と、下側第２始動口スイッチ７１ａ２と、によって構成されている。上述したように、第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物である。

【９４４４】

第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、規定動作として、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが正面視右方向へと約４５度傾倒して開放される（図４３２（ｃ）参照）。そして、規定動作として第１非電開閉板５４ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が下側第２始動口７１ａに入球可能となる。また、第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球することで、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。

【９４４５】

下側第２始動口通路７１ａ１は、開放状態の第１非電開閉板５４ａ上を転動してきた遊技球を下側第２始動口スイッチ７１ａ２側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、該下側第２始動口通路７１ａ１の左側に下側第２始動口スイッチ７１ａ２が配設されており、該下側第２始動口スイッチ７１ａ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。

【９４４６】

次いで、図４３２（ｂ）を参照して、第１非電動役物ユニット５４の閉鎖状態における

球の流下態様について説明する。第１非電動役物ユニット５４が閉鎖状態である場合、第１非電開閉板５４ａは鉛直方向上方を向いた状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第１非電動役物ユニット５４内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【９４４７】

このため、右打ち遊技で発射された球が、第１非電動役物ユニット５４の上流側に配設されている第２非電動役物ユニット５５２（図５０２参照）を通過して鉛直方向下側へと流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第１非電開閉板５４ａによって流下方向が変化することなく、スルーゲート６７を通過して普通電役ユニット７２側へと流下していく。

【９４４８】

一方、図４３２（ｃ）に示すように、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合、第１非電開閉板５４ａが正面視右方向へと約４５度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第１非電開閉板５４ａ上を転動して正面視左側方向へと流下していき、下側第２始動口通路７１ａ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球を検知され、第１非電動役物ユニット５４から排出される。

【９４４９】

また、上述したように、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第２８実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されて図４３２（ｂ）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第１非電動役物ユニット５４内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【９４５０】

図５０２に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、作用物としての第１非電動役物ユニット５４の上流側には、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が設けられている。実動体としての第２非電動役物ユニット５５２は、第１非電動役物ユニット５４と同様に電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５２内に所定数の遊技球（第２８実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖されるように構成されている。

【９４５１】

ここで、図５０３を参照して、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図５０３（ａ）は、第２非電動役物ユニット５５２を図５０２の拡大図Ｂ（図５０２の下部）に示すとおり、ＬＸＸＶａの方向から見た場合における模式的断面図であり、図５０３（ｂ）は、第２非電動役物ユニット５５２が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図５０３（ｃ）は、第２非電動役物ユニット５５２が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【９４５２】

図５０３（ａ）に示すように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２は、第２非電出没板５５２ａと、上側第２始動口通路７１ｄ１と、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２と、によって構成されている。上述したように、第２非電動役物ユニット５５２は電気的に駆動制御されない役物である。

【９４５３】

実動体としての第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、後述する普通電役ユニット７２内の流入口としての第２非電動役物始動口７７に１の遊技

球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが遊技盤１３の手前（図５０３（ａ）の左方向）へと水平方向に開放（突出）されるように構成されている（図５０３（ｃ）参照）。この第２非電出没板５５２ａが突出することによって、右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１ｄに入球可能となる。また、第２非電動役物ユニット５５２内に２の球が入球することで、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖（没入）されるように構成されている。

【９４５４】

上側第２始動口通路７１ｄ１は、第２非電動役物ユニット５５２内に入球した球を遊技盤１３の手前側から奥側（図５０３（ａ）の左側から右側）へと遊技球を転動させるための通路であり、奥側（図５０３（ａ）の右側）へ進むにつれて鉛直下方向へ傾斜している。そして、該上側第２始動口通路７１ｄ１の奥側に上側第２始動口スイッチ７１ｄ２が配設されており、検知部としての上側第２始動口スイッチ７１ｄ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。

【９４５５】

次いで、図５０３（ｂ）を参照して、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第２非電動役物ユニット５５２が閉鎖状態である場合、第２非電出没板５５２ａは遊技盤１３の奥行き方向（図５０３（ｂ）の右方向）に没入した状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５２内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【９４５６】

このため、第２非電動役物ユニット５５２が閉鎖状態である場合、右打ち遊技で発射された球は閉鎖状態となっている第２非電出没板５５２ａによって流下方向が変化することなく、第１非電動役物ユニット５４側（図５０２参照）へと流下していく。

【９４５７】

一方、図５０３（ｃ）に示すように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が開放状態である場合、第２非電出没板５５２ａが遊技盤１３の正面視手前方向（図５０３（ｃ）の左方向）へと突出して開放されるため、右打ち遊技で発射された球は突出状態となっている第２非電出没板５５２ａ上を転動して遊技盤１３の正面視奥行き方向（図５０３（ｃ）の右方向）へと流下していき、上側第２始動口通路７１ｄ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって入球を検知され、第２非電動役物ユニット５５２から排出される。

【９４５８】

また、上述したように、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５２内に所定数の遊技球（第２８実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖（没入）されて図５０３（ｂ）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５２内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【９４５９】

ここで、上述したように、第２５実施形態の第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５は、該第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５を構成するすべての部位がベース板６０の正面視手前側に配設されているため、同じくベース板６０の正面視手前側に配設される可動役物２３とは、正面視した場合において同一の遊技領域には配設し得ないように構成されていた。

【９４６０】

このため、第２５実施形態における可動役物２３は、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設されている領域を避けるように配設する必要があり、第２５実施形態の可動役物２３は、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較す

ると十分な大きさとは言い難い大きさであった。
【９４６１】
一方、第２８実施形態の第２非電動役物ユニット５５２は、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａ、上側第２始動口通路７１ｄ１及び上側第２始動口スイッチ７１ｄ２が遊技盤１３に対して奥行き方向に構成されており、ベース板６０よりも正面視奥側に配設されている。そして、該第２非電動役物ユニット５５２内に入球した球が遊技盤１３に対して奥行き方向へと転動するように構成されている。
【９４６２】
このように構成することで、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技の興趣を向上することができる。また、遊技盤１３右側の領域内に、球の流下通路と、各入球口（即ち、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａ）と、可動役物２３と、を効率よく配設することができる。
【９４６３】
また、詳細は後述するが、第２８実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」において、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の球が第１非電動役物ユニット５４を開放することとなる作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、２球目の球が第２非電動役物ユニット５５２を開放することとなる流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球し易いように構成されている。
【９４６４】
よって、「時間短縮状態」において第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２が開放する場合、最初に規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され易く、その後、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放され易いように構成されている。
【９４６５】
このため、右打ち遊技で発射された球が第２非電動役物ユニット５５２内の上側第２始動口７１ｄに誘導され得る状況である場合、作用物としての第１非電動役物ユニット５４には２の遊技球が入球済みとなっている可能性が高く、その後に発射される遊技球は第２非電動役物ユニット５５２に入球することが遊技者にとって最も有利な状況となる。従って、第２非電動役物ユニット５５２を第１非電動役物ユニット５４よりも球の流下方向上流側に配設することで、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２の開放時に発射された球を最短で該第２非電動役物ユニット５５２に入球させることができる。
【９４６６】
このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、効率的に第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に球を入球させることができ、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができる。
【９４６７】
その結果、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行し、第３図柄表示装置８１において右打ち遊技を示唆した場合に（図４９３（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）、遊技者が遊技方法に戸惑うことなく第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができ、円滑に「連荘状態」を遊技することができる。
【９４６８】
図５０２に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側であって、第１非電動役物ユニット５４の正面視下側には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ６７ａ（図４３８参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように

構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【９４６９】

スルーゲート６７の正面視下側には、普通電役ユニット７２が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット７２内には第１特別図柄及び第２特別図柄の始動口は存在せず、上述した第１非電動役物ユニット５４の始動口である第１非電動役物始動口７６、及び、第２非電動役物ユニット５５２の始動口である第２非電動役物始動口７７が配設されている。即ち、第２８実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２を開放させるように構成されている。

【９４７０】

ここで、第２８実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球が「４個」貯留可能となるように構成されている。

【９４７１】

詳細に説明すると、第２８実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通電役ユニット７２は１の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット７２は、１の開放動作における最大入球個数が「２個」に設定されている（図４５７参照）。

【９４７２】

従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球すると、作用口としての第１非電動役物始動口７６及び流入口としての第２非電動役物始動口７７へと入球する（図４３４～図４３６にて後述）。そして、普通電役ユニット７２に２の球が入球することで、該普通電役ユニット７２は開放動作を終了する。

【９４７３】

また、上述したように、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されると、該第１非電動役物ユニット５４内に２の遊技球が入球可能となり、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【９４７４】

さらに、上述したように、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が開放されると、該第２非電動役物ユニット５５２内に２の遊技球が入球可能となり、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【９４７５】

このように構成することで、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留させることができる。

【９４７６】

ここで、図４３４～図４３６を参照して、普通電役ユニット７２の構成、駆動態様および球の流下態様について説明する。図４３４は、普通電役ユニット７２を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図４３５及び図４３６は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【９４７７】

図４３４に示すように、普通電役ユニット７２は、主に、普通電役開閉板７２ａ、普通電役スイッチ７２ｂ、普電内経路７２ｍ、切替弁落下点７２ｎ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７によって構成されている。また、入

球口切換弁７５は左側傾斜部７５ａ及び右側傾斜部７５ｂによって構成されている。
【９４７８】
動作体としての普通電役開閉板７２ａは、普通図柄の可変表示結果に応じて普通電役ソレノイド７２ｊ（図４３８参照）によって開放状態又は閉鎖状態に駆動制御される。普通電役ユニット７２が開放状態となる場合、動作体としての普通電役開閉板７２ａは、正面視左方向へと約６０度傾倒して開放される（図４３５（ａ）参照）。この普通電役開閉板７２ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が進入部としての普通電役ユニット７２に入球可能となる。
【９４７９】
また、第２８実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないように構成することで（図４５７（ａ）参照）、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態となり得ないようにし、「時間短縮状態」より普通電役ユニット７２へ入賞し難いように構成する。一方、「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９９／１００）（図４５７（ａ）参照）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態とし易くし、進入部としての普通電役ユニット７２へ容易に入賞し得るように構成する。
【９４８０】
なお、「時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、普通電役開閉板７２ａが開放される時間や、１回の普通図柄の当たりで普通電役開閉板７２ａが開放される回数を変更するものとしても良い。具体的には、「時間短縮状態」において、普通電役開閉板７２ａが開放される時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、１回の当たりで普通電役開閉板７２ａが開放される回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役開閉板７２ａの開放時間の長時間化と、普通電役開閉板７２ａの開放回数の多回数化との少なくとも２つを同時に行うようにしてもよい。
【９４８１】
普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第２８実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に普通電役ユニット７２が所定時間又は最大入賞個数（第２８実施形態では「２個」）に達するまで作動状態となり、所定図柄以外（第２８実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役ユニット７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。
【９４８２】
スルーゲート６７の保留球数は最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第２図柄保留ランプ８４（以下、第２図柄保留ランプ８４に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ８４」と称する場合がある）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の正面視下方右側に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ８４の点灯された数により、保留数を表示する。
【９４８３】
なお、普通図柄の可変表示は、第２８実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３７に

より保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【９４８４】

前提条件として普通図柄の可変表示で当たりに当選し、普通電役開閉板７２ａが開放状態となり、進入部としての普通電役ユニット７２内に流入した球は、該普通電役ユニット７２内に設けられた普通電役スイッチ７２ｂ（図４３８参照）によって検知されることで、１個の球が賞球として払い出されるように構成されている。また、普通電役ユニット７２は、前提条件として普通図柄の可変表示で当たりが導出された場合の１の開放動作における最大入賞個数が「２個」に設定されており（図４５７（ｃ）参照）、普通電役スイッチ７２ｂによって「２個」の入賞が検知されると、普通電役開閉板７２ａは閉鎖状態となり、普通電役ユニット７２の１の開放動作を終了するように構成されている。また、普通電役スイッチ７２ｂは普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設されており、普通電役ユニット７２に入球した球を即座に検知可能となるように構成されている。

【９４８５】

ここで、仮に、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞が発生した場合を想定する。上述したように、第２８実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」へ移行した場合、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるように構成されているが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において最大入賞個数を超える入賞が発生した場合、第２特別図柄の動的表示が４回以上実行可能となってしまう可能性があり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【９４８６】

詳細に説明すると、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２に遊技球が入球すると、１球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易く、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球が２個貯留され、第１非電動役物ユニット５４は閉鎖する。

【９４８７】

また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁７５が可動し、普通電役ユニット７２に入球した２球目の球は第２非電動役物始動口７７へと誘導され易くなる。そして、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放され、該第２非電動役物ユニット５５２に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、第２非電動役物ユニット５５２は閉鎖する。

【９４８８】

さらに、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２球目の球が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁７５が再度可動して普通電役ユニット７２の開放開始時の状態に戻るため、次に普通電役ユニット７２に入球した３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易い状態となる。

【９４８９】

ここで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４内の下側第２始動口７１ａに遊技球が入球すると、第２特別図柄の動的表示は即座に実行を開始する。よって、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されて該第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球すると、１球目の入球によって第２特別図柄の動的表示が即座に実行され、２球目の入球によって第２特別図柄の動的表示の保留球が１個貯留された状態となり得る。

さらに、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２球目の球によって、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放されて該第２非電動役物ユニット５５２内に２の球が入球すると、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、合計で３個貯留された状態となる。

【９４９０】

従って、この状態で進入部としての普通電役ユニット７２に３球目の球が入球すると、該３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が再度開放され、該第１非電動役物ユニット５４内に遊技球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球は、保留球数の最大値である４個となる。

【９４９１】

即ち、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、進入部としての普通電役ユニット７２に２の球が入球した場合は、作用物としての第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、該普通電役ユニット７２に３の球が入球した場合は、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、第２非電動役物ユニット５５２への２の入球と、さらに、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が少なくとも５回実行可能となる。

【９４９２】

詳細は後述するが、第２８実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示は高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を導出可能となるように構成されているため（図４４１（ｂ）参照）、第２特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加してしまうと、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【９４９３】

従って、普通電役スイッチ７２ｂを普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設することにより、普通電役ユニット７２の１の開放動作における最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞を抑制することができ、遊技仕様の想定以上の出玉を抑制することができる。なお、詳細は後述するが、第２８実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」における普通電役ユニット７２の開放動作は１度のみとなるように構成されている。

【９４９４】

普電内経路７２ｍは、鉛直方向に縦長に形成されており、該普電内経路７２ｍの幅は１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、進入部としての普通電役ユニット７２内に複数の球が連続して入球した場合であっても、該複数の球が平行して入球口切換弁７５側に流下していくことはなく、１球ずつ順に流下していく。

【９４９５】

切替弁落下点７２ｎは、普電内経路７２ｍを通過した球が到達する普通電役ユニット７２内の経路の一部であり、後述する入球口切換弁７５に向けて球が流下していく直前の地点である。この切替弁落下点７２ｎは、普電内経路７２ｍと同様に、１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、切替弁落下点７２ｎを通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下した球は、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部に位置している場合には、左側傾斜部７５ａと接触し（図４３５（ｃ）参照）、入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部に位置している場合には、右側傾斜部７５ｂと接触する（図４３６（ａ）参照）ように構成されている。

【９４９６】

案内装置としての入球口切換弁７５は、切替弁落下点７２ｎを通過した遊技球を、後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に誘導するための振り分け弁である。この入球口切換弁７５は切替装置として主制御装置１１０によって電気的に制御されており、所定態様である初期状態においては第２非電動役物始動口７７の上部に位置している（以下、第２非電動役物始動口７７の上部を「第１位置」と称する場合がある）。

【９４９７】

また、詳細は後述するが、並列して配設されている第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの中心位置から左右対称となる位置に配設されている。さらに、上述したように、切替弁落下点７２ｎを通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。このため、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置にある場合、切替弁落下点７２ｎから流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａに接触し、該球が左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動して第１非電動役物始動口７６へと誘導される（図４３５（ｃ）参照）。そして、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）がオンされて、案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって第１非電動役物始動口７６の上部（以下、第１非電動役物始動口７６の上部を「第２位置」と称する場合がある）に移動するように構成されている。

【９４９８】

また、案内装置としての入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置にある場合、入球口切換弁７５から流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂに接触し、該球が右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動して第２非電動役物始動口７７へと誘導される（図４３６（ａ）参照）。そして、感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球が検知された場合、又は、普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒が経過した場合、のいずれかの場合に入球口切換弁ソレノイド７５ｃがオフされて、案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に戻るように構成されている。

【９４９９】

作用口としての第１非電動役物始動口７６は、該第１非電動役物始動口７６に遊技球が入球することで第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａを開放する始動口であり、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第１非電動役物始動口７６は切替弁落下点７２ｎの中心位置から正面視左側に配設されている。

【９５００】

さらに、上述したように、作用物としての第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。なお、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【９５０１】

流入口としての第２非電動役物始動口７７は、該第２非電動役物始動口７７に遊技球が入球することで第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａを開放する始動口であり、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第２非電動役物始動口７７は切替弁落下点７２ｎの中心位置から正面視右側に配設されている。

【９５０２】
さらに、上述したように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、流入口としての第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが開放されるように構成されている。なお、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。
【９５０３】
第２８実施形態のパチンコ機１０では、普電内経路７２ｍ、切替弁落下点７２ｎ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７の構成により、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の遊技球を第１非電動役物始動口７６へ、２球目の遊技球を第２非電動役物始動口７７へ、それぞれ入球可能となるように構成されている。
【９５０４】
次いで、図４３５及び図４３６を参照して、普通電役ユニット７２内に入球した遊技球の流下態様について説明する。図４３５及び図４３６は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。
【９５０５】
より詳細には、図４３５（ａ）は、１球目の球Ａ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図４３５（ｂ）は、図４３５（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ａ１が普電内経路７２ｍに進入した状態を示した図であり、図４３５（ｃ）は、図４３５（ｂ）の状態から、１球目の球Ａ１が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ａ２が普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図４３５（ｄ）は、図４３５（ｃ）の状態から、１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ａ２が普電内経路７２ｍに進入した状態を示した図であり、図４３６（ａ）は、図４３５（ｄ）の状態から、２球目の球Ａ２が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図４３６（ｂ）は、図４３６（ａ）の状態から、２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。
【９５０６】
図４３５（ａ）は、１球目の球Ａ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図４３５（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて普通電役開閉板７２ａが開放され、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された１の球Ａ１が転動している状態である。
【９５０７】
よって、図４３５（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、案内装置としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。
【９５０８】
次いで、図４３５（ｂ）は、図４３５（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ａ１が普電内経路７２ｍに進入した状態を示している。
【９５０９】
次いで、図４３５（ｃ）は、図４３５（ｂ）の状態から、１球目の球Ａ１が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ａ

２が普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。切替弁落下点７２ｎを通過した１球目の球Ａ１は、該切替弁落下点７２ｎの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。図４３５（ｃ）の状態では、遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内装置としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置、即ち、第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。

【９５１０】

また、上述したように、切替弁落下点７２ｎは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下してきた１球目の球Ａ１は、案内装置としての入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動しながら第１非電動役物始動口スイッチ７６ａへと進入していく。一方、２球目の球Ａ２は、普通電役ユニット７２に入球する状態となっている。

【９５１１】

次いで、図４３５（ｄ）は、図４３５（ｃ）の状態から、１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ａ２が普電内経路７２ｍに進入した状態を示している。１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）が駆動し、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している。また、１球目の球Ａ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となる（図４３２（ｃ）参照）。さらに、普通電役ユニット７２内に入球した２球目の球Ａ２は普電内経路７２ｍに進入した状態となっている。

【９５１２】

次いで、図４３６（ａ）は、図４３５（ｄ）の状態から、２球目の球Ａ２が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。切替弁落下点７２ｎを通過した２球目の球Ａ２は、該切替弁落下点７２ｎの下方へと流下して案内装置としての入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内装置としての入球口切換弁７５は第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。

【９５１３】

また、上述したように、切替弁落下点７２ｎは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下してきた２球目の球Ａ２は、案内装置としての入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。

【９５１４】

次いで、図４３６（ｂ）は、図４３６（ａ）の状態から、２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）が駆動し、案内装置としての入球口切換弁７５が、切替装置によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。

【９５１５】

また、２球目の球Ａ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａ

が開放された状態となる（図４３３（ｃ）参照）。
【９５１６】
このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２の球を、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。
【９５１７】
図５０２に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図４３８参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。
【９５１８】
普通電役ユニット７２の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット７２の正面視左側には小入賞口ユニット７３が配設されている。この小入賞口ユニット７３には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された小入賞口開閉板７３ａと、該小入賞口開閉板７３ａを開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド７３ｂ（図４３８参照）と、小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃと、特定領域７３ｄと、小入賞口ユニット７３内に流入した球を排出するための排出口７３ｈと、が設けられている。また、特定領域７３ｄは、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された特定領域開閉板７３ｅと、該特定領域開閉板７３ｅを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド７３ｆ（図４３８参照）と、特定領域７３ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ７３ｇとで構成される。
【９５１９】
小入賞口開閉板７３ａは、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板７３ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板７３ａ上を転動し、可変入賞装置６５側へと流下していくように構成されている。そして、第２特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板７３ａが小入賞口ソレノイド７３ｂ（図４３８参照）によって遊技盤１３盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球は小入賞口ユニット７３内に流入可能な状態となる。
【９５２０】
小入賞口ユニット７３内に流入した球は、該小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃによって検知された後、同じく小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域７３ｄ側へと流下する。また、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。
【９５２１】
第２８実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３の開放回数が１０回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、小入賞口ユニット７３が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（後述する図４５２参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット７３の開放時間の合計

時間が「１．０秒」に設定される。なお、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３への最大入賞個数は「１０個」に設定される（図４５２参照）。

【９５２２】

小入賞口ユニット７３内であって、小入賞口スイッチ７３ｃの下流側には、特定領域開閉板７３ｅが配設されている。特定領域開閉板７３ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板７３ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域７３ｄの上流側（小入賞口スイッチ７３ｃ側）から流下する球を特定領域開閉板７３ｅの上面を転動させて小入賞口ユニット７３内の排出口７３ｈ側（特定領域開閉板７３ｅの正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット７３内に流入した球の特定領域７３ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第２８実施形態では、小入賞口ユニット７３の開放時）に基づいて、特定領域開閉板７３ｅが特定領域ソレノイド７３ｆ（図４３８参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、特定領域７３ｄ内（特定領域スイッチ７３ｇ側）に球が流入可能な状態となる。

【９５２３】

特定領域７３ｄ内に流入した球は、該特定領域７３ｄ内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第２８実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図４４３参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ７３ｇによる賞球の払い出しは無いように構成されている。

【９５２４】

小入賞口ユニット７３の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット７３の正面視左側には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａが設けられている。

【９５２５】

大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第１特別図柄又は第２特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図４３８参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。

【９５２６】

可変入賞装置６５内に流入した球は、該可変入賞装置６５内に設けられた大入賞口スイッチ６５ｃによって検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【９５２７】

可変入賞装置６５の球の流下方向下流側であって、該可変入賞装置６５の正面視左側には、球が入球することにより１個の球が賞球として払い出される右側一般入賞口６３ａが配設されている。この右側一般入賞口６３ａは、右打ち遊技で発射した球が入球し得る第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５の流下方向下流側に配設されているため、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入

賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入球しなかった球が入球し得る。
【９５２８】
このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、該右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。
【９５２９】
普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａの正面視上方には壁部７９が配設されている。この壁部７９は、遊技盤１３から水平方向に板状に形成されており、第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａの下部（回転軸部）から右側一般入賞口６３ａの上方まで、円弧状に連続して形成されている。
【９５３０】
また、壁部７９の左側先端部は、第１始動口６４の下方まで達しているため、左打ち遊技で発射した球が第１始動口６４に入球せずに該第１始動口６４の左右から流下した場合、該球は壁部７９上を左下方向へと転動し、該壁部７９上を転動しきって後述するアウト口６６へと入球する。よって、壁部７９により、左打ち遊技で発射した球は、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａへは入球不可又は困難となるように構成されている。
【９５３１】
さらに、右打ち遊技で発射した球が、例えば、スルーゲート６７及び普通電役ユニット７２を通過し、閉鎖状態の小入賞口開閉板７３ａと勢いよく接触して飛び跳ねた場合、該球は壁部７９の下側の面と接触して小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上に落下し、小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上を転動して右側一般入賞口６３ａ方向へと流下していく。よって、壁部７９により、右打ち遊技で発射した球は、第１始動口６４、又は、遊技盤１３の正面視左下側に配設された一般入賞口６３へは入球不可又は困難となるように構成されている。
【９５３２】
次いで、第３図柄表示装置８１の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤１３に植設されることにより、風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は３の羽根によって構成されており、該３の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が１２０度の角度で）形成されている。
【９５３３】
よって、遊技領域に発射された遊技球が流下し、風車上方に配設された寄り釘領域を通過し、風車と衝突する場合、羽根部が静止している状態において寄り釘から遊技球が流下すると、羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に遊技球を引導可能となる。
【９５３４】
また、寄り釘から遊技球が連続して流入する場合、１球目の遊技球が羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に１球目の遊技球を引導可能とし、さらに、羽根部が回転している状態において、２球目の遊技球が羽根部の他面と衝突することにより、風車左側領域に遊技球を引導可能に構成されている
【９５３５】
さらに、羽根部が回転する場合、いずれの方向（即ち、時計回り又は反時計回り）にも

回転可能に構成されているため、遊技球が羽根部と衝突した場合の流下方向は左右いずれの方向にも引導可能となる。

【９５３６】

遊技盤１３の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図４２９参照）を通じて視認することができる。

【９５３７】

さらに、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口（入球口）６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３にも入球しなかった球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３に入賞した球も、アウト口６６を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機１０外へと排出される。

【９５３８】

以上、説明したように、第２８実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技によって発射した球が入球可能となる位置に普通電役ユニット７２を配設し、該普通電役ユニット７２内に入球した球が入球可能な第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７を配設する。また、普通電役ユニット７２内に入球した球の流下方向を振り分ける入球口切換弁７５を配設し、該普通電役ユニット７２に入球した１球目の球を第１非電動役物始動口７６に、２球目の球を第２非電動役物始動口７７に入球可能となるように構成する。

【９５３９】

さらに、右打ち遊技によって発射した球が入球可能な位置に第１非電動役物ユニット５４を配設し、該第１非電動役物ユニット５４内に入球した球が入球可能な下側第２始動口７１ａを配設する。そして、普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６に球が入球することで、第１非電動役物ユニット５４が開放可能となるように構成する。

【９５４０】

また、右打ち遊技によって発射した球が入球可能な位置であって、第１非電動役物ユニット５４と異なる動作態様に構成された第２非電動役物ユニット５５２を配設し、該第２非電動役物ユニット５５２内に入球した球が入球可能な上側第２始動口７１ｄを配設する。そして、普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７に球が入球することで、第２非電動役物ユニット５５２が開放可能となるように構成する。

【９５４１】

さらに、「時間短縮状態」における普通図柄の可変表示の実行時間を「０．１秒」、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の変動時間も短く（即ち、「５秒」又は「１秒」）構成し、「時間短縮状態」において大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）に当選した場合の大当たりオープニング時間及びエンディング時間を「０．０５秒」となるように構成する。

【９５４２】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、普通電役ユニット７２に２の球を入球させ、下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｄに球を入球させることができ、即座に大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出することができる。さらに、該大当たりの実行後においても、貯留した第２特別図柄の動的表示の保留球を実行することで、即座に次の大当たりを導出することができる。

【９５４３】

その結果、「時間短縮状態」に移行した場合に、第３図柄表示装置８１において右打ち遊技を示唆するだけで遊技仕様通りに第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができ、遊技者は「時間短縮状態」における遊技仕様についての詳細を把握していなくても、右打ち遊技を実行するだけで容易に「連荘」を実行することができ、遊技の興趣向上を

図ることができる。
【９５４４】
また、第２８実施形態のパチンコ機１０では、第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａ、上側第２始動口通路７１ｄ１及び上側第２始動口スイッチ７１ｄ２を遊技盤１３に対して奥行き方向に配設し、ベース板６０よりも正面視奥側に配設する。そして、該第２非電動役物ユニット５５２内に入球した球が遊技盤１３に対して奥行き方向へと転動するように構成する。
【９５４５】
このように構成することで、遊技盤１３右側の限られた領域内に、球の流下通路と、各入球口（即ち、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａ）と、可動役物２３と、を効率よく配設することができる。また、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技の興趣を向上することができる。
【９５４６】
その他、第２８実施形態におけるパチンコ機１０は、第２５実施形態乃至第２７実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
＜第２９実施形態＞
次いで、図５０４～図５１０を参照して、本発明を適用した第２９実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第２９実施形態のパチンコ機１０について、第２５実施形態及び第２８実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２９実施形態のパチンコ機１０の説明において、第２５実施形態及び第２８実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第２５実施形態及び第２８実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。
【９５４７】
第２５実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に、主に、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７を配設し、該普通電役ユニット７２内に２の球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５を開放させるように構成されていた。
【９５４８】
このように構成することで、右打ち遊技を実行する「時間短縮状態」において、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることが可能であるものの、普通電役ユニット７２内に入球した球がイレギュラーな流下態様となった場合に対する対策が十分とは言い難く、該普通電役ユニット７２内の構成について、さらなる向上が求められる。
【９５４９】
具体的には、例えば、普通電役ユニット７２内に２の球が連続して入球した場合に、１球目の球が第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知され、入球口切換弁７５が第１位置（第２非電動役物始動口７７の上部）から第２位置（第１非電動役物始動口７６の上部）へと移動している最中において、２球目の球が入球口切換弁７５側へと流下していき、該２球目の球が想定通り、第２非電動役物始動口７７に入球し得ない状況になることが考えられる。
【９５５０】
第２９実施形態のパチンコ機１０は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、普通電役ユニット７２内における不測の事態を考慮し、想定通りに遊技球が入球し得ない場合における対応を可能とした遊技機を提供することを目的としている。
【９５５１】
より具体的には、例えば、第２９実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内において、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し得ない場合を想定した球の流下経路及び排出口を設け、想定通りに遊技球が入球し得ない場合に

おける対応を可能とした遊技機を提供することを目的としている。

【９５５２】

本目的を達成するために、第２９実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部にも前記第２入球部にも入球しなかった場合に入球可能な排出口を備えた。

【９５５３】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第１可動体としての動作体を備え、第２可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第１入球部としての作用口を備え、第１検出部としての検知部を備え、第３可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第２入球部としての流入口を備え、第２検出部としての感知部を備え、誘導手段としての案内装置を備え、第１状態としての所定態様を備え、第２状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備え、排出口としての放出部を備える。

【９５５４】

なお、例えば、遊技球を流入させる流入部として、本実施形態では普通電役ユニット７２への入球部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口等でもよい。

【９５５５】

また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第２非電動役物ユニット５５の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射する

こと、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【９５５６】

さらに、例えば、特定の動作を実行可能な第３可動体として、本実施形態では第２非電動役物ユニット５５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【９５５７】

また、例えば、誘導手段の状態を切り替える切替手段として、本実施形態では入球口切換弁７５の駆動制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける駆動制御や、球が流入することにより流路が切り替わる駆動制御、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な駆動制御、球が特定の入球口へ入球可能とする駆動制御、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な駆動制御などが挙げられる。

【９５５８】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第１非電動役物ユニット５４の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【９５５９】

また、例えば、所定条件として、本実施形態では普通図柄の可変表示の当たり当選を例

に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【９５６０】

なお、例えば、遊技球の入球を検出するための第１検出部又は第２検出部として、本実施形態では第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ又は第２非電動役物始動口スイッチ７７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与することとなるスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチなどが挙げられる。

【９５６１】

さらに、例えば、所定選択要素より遊技者にとって有利な特定選択要素として、本実施形態では小当たりを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与可能となる要素、有利な遊技状態に移行可能となる要素、変動演出における１演出の結果が失敗と判断し得ない要素、遊技者にとって有益な情報を付与可能な要素などが挙げられる。

【９５６２】

また、例えば、選択要素を選択可能な所定一覧として、本実施形態では大当たり乱数テーブル２０２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果を抽出し得る一覧、普通図柄の可変表示の抽選結果を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の終了条件として抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の停止パターンを抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の実行期間を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の継続回数を抽出し得る一覧、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素を抽出し得る一覧などが挙げられる。

【９５６３】

さらに、例えば、遊技球が入球する第２入球部として、本実施形態では第２非電動役物

始動口７７を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【９５６４】

また、例えば、所定の動作を実行可能な第２可動体として、本実施形態では第１非電動役物ユニット５４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【９５６５】

さらに、例えば、流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体として、本実施形態では普通電役開閉板７２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置への入球を可能とする開閉板や、小入賞口への入球を可能とする開閉板、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける振分手段や、球が流入することにより流路が切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、遊技者の操作によって遊技球が流入可能となる振分手段、或いは、遊技者の操作によって遊技球が発射可能となる発射駆動源などが挙げられる。

【９５６６】

また、例えば、遊技球が入球する第１入球部として、本実施形態では第１非電動役物始動口７６を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【９５６７】

さらに、例えば、所定一覧から抽出手段によって抽出され得る選択要素として、本実施形態では大当たり、小当たり又はハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果として抽出され得る要素、普通図柄の可変表示の抽選結果として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果として抽出され得る要素、特定の遊技状態の終了条件として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の停止パターンとして抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の実行期間として抽出され得る要素、特定の遊技状態の継続回数と

して抽出され得る要素、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素などが挙げられる。

【９５６８】

また、例えば、遊技球を所定流路に誘導する誘導手段として、本実施形態では入球口切換弁７５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける構造物や、球が流入することにより流路が切り替わる構造物、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な構造物、球が特定の入球口へ入球可能とする構造物、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な構造物などが挙げられる。

【９５６９】

さらに、例えば、第１状態又は第２状態として、本実施形態では入球口切換弁７５の初期状態又は入球口切換弁７５の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

【９５７０】

また、例えば、所定一覧の中から１の選択要素を抽出可能な抽出手段として、本実施形態では大当たり乱数の抽出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たり乱数カウンタの抽出処理、大当たり種別カウンタの抽出処理、小当たり種別カウンタの抽出処理、停止パターン選択カウンタの抽出処理、変動種別カウンタの抽出処理、普図当たりカウンタの抽出処理、転落乱数カウンタの抽出処理、変動演出を決定するための抽選カウンタの抽出処理などが挙げられる。

【９５７１】

さらに、例えば、遊技を進行する進行手段として、本実施形態では変動開始処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行を進行する手段、普通図柄の可変表示の実行を進行する手段、特別図柄の動的表示の変動演出を進行する手段、遊技者による遊技を実行可能に進行する手段などが挙げられる。

【９５７２】

また、例えば、通常遊技状態より遊技者に有利な有利遊技状態として、本実施形態では「時間短縮状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態などが挙げられる。

【９５７３】

さらに、例えば、遊技状態を変更可能な遊技状態変更手段として、本実施形態では時短フラグ２０３ｋを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、普通電役の開放時間を変更可能なフラグなどが挙げられる。

【９５７４】

また、例えば、所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素として、本実施形態ではハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成

であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与し得ない要素、変動演出における１演出の結果が失敗となる要素などが挙げられる。

【９５７５】

さらに、例えば、複数種類の設定一覧から１の設定一覧を設定可能な設定手段として、本実施形態では設定変更処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、複数種類の抽選テーブルから１の抽選テーブルを選択する機能、複数種類の選択一覧から１の選択一覧を選択する機能などが挙げられる。

【９５７６】

また、例えば、遊技者による所定操作として、本実施形態では遊技球の発射を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

【９５７７】

さらに、例えば、遊技球を排出するための排出口として、本実施形態では普通電役ユニット内排出口７８を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が入球可能な入球領域から遊技機外へ流出させる領域、賞球として払い出された遊技球を遊技機外へ流出させる領域、遊技領域内のいずれかの流入箇所から遊技機外へ流出させる領域などが挙げられる。

【９５７８】

ここで、図５０４を参照して、第２９実施形態の遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図５０４に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａ、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット７３、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｄ、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ球が入球可能となる普通電役ユニット７２、開放状態となることで下側第２始動口７１ａへ球が入球可能となる第１非電動役物ユニット５４、開放状態となることで上側第２始動口７１ｄへ球が入球可能となる第２非電動役物ユニット５５２、可動役物２３、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【９５７９】

一般入賞口６３、右側一般入賞口６３ａ、第１始動口６４、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、第１非電動役物ユニット５４、第２非電動役物ユニット５５２、スルーゲート６７、普通電役ユニット７２、可動役物２３、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図４２９参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図５０４～図４３６を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【９５８０】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図４２９参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円

弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【９５８１】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図４３８参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図５０４の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図５０４の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第２９実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４又は一般入賞口６３へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｄ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｄ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａへ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４又は一般入賞口６３に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【９５８２】

また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。

【９５８３】

遊技領域の正面視左側下部（図５０４の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が、ベース板６０に固定されて配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図４３８参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【９５８４】

第２９実施形態のパチンコ機１０では、遊技者がこの特別図柄表示装置３７を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置３７は、遊技球や第３図柄表示装置８１、可動役物２３等によって遮蔽され得ないように、遊技盤１３の最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、ベース板６０よりも手前であって、遊技盤１３の最前面となる位置に配設されている。

【９５８５】

状態ＬＥＤ群３７ａは、後述する第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄに入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「Ｒ」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態ＬＥＤ群３７ａの点灯状態により示される。なお、状態ＬＥＤ群３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【９５８６】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第２９実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始

されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【９５８７】

特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。

【９５８８】

具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第２９実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第２９実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【９５８９】

また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第２９実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第２９実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【９５９０】

いずれのＬＥＤ群３７ｂ１，３７ｂ２においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示される。各ＬＥＤ群の停止パターンの詳細については、後述する。

【９５９１】

本パチンコ機１０では、第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４，７１ａ又は７１ｂに応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。また、第２特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット７３及び後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図４３８参照）を開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域ソレノイド７３ｆの開放に伴って後述する特定領域スイッチ７３ｇ（図４３８参照）によって球が検知された場合には、第２特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。

【９５９２】

第２９実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ａ」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図４４２（ａ）参照）。また、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｂ」と称する場合がある）」が用意されている（図４４２（ｂ）参照）。

【９５９３】

また、第２９実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第２始動口７１

ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて、小入賞口ユニット７３が１回開放する「１ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりＡ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、可変入賞装置６５が９回、それぞれ開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｃ」と称する場合がある）」が用意されている（図４４３参照）。

【９５９４】

ここで、「通常遊技状態」とは、「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率及び小当たり確率が一定確率であって、かつ、普通図柄の当たり確率が「時間短縮状態」の時より低い状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と大当たり確率及び小当たり確率が同等である一方、「時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態である。

【９５９５】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【９５９６】

なお、第２９実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「時間短縮状態」の終了後の第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態Ｂ」と、が発生可能に構成されている（図４４５参照）。

【９５９７】

「通常遊技状態Ａ」は、ＲＡＭクリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第２特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常Ａ」への当選後又は、「通常遊技状態Ｂ」の終了後に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第１始動口６４へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図４４５参照）。

【９５９８】

「通常遊技状態Ｂ」（以下、「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第２特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第２９実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図２優先変動）ように構成されている。

【９５９９】

また、この「通常遊技状態Ｂ」は、上述したように、右打ち遊技が禁止されておらず、右打ち遊技によってスルーゲート６７によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態Ｂ」において、残存しているすべての第２特別図柄の動的表示の保留球が実行された後に、「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【９６００】

次いで、「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示

（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなることを「時短機能」と称する場合がある）。この「時間短縮状態」は、遊技盤１３の正面視右側下部に設けられた普通電役ユニット７２が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ入球し易い状態となる。

【９６０１】

即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を普通電役ユニット７２へ入賞させ易く、また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球することに基づいて開放される第１非電動役物ユニット５４、又は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球することに基づいて開放される第２非電動役物ユニット５５２、の、２の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。

【９６０２】

また、詳細は後述するが、第２９実施形態のパチンコ機１０では、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５２への遊技球の入球に基づいて第２特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出可能となるように構成されている。さらに、第２特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている。

【９６０３】

このため、「時間短縮状態」においては、後述する第３図柄表示装置８１で行われる右打ち示唆（例えば、図４９１（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の大当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２の詳細については図４３２及び図４３３において、「時間短縮状態」における第３図柄表示装置８１での演出内容については図４８９～図４９６において、それぞれ後述する。

【９６０４】

第２９実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図４５６の時短終了条件テーブル２０２ｍで後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット７２のエンディング時間の終了後は、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第２特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態Ｂ」に移行し、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第２特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【９６０５】

なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【９６０６】

また、第２９実施形態のパチンコ機１０では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たり

に当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

【９６０７】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２９実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態Ａ」へと移行するように構成されている。

【９６０８】

次いで、大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２９実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【９６０９】

次いで、大当たり種別「通常Ｂ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２９実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ｂ」が選択され得て、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【９６１０】

次に、小当たり種別について説明する。第２９実施形態のパチンコ機１０において選択され得る小当たり種別「通常Ｃ」とは、最大合計ラウンド数が１０ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図４３８参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図４３８参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たり及び大当たり終了後には、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【９６１１】

なお、詳細は後述するが、第２特別図柄の動的表示は、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、大当たりに当選することとなる乱数値よりも、小当たりに当選することとなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第２特別図柄の動的表示が実行された場合に小当たりに当選し易いように構成されている（図４４１にて後述）。

【９６１２】

一方、この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たりに当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から１０ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている（以下、この現象を、小当たり種別「小当たりＡ」と称する場合がある）。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりＡ」当選時の遊技状態に戻るように構成されている。

【９６１３】
なお、第２９実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ７３ｇの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド７３ｂがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域７３ｄへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ７３ｇの無効状態で該特定領域スイッチ７３ｇを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域７３ｄを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置６５に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第３図柄表示装置８１において表示するように構成してもよい。
【９６１４】
ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「通常Ａ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「通常Ａ」又は「時短Ａ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。
【９６１５】
また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、小当たり種別「通常Ｃ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「通常Ｂ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。
【９６１６】
特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。
【９６１７】
なお、第２９実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態が「通常遊技状態Ｂ」である場合、即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加されていない遊技状態となるが、第３図柄表示装置８１では、右打ち報知演出を継続する報知演出を実行するように構成されている。
【９６１８】
具体的には、上述したように、第２特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図４４１（ｂ）参照）。また、「通常遊技状態Ｂ」における第２特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「１秒」（図４４６～図４５０参照））。
【９６１９】
よって、大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」に移行する場合（即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通

常遊技状態Ｂ」へ移行後、約「１秒」で第２特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態Ｂ」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態Ｂ」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第３図柄表示装置８１では、「通常遊技状態Ｂ」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図４９１（ｄ）～図４９２（ｃ）参照）。

【９６２０】

遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより１個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａが配設されている。右側一般入賞口６３ａは、後述する可変入賞装置６５の、球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。

【９６２１】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、盤面右側領域の入り口を通過して第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働を向上させることができる。

【９６２２】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１始動口６４への入球又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄへの入球（以下、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄへの球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第３図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、スルーゲート６７の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能なＬＥＤで構成される第２図柄表示装置８３（以下、第２図柄表示装置８３に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置８３」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【９６２３】

第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、ベース板６０や、後述する可動役物２３よりも正面視奥行き方向に配設されている。即ち、特別図柄表示装置３７がＬＥＤ群の表示状態によって各特別図柄の動的表示の抽選結果や遊技状態を報知するのに対し、第３図柄表示装置８１は、液晶ディスプレイでの表示内容によって各特別図柄の動的表示の抽選結果や遊技状態の報知を行う。そして、後述する表示制御装置１１４（図４３８参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図４３７参照）が表示される。

【９６２４】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図４３７参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第２９実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示

装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【９６２５】

第２９実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄに始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【９６２６】

ここで、図４３７を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図４３７は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図４３７（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図４３７（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。

【９６２７】

第３図柄は、「０」から「９」の数字を付した１０種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「０」から「９」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号（「１」，「３」，「５」，「７」，「９」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号（「０」，「２」，「４」，「６」，「８」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。

【９６２８】

また、第２９実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図４３８参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態Ａ」において、大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合は、主に、「０」，「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「通常遊技状態Ａ」に移行する大当たり種別「通常Ａ」に対して、該「通常遊技状態Ａ」よりも有利な遊技状態である「時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

【９６２９】

さらに、第２９実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、大当たり種別「通常Ａ」に当選しているのか、大当たり種別「時短Ａ」に当選しているのかが遊技者には判別し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出を行って大当たり種別「時短Ａ」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９６３０】

図４３７（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下方向に３分割され、下側の２／３が第３図柄を変動演出する主表示領域Ｄｍと保留球数などを表示するコクピット表示領域Ｄｂとで構成され、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。

【９６３１】

主表示領域Ｄｍは、左・中・右の３つの表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３に区分けされており、その表示領域Ｄｍ１に左図柄列Ｚ１が表示され、表示領域Ｄｍ２に中図柄列Ｚ２が表示され、表示領域Ｄｍ３に右図柄列Ｚ３が表示される。

【９６３２】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順（または降順）に主図柄が配列され、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動演出が行われる。なお、各図柄列Ｚ１～Ｚ３において、数字の配列をそれぞれ異ならせるように構成してもよい。例えば、左図柄列Ｚ１においては主図柄の数字が降順に現れるように配列する一方、中図柄列Ｚ２及び右図柄列Ｚ３においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列してもよい。

【９６３３】

また、主表示領域Ｄｍには、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に上・中・下の３段に第３図柄が表示される。この主表示領域Ｄｍの中段部が有効ラインＬ１として設定されており、各遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄に対応する変動演出に際して、左図柄列Ｚ１→右図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に、有効ラインＬ１上に第３図柄が停止表示される。その第３図柄の停止時に有効ラインＬ１上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄の組合せ）で揃えば、遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄の大当たりとして大当たり動画が表示される。

【９６３４】

副表示領域Ｄｓは、主表示領域Ｄｍよりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に３つの小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３に等区分されている。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３は、それぞれ、キャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域Ｄｍにて行われる変動表示の結果として大当たりとなる期待感を遊技者に与えている。

【９６３５】

コクピット表示領域Ｄｂは、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄに入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。

【９６３６】

副表示領域Ｄｓの右の小領域Ｄｓ３には、第１特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図１用第４図柄表示領域８７と、第２特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図２用第４図柄表示領域８８と、主表示用右打ち指示８９とが表示可能に構成されている。

【９６３７】

特図１用第４図柄表示領域８７は、第１特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図１用保留数表示８７ａと、第１特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図１用変動領域８７ｂとで構成されている。

【９６３８】

特図１用保留数表示８７ａは、第１特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図１用保留数表示８７ａが「０」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「１」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「２」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「３」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「４」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。

【９６３９】

即ち、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａは、上述した特別図

柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第１特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ１の保留球数の内容と一致するように表示される。

【９６４０】

特図１用変動領域８７ｂは、第１特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第１特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第１特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第１特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【９６４１】

より詳細には、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示内容に対応するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。

【９６４２】

特図２用第４図柄表示領域８８は、第２特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図２用保留数表示８８ａと、第２特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図２用変動領域８８ｂとで構成されている。

【９６４３】

特図２用保留数表示８８ａは、第２特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図２用保留数表示８８ａが「０」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「１」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「２」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「３」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「４」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。

【９６４４】

即ち、特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第２特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ２の保留球数の内容と一致するように表示される。

【９６４５】

特図２用変動領域８８ｂは、第２特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、特図１用変動領域８７ｂと同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第２特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第２特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第２特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【９６４６】

より詳細には、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第２特別図

柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が青で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が小当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の表示内容に対応するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。

【９６４７】

主表示用右打ち指示８９は、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃと常に同期して表示を行うものであり、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中において、常に第３図柄表示装置８１に表示されている。

【９６４８】

また、主表示用右打ち指示８９は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第３図柄表示装置８１において遊技中に実行されるその他の表示内容（例えば、主表示領域Ｄｍの中央部分に表示される各図柄列の第３図柄やスーパーリーチ演出など）よりも優先され、最前面（最手前レイヤ）に表示されるように構成されている。

【９６４９】

第３図柄表示装置８１の実際の表示画面では、図４３７（ｂ）に示すように、例えば、「通常遊技状態Ａ」では、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計３個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、左の小領域Ｄｓ１、右の小領域Ｄｓ３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【９６５０】

第２９実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第１始動口６４へ入球した場合、又は、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大４回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置３７により示されると共に、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａ若しくは特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄表示領域Ｄｂ１の第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいても示される。

【９６５１】

第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄには、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球１球（保留球数１回）につき１つの保留図柄（通常の表示態様では「○」図柄（白丸図柄））がそれぞれ表示され、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに表示された保留図柄の表示数に応じて、遊技状態に応じて表示設定（優先表示）されている第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の保留球数が表示される。

【９６５２】

即ち、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいて、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに１つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が１回であることを示し、第１・第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ，Ｄｂ１ｂにそれぞれ１つずつ計２つの保留図柄が表示されている

場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が２回であることを示し、第１～第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｃにそれぞれ１つずつ計３つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が３回であることを示し、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにそれぞれ１つずつ計４つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が４回であることを示す。また、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに保留図柄が表示されていない場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が０回であって保留されている変動演出が存在しないことを示す。

【９６５３】

なお、第２９実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の第２抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第２特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第１特別図柄の変動演出と第２特別図柄の変動演出とを第３図柄表示装置８１において同時に表示可能に構成してもよい。

【９６５４】

コクピット表示領域Ｄｂの中央部分には、主表示領域Ｄｍで変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示領域Ｄｂ０が設けられている。この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、コクピット表示領域Ｄｂの中央部分、即ち、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａの右側に設けられ、保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに表示される各保留図柄より大きい実行図柄が表示されるように構成されている。また、この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が移動（シフト）して実行図柄として表示される。

【９６５５】

実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示される実行図柄は、主表示領域Ｄｍで実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の保留図柄が４つ存在する状況において、第１特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されていた実行図柄が消去された場合、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域Ｄｂ０における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂに表示されていた保留図柄が、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃに表示されていた保留図柄が、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ｄに表示されていた保留図柄が、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。

【９６５６】

なお、第２９実施形態においては、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄへの入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、それぞれ３回以下、又は、それぞれ５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを第１特別図柄および第２特別図柄の最大保留数分の４つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【９６５７】
　また、第３図柄表示装置８１において後述する「ノーマルリーチ」演出態様や、「スーパーリーチ」演出態様を実行する場合、大当たり（即ち、各図柄列の第３図柄が揃った状態）を示唆するだけでなく、該「ノーマルリーチ」演出態様や、該「スーパーリーチ」演出態様よりも期待度の高い演出態様への発展を示唆するように構成してもよい。
【９６５８】
　例えば、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコンと、「スペシャルリーチ」演出態様への発展を示唆する「スペシャル」アイコンと、大当たりを示唆する「大当たり」アイコンと、ハズレを示唆する「ハズレ」アイコンと、を用意し、いずれのアイコンが停止するのかを、ルーレット演出などで遊技者の枠ボタン２２の操作によって結果報知するように構成してもよい。
【９６５９】
　このように構成することで、実行中の特別図柄の変動演出がハズレの結果となる場合であっても、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコン等を停止させることで、遊技者に成功の結果となる演出を体感させることができ、遊技の興趣を高めることができる。
【９６６０】
　さらに、上述のように複数のアイコン等によっていずれが停止するのかを演出する場合、アイコン等の組み合わせを複数用意することで、該当の演出への興趣を高めることができる。
【９６６１】
　例えば、ルーレット演出において、４つのアイコンのうち、１つのアイコンを選択するように構成する場合、基本となるアイコンの組み合わせとして、「スーパー」アイコン、「スペシャル」アイコン、「大当たり」アイコン、「ハズレ」アイコンの４つで構成しておき、「ノーマルリーチ」演出態様から「スーパーリーチ」演出態様に発展する変動パターンであれば、「スーパー」アイコンが複数個存在している組み合わせを表示することで、遊技者に対して「スーパーリーチ」演出態様への発展の期待度が高いことを示唆することができる。
【９６６２】
　また、基本となるアイコンの組み合わせのうち、ルーレット演出としての失敗演出となり得るアイコンを「ハズレ」アイコンの１つのみとし、その他の３のアイコンをルーレット演出としての成功結果となり得るアイコンで構成することで、ルーレット演出が成功結果になり易い演出であることを示唆することができる。
【９６６３】
　さらに、大当たりが確定する演出として、例えば「大当たり確定リーチ」を用意しておき、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様の実行中におけるルーレット演出のアイコンの１つとして「大当たり確定リーチ」アイコンを表示するように構成してもよい。このように構成することで、該ルーレット演出で表示されたアイコンの中に「大当たり確定リーチ」アイコンが存在していることで、該「大当たり確定リーチ」アイコンが選択されれば大当たりが確定するため、遊技者の期待度を効果的に高めることができる。
【９６６４】
　また、アイコンの組み合わせとして、４つのアイコンに「ハズレ」の選択肢が存在しない組み合わせにすることで、演出結果として「ハズレ」を選択し得ないため、必ずいずれかの成功結果が選択され得るように構成することができる。さらに、４つのアイコンすべてが同じアイコンとなる組み合わせを用意しておけば、例えば、４つのアイコンすべてが「スペシャル」アイコンであれば、「ハズレ」を選択し得ないため、大当たり期待度の高い「スペシャルリーチ」演出態様への発展を確定させることができ、同じように、４つのアイコンすべてが「大当たり確定リーチ」アイコンとすれば、「大当たり確定リーチ」への発展を確定させ、さらに該演出への発展後に大当たりも確定することになり、より興趣

を高めることができる。また、これらの期待度の高い組み合わせは、「確率変動状態」等に現出するように構成すると、より効果的となる。

【９６６５】

図５０４に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側には、可動役物２３が設けられている。可動役物２３は剣の形状を模しており、初期状態（図５０４において実線で表示された可動役物２３）においては、第３図柄表示装置８１の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物２３が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物２３の下部であり、かつ、奥行き方向に配設されている役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、該可動役物２３の役物回転軸２３ａを軸として、可動役物２３が第３図柄表示装置８１に向かって（即ち、反時計周りに）約８０度傾斜するように可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する（以下、可動役物２３が可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」（図５０４において点線で表示された可動役物２３）と称する場合がある）。

【９６６６】

この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１において実行される、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり演出中に実行される「チャレンジバトル」演出において可動可能となるように構成されており（図４９１（ａ）参照）、該可動役物２３が可動することで、該「チャレンジバトル」演出が成功結果となることを示唆するように構成されている。

【９６６７】

その他、可動役物２３は、特別図柄の変動演出中に可動することで、大当たり又は小当たりへの当選期待度が高いことを示唆したり、同じく特別図柄の変動演出中に可動することで、第３図柄表示装置８１に表示している第３図柄や保留表示の内容を変化させたり、第３図柄表示装置８１において、特別図柄の変動演出や大当たり演出、小当たり演出などが実行されていないデモ演出中に可動させることで、遊技機を選定中の遊技者に対してアピールする演出を行ったりするように構成してもよい。

【９６６８】

この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺と同程度の長さで構成されている。また、可動役物２３の可動領域を考慮し、該可動役物２３に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。よって、可動役物２３付近の遊技球の流下領域は、該可動役物２３が初期位置に配設されている状態の右側側方において、遊技球１球が通過可能となる程度の流下領域となるように構成されている。

【９６６９】

ここで、第２５実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域において、上方側に可動役物２３が配設されており、その下方に第２非電動役物ユニット５５が、さらに、該第２非電動役物ユニット５５の下方に第１非電動役物ユニット５４が配設されていた（図４３１参照）。このため、可動役物２３は第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設領域を避けるように配設されており、該可動役物２３の長さは第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺の半分程度の長さで構成されており、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較しても十分な大きさとは言い難いものとなっている。

【９６７０】

一方、詳細は後述するが、第２９実施形態のパチンコ機１０では、第２非電動役物ユニット５５２の動作態様を、第１非電動役物ユニット５４の動作態様と異なる構成にすることにより、遊技盤１３の右側上方における可動役物２３の可動領域を広く確保することが可能となった。

【９６７１】

このように構成することで、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技盤

１３右側の限られた領域をより効率的に使用することができる。
【９６７２】
次いで、可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、可動役物２３の右下方向には、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が設けられている。この第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第２９実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。
【９６７３】
ここで、図４３２を参照して、作用物としての第１非電動役物ユニット５４の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図４３２（ａ）は、第１非電動役物ユニット５４を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図４３２（ｂ）は、第１非電動役物ユニット５４が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図４３２（ｃ）は、第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。
【９６７４】
図４３２（ａ）に示すように、第１非電動役物ユニット５４は、第１非電開閉板５４ａと、下側第２始動口通路７１ａ１と、下側第２始動口スイッチ７１ａ２と、によって構成されている。上述したように、第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物である。
【９６７５】
第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、規定動作として、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが正面視右方向へと約４５度傾倒して開放される（図４３２（ｃ）参照）。そして、規定動作として第１非電開閉板５４ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が下側第２始動口７１ａに入球可能となる。また、第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球することで、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。
【９６７６】
下側第２始動口通路７１ａ１は、開放状態の第１非電開閉板５４ａ上を転動してきた遊技球を下側第２始動口スイッチ７１ａ２側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、該下側第２始動口通路７１ａ１の左側に下側第２始動口スイッチ７１ａ２が配設されており、該下側第２始動口スイッチ７１ａ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。
【９６７７】
次いで、図４３２（ｂ）を参照して、第１非電動役物ユニット５４の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第１非電動役物ユニット５４が閉鎖状態である場合、第１非電開閉板５４ａは鉛直方向上方を向いた状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第１非電動役物ユニット５４内への入球が不可又は困難となるように構成されている。
【９６７８】
このため、右打ち遊技で発射された球が、第１非電動役物ユニット５４の上流側に配設されている第２非電動役物ユニット５５２（図５０４参照）を通過して鉛直方向下側へと

流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第１非電開閉板５４ａによって流下方向が変化することなく、スルーゲート６７を通過して普通電役ユニット７２側へと流下していく。

【９６７９】

一方、図４３２（ｃ）に示すように、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合、第１非電開閉板５４ａが正面視右方向へと約４５度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第１非電開閉板５４ａ上を転動して正面視左側方向へと流下していき、下側第２始動口通路７１ａ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球を検知され、第１非電動役物ユニット５４から排出される。

【９６８０】

また、上述したように、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第２９実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されて図４３２（ｂ）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第１非電動役物ユニット５４内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【９６８１】

図５０４に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、作用物としての第１非電動役物ユニット５４の上流側には、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が設けられている。実動体としての第２非電動役物ユニット５５２は、第１非電動役物ユニット５４と同様に電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５２内に所定数の遊技球（第２９実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖されるように構成されている。

【９６８２】

ここで、図５０３を参照して、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図５０３（ａ）は、第２非電動役物ユニット５５２を図５０２の拡大図Ｂ（図５０２の下部）に示すとおり、ＬＸＸＶａの方向から見た場合における模式的断面図であり、図５０３（ｂ）は、第２非電動役物ユニット５５２が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図５０３（ｃ）は、第２非電動役物ユニット５５２が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【９６８３】

図５０３（ａ）に示すように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２は、第２非電出没板５５２ａと、上側第２始動口通路７１ｄ１と、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２と、によって構成されている。上述したように、第２非電動役物ユニット５５２は電気的に駆動制御されない役物である。

【９６８４】

実動体としての第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、後述する普通電役ユニット７２内の流入口としての第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが遊技盤１３の手前（図５０３（ａ）の左方向）へと水平方向に開放（突出）されるように構成されている（図５０３（ｃ）参照）。この第２非電出没板５５２ａが突出することによって、右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１ｄに入球可能となる。また、第２非電動役物ユニット５５２内に２の球が入球することで、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖（没入）されるように構成されている。

【９６８５】

上側第２始動口通路７１ｄ１は、第２非電動役物ユニット５５２内に入球した球を遊技盤１３の手前側から奥側（図５０３（ａ）の左側から右側）へと遊技球を転動させるための通路であり、奥側（図５０３（ａ）の右側）へ進むにつれて鉛直下方向へ傾斜している。そして、該上側第２始動口通路７１ｄ１の奥側に上側第２始動口スイッチ７１ｄ２が配設されており、該上側第２始動口スイッチ７１ｄ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。

【９６８６】

次いで、図５０３（ｂ）を参照して、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第２非電動役物ユニット５５２が閉鎖状態である場合、第２非電出没板５５２ａは遊技盤１３の奥行き方向（図５０３（ｂ）の右方向）に没入した状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５２内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【９６８７】

このため、第２非電動役物ユニット５５２が閉鎖状態である場合、右打ち遊技で発射された球は閉鎖状態となっている第２非電出没板５５２ａによって流下方向が変化することなく、第１非電動役物ユニット５４側（図５０４参照）へと流下していく。

【９６８８】

一方、図５０３（ｃ）に示すように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が開放状態である場合、第２非電出没板５５２ａが遊技盤１３の正面視手前方向（図５０３（ｃ）の左方向）へと突出して開放されるため、右打ち遊技で発射された球は突出状態となっている第２非電出没板５５２ａ上を転動して遊技盤１３の正面視奥行き方向（図５０３（ｃ）の右方向）へと流下していき、上側第２始動口通路７１ｄ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって入球を検知され、第２非電動役物ユニット５５２から排出される。

【９６８９】

また、上述したように、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５２内に所定数の遊技球（第２９実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖（没入）されて図５０３（ｂ）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５２内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【９６９０】

ここで、上述したように、第２５実施形態の第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５は、該第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５を構成するすべての部位がベース板６０の正面視手前側に配設されているため、同じくベース板６０の正面視手前側に配設される可動役物２３とは、正面視した場合において同一の遊技領域には配設し得ないように構成されていた。

【９６９１】

このため、第２５実施形態における可動役物２３は、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設されている領域を避けるように配設する必要があり、第２５実施形態の可動役物２３は、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較すると十分な大きさとは言い難い大きさであった。

【９６９２】

一方、第２９実施形態の第２非電動役物ユニット５５２は、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａ、上側第２始動口通路７１ｄ１及び上側第２始動口スイッチ７１ｄ２が遊技盤１３に対して奥行き方向に構成されており、ベース板６０よりも正面視奥側に配設されている。そして、該第２非電動役物ユニット５５２内に入球した球が遊技盤１３に対して奥行き方向へと転動するように構成されている。

【９６９３】
このように構成することで、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技の興趣を向上することができる。また、遊技盤１３右側の領域内に、球の流下通路と、各入球口（即ち、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａ）と、可動役物２３と、を効率よく配設することができる。
【９６９４】
また、詳細は後述するが、第２９実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」において、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の球が第１非電動役物ユニット５４を開放することとなる作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、２球目の球が第２非電動役物ユニット５５２を開放することとなる流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球し易いように構成されている。
【９６９５】
よって、「時間短縮状態」において第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２が開放する場合、最初に規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され易く、その後、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放され易いように構成されている。
【９６９６】
このため、右打ち遊技で発射された球が第２非電動役物ユニット５５２内の上側第２始動口７１ｄに誘導され得る状況である場合、作用物としての第１非電動役物ユニット５４には２の遊技球が入球済みとなっている可能性が高く、その後に発射される遊技球は第２非電動役物ユニット５５２に入球することが遊技者にとって最も有利な状況となる。従って、第２非電動役物ユニット５５２を第１非電動役物ユニット５４よりも球の流下方向上流側に配設することで、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２の開放時に発射された球を最短で該第２非電動役物ユニット５５２に入球させることができる。
【９６９７】
このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、効率的に第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に球を入球させることができ、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができる。
【９６９８】
その結果、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行し、第３図柄表示装置８１において右打ち遊技を示唆した場合に（図４９３（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）、遊技者が遊技方法に戸惑うことなく第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができ、円滑に「連荘状態」を遊技することができる。
【９６９９】
図５０４に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側であって、第１非電動役物ユニット５４の正面視下側には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ６７ａ（図４３８参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。
【９７００】
スルーゲート６７の正面視下側には、普通電役ユニット７２が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット７２内には第１特別図柄及び第２特別図柄の始動口は存在せず、上述した第１非電動役物ユニット５４の始動口である第１非電動役物始動口７６、及び、第２非電動役物ユニット５５２の始動口である第２非電動役物始動口７７が配設さ

れている。即ち、第２９実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２を開放させるように構成されている。

【９７０１】

ここで、第２９実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球が「４個」貯留可能となるように構成されている。

【９７０２】

詳細に説明すると、第２９実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通電役ユニット７２は１の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット７２は、１の開放動作における最大入球個数が「２個」に設定されている（図４５７参照）。

【９７０３】

従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球すると、作用口としての第１非電動役物始動口７６及び流入口としての第２非電動役物始動口７７へと入球する（図４３４～図４３６にて後述）。そして、普通電役ユニット７２に２の球が入球することで、該普通電役ユニット７２は開放動作を終了する。

【９７０４】

また、上述したように、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されると、該第１非電動役物ユニット５４内に２の遊技球が入球可能となり、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【９７０５】

さらに、上述したように、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が開放されると、該第２非電動役物ユニット５５２内に２の遊技球が入球可能となり、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【９７０６】

このように構成することで、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留させることができる。

【９７０７】

ここで、図５０５～図５０７を参照して、普通電役ユニット７２の構成、駆動態様および球の流下態様について説明する。図５０５は、普通電役ユニット７２を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図５０６及び図５０７は、普通電役ユニット７２に入球した遊技球が左側排出経路７２ｈ又は右側排出経路７２ｉを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８に入球する場合の流下態様を示した図である。

【９７０８】

なお、第２９実施形態のパチンコ機１０において、普通電役ユニット７２内に入球した２の球が想定通りに流下した場合の流下態様は、第２５実施形態の普通電役ユニット７２における流下態様（図４３５及び図４３６参照）と同様であり、図５０６及び図５０７は、イレギュラーなケースにおける流下態様である。また、図５０６及び図５０７は、イレギュラーなケースにおける流下態様であるため、普通電役ユニット７２への入球から合流部７２ｇへ到達するまでの流下態様については省略する。

【９７０９】

図５０５に示すように、普通電役ユニット７２は、主に、普通電役開閉板７２ａ、普通電役スイッチ７２ｂ、普電内経路７２ｍ、切替弁落下点７２ｎ、入球口切換弁７５、第１

非電動役物始動口７６、第２非電動役物始動口７７、左側排出経路７２ｈ及び右側排出経路７２ｉによって構成されている。また、入球口切換弁７５は左側傾斜部７５ａ及び右側傾斜部７５ｂによって構成されている。

【９７１０】

動作体としての普通電役開閉板７２ａは、普通図柄の可変表示結果に応じて普通電役ソレノイド７２ｊ（図４３８参照）によって開放状態又は閉鎖状態に駆動制御される。普通電役ユニット７２が開放状態となる場合、動作体としての普通電役開閉板７２ａは、正面視左方向へと約６０度傾倒して開放される（図４３５（ａ）参照）。この普通電役開閉板７２ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が進入部としての普通電役ユニット７２に入球可能となる。

【９７１１】

また、第２９実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないように構成することで（図４５７（ａ）参照）、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態となり得ないようにし、「時間短縮状態」より普通電役ユニット７２へ入賞し難いように構成する。一方、「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９９／１００）（図４５７（ａ）参照）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態とし易くし、進入部としての普通電役ユニット７２へ容易に入賞し得るように構成する。

【９７１２】

なお、「時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、普通電役開閉板７２ａが開放される時間や、１回の普通図柄の当たりで普通電役開閉板７２ａが開放される回数を変更するものとしても良い。具体的には、「時間短縮状態」において、普通電役開閉板７２ａが開放される時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、１回の当たりで普通電役開閉板７２ａが開放される回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役開閉板７２ａの開放時間の長時間化と、普通電役開閉板７２ａの開放回数の多回数化との少なくとも２つを同時に行うようにしてもよい。

【９７１３】

普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第２９実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に普通電役ユニット７２が所定時間又は最大入賞個数（第２９実施形態では「２個」）に達するまで作動状態となり、所定図柄以外（第２９実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役ユニット７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【９７１４】

スルーゲート６７の保留球数は最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第２図柄保留ランプ８４（以下、第２図柄保留ランプ８４に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ８４」と称する場合がある）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の正面視下方右側に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ８４の点灯された数により、保留数を表示する。

【９７１５】

なお、普通図柄の可変表示は、第２９実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、

スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【９７１６】

前提条件として普通図柄の可変表示で当たりに当選し、普通電役開閉板７２ａが開放状態となり、進入部としての普通電役ユニット７２内に流入した球は、該普通電役ユニット７２内に設けられた普通電役スイッチ７２ｂ（図４３８参照）によって検知されることで、１個の球が賞球として払い出されるように構成されている。また、普通電役ユニット７２は、前提条件として普通図柄の可変表示で当たりが導出された場合の１の開放動作における最大入賞個数が「２個」に設定されており（図４５７（ｃ）参照）、普通電役スイッチ７２ｂによって「２個」の入賞が検知されると、普通電役開閉板７２ａは閉鎖状態となり、普通電役ユニット７２の１の開放動作を終了するように構成されている。また、普通電役スイッチ７２ｂは普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設されており、普通電役ユニット７２に入球した球を即座に検知可能となるように構成されている。

【９７１７】

ここで、仮に、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞が発生した場合を想定する。上述したように、第２９実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」へ移行した場合、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるように構成されているが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において最大入賞個数を超える入賞が発生した場合、第２特別図柄の動的表示が４回以上実行可能となってしまう可能性があり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【９７１８】

詳細に説明すると、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２に遊技球が入球すると、１球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易く、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球が２個貯留され、第１非電動役物ユニット５４は閉鎖する。

【９７１９】

また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁７５が可動し、普通電役ユニット７２に入球した２球目の球は第２非電動役物始動口７７へと誘導され易くなる。そして、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放され、該第２非電動役物ユニット５５２に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、第２非電動役物ユニット５５２は閉鎖する。

【９７２０】

さらに、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２球目の球が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁７５が再度可動して普通電役ユニット７２の開放開始時の状態に戻るため、次に普通電役ユニット７２に入球した３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易い状態となる。

【９７２１】

ここで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４内の下側第２始動口７１ａに遊技球が入球すると、第２特別図柄の動的表示は即座に実行を開始する。よって、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されて該第１非電動役物ユニット５４内に２

の球が入球すると、１球目の入球によって第２特別図柄の動的表示が即座に実行され、２球目の入球によって第２特別図柄の動的表示の保留球が１個貯留された状態となり得る。さらに、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２球目の球によって、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放されて該第２非電動役物ユニット５５２内に２の球が入球すると、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、合計で３個貯留された状態となる。

【９７２２】

従って、この状態で進入部としての普通電役ユニット７２に３球目の球が入球すると、該３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が再度開放され、該第１非電動役物ユニット５４内に遊技球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球は、保留球数の最大値である４個となる。

【９７２３】

即ち、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、進入部としての普通電役ユニット７２に２の球が入球した場合は、作用物としての第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、該普通電役ユニット７２に３の球が入球した場合は、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、第２非電動役物ユニット５５２への２の入球と、さらに、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が少なくとも５回実行可能となる。

【９７２４】

詳細は後述するが、第２９実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示は高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を導出可能となるように構成されているため（図４４１（ｂ）参照）、第２特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加してしまうと、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【９７２５】

従って、普通電役スイッチ７２ｂを普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設することにより、普通電役ユニット７２の１の開放動作における最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞を抑制することができ、遊技仕様の想定以上の出玉を抑制することができる。なお、詳細は後述するが、第２９実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」における普通電役ユニット７２の開放動作は１度のみとなるように構成されている。

【９７２６】

普電内経路７２ｍは、鉛直方向に縦長に形成されており、該普電内経路７２ｍの幅は１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、進入部としての普通電役ユニット７２内に複数の球が連続して入球した場合であっても、該複数の球が平行して入球口切換弁７５側に流下していくことはなく、１球ずつ順に流下していく。

【９７２７】

切替弁落下点７２ｎは、普電内経路７２ｍを通過した球が到達する普通電役ユニット７２内の経路の一部であり、後述する入球口切換弁７５に向けて球が流下していく直前の地点である。この切替弁落下点７２ｎは、普電内経路７２ｍと同様に、１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、切替弁落下点７２ｎを通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下した球は、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部に位置している場合には、左側傾斜部７５ａと接触し（図４３５（ｃ）参照）、入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部に位置している場合には、右側傾斜

部７５ｂと接触する（図４３６（ａ）参照）ように構成されている。
【９７２８】
案内装置としての入球口切換弁７５は、切替弁落下点７２ｎを通過した遊技球を、後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に誘導するための振り分け弁である。この入球口切換弁７５は切替装置として主制御装置１１０によって電気的に制御されており、所定態様である初期状態においては第２非電動役物始動口７７の上部に位置している（以下、第２非電動役物始動口７７の上部を「第１位置」と称する場合がある）。
【９７２９】
また、詳細は後述するが、並列して配設されている第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの中心位置から左右対称となる位置に配設されている。さらに、上述したように、切替弁落下点７２ｎを通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。このため、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置にある場合、切替弁落下点７２ｎから流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａに接触し、該球が左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動して第１非電動役物始動口７６へと誘導される（図４３５（ｃ）参照）。そして、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）がオンされて、案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって第１非電動役物始動口７６の上部（以下、第１非電動役物始動口７６の上部を「第２位置」と称する場合がある）に移動するように構成されている。
【９７３０】
また、案内装置としての入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置にある場合、入球口切換弁７５から流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂに接触し、該球が右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動して第２非電動役物始動口７７へと誘導される（図４３６（ａ）参照）。そして、感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球が検知された場合、又は、普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒が経過した場合、のいずれかの場合に入球口切換弁ソレノイド７５ｃがオフされて、案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に戻るように構成されている。
【９７３１】
作用口としての第１非電動役物始動口７６は、該第１非電動役物始動口７６に遊技球が入球することで第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａを開放する始動口であり、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第１非電動役物始動口７６は切替弁落下点７２ｎの中心位置から正面視左側に配設されている。
【９７３２】
さらに、上述したように、作用物としての第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。なお、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。
【９７３３】
流入口としての第２非電動役物始動口７７は、該第２非電動役物始動口７７に遊技球が入球することで第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａを開放する始動口であり、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの中心位置か

ら左右対称となる位置に配設されており、第２非電動役物始動口７７は切替弁落下点７２ｎの中心位置から正面視右側に配設されている。

【９７３４】

さらに、上述したように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、流入口としての第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが開放されるように構成されている。なお、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【９７３５】

第２９実施形態のパチンコ機１０では、普電内経路７２ｍ、切替弁落下点７２ｎ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７の構成により、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の遊技球を第１非電動役物始動口７６へ、２球目の遊技球を第２非電動役物始動口７７へ、それぞれ入球可能となるように構成されている。

【９７３６】

左側排出経路７２ｈは、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球する予定の遊技球が該第１非電動役物始動口７６に入球し得なかった場合のイレギュラーケースにおいて通過する経路であり、該遊技球は左側排出経路７２ｈを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８へと入球し、感知部としての普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａ（図５０８参照）によって検知され、普通電役ユニット７２から排出される。

【９７３７】

同様に、右側排出経路７２ｉは、流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球する予定の遊技球が該第２非電動役物始動口７７に入球し得なかった場合のイレギュラーケースにおいて通過する経路であり、該遊技球は右側排出経路７２ｉを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８へと入球し、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａ（図５０８参照）によって検知され、普通電役ユニット７２から排出される。

【９７３８】

次いで、図４３５及び図４３６を参照して、普通電役ユニット７２内に入球した遊技球の流下態様について説明する。図４３５及び図４３６は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が一定以上の間隔を空けて入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【９７３９】

より詳細には、図４３５（ａ）は、１球目の球Ａ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図４３５（ｂ）は、図４３５（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ａ１が普電内経路７２ｍに進入した状態を示した図であり、図４３５（ｃ）は、図４３５（ｂ）の状態から、１球目の球Ａ１が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ａ２が普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図４３５（ｄ）は、図４３５（ｃ）の状態から、１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ａ２が普電内経路７２ｍに進入した状態を示した図であり、図４３６（ａ）は、図４３５（ｄ）の状態から、２球目の球Ａ２が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図４３６（ｂ）は、図４３６（ａ）の状態から、２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。

【９７４０】

図４３５（ａ）は、１球目の球Ａ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図４３５（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された

球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて普通電役開閉板７２ａが開放され、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された１の球Ａ１が転動している状態である。

【９７４１】

よって、図４３５（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、案内装置としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。

【９７４２】

次いで、図４３５（ｂ）は、図４３５（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ａ１が普電内経路７２ｍに進入した状態を示している。

【９７４３】

次いで、図４３５（ｃ）は、図４３５（ｂ）の状態から、１球目の球Ａ１が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ａ２が普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。切替弁落下点７２ｎを通過した１球目の球Ａ１は、該切替弁落下点７２ｎの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。図４３５（ｃ）の状態では、遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内装置としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置、即ち、第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。

【９７４４】

また、上述したように、切替弁落下点７２ｎは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下してきた１球目の球Ａ１は、案内装置としての入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動しながら第１非電動役物始動口スイッチ７６ａへと進入していく。一方、２球目の球Ａ２は、普通電役ユニット７２に入球する状態となっている。

【９７４５】

次いで、図４３５（ｄ）は、図４３５（ｃ）の状態から、１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ａ２が普電内経路７２ｍに進入した状態を示している。１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）が駆動し、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している。また、１球目の球Ａ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となる（図４３２（ｃ）参照）。さらに、普通電役ユニット７２内に入球した２球目の球Ａ２は普電内経路７２ｍに進入した状態となっている。

【９７４６】

次いで、図４３６（ａ）は、図４３５（ｄ）の状態から、２球目の球Ａ２が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。切替弁落下点７２ｎを通過した２球目の球Ａ２は、該切替弁落下点７２ｎの下方へと流下して案内装置としての入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内装置としての入球口切換弁７５は第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。

【９７４７】

また、上述したように、切替弁落下点７２ｎは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下

方向に流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下してきた２球目の球Ａ２は、案内装置としての入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。

【９７４８】

次いで、図４３６（ｂ）は、図４３６（ａ）の状態から、２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）が駆動し、案内装置としての入球口切換弁７５が、切替装置によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。

【９７４９】

また、２球目の球Ａ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａが開放された状態となる（図４３３（ｃ）参照）。

【９７５０】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２の球を、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【９７５１】

次に、図５０６及び図５０７を参照して、普通電役ユニット７２内に入球した遊技球が左側排出経路７２ｈ又は右側排出経路７２ｉを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８に入球する場合の流下態様について説明する。

【９７５２】

図５０６（ａ）は、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｂ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、２球目の球Ｂ２が切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へ流下する状態を示した図であり、図５０６（ｂ）は、図５０６（ａ）の状態から、１球目の球Ｂ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されたことによって案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって所定態様である第１位置から特定態様である第２位置へと移動している途中で、２球目の球Ｂ２が切替弁落下点７２ｎから入球口切換弁７５へと流下した状態を示した図であり、図５０６（ｃ）は、図５０６（ｂ）の状態から、第２位置へと移動しきった入球口切換弁７５上を転動した２球目の球Ｂ２が左側排出経路７２ｈを通過した状態を示した図である。

【９７５３】

また、図５０７（ａ）は、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｃ１が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球し、２球目の球Ｃ２が切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へ流下する状態を示した図であり、図５０７（ｂ）は、図５０７（ａ）の状態から、１球目の球Ｃ１が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球検知されたことによって案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって特定態様である第２位置から所定態様である第１位置へと移動している途中で２球目の球Ｃ２が切替弁落下点７２ｎから入球口切換弁７５へと流下した状態を示した図であり、図５０７（ｃ）は、図５０７（ｂ）の状態から、所定態様である第１位置へと移動しきった入球口切換弁７５上を転動した２球目の球Ｃ２が右側排出経路７２ｉを通過した状態を示した図である。

【９７５４】

なお、上述したように、第２９実施形態のパチンコ機１０では、進入部としての普通電

役ユニット７２に２の遊技球が一定以上の間隔を空けて入球した場合、１球目の球を作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球させ、２球目の球を流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球させるように構成されているため、図５０６及び図５０７は、イレギュラーなケースにおける流下態様である。また、図５０６及び図５０７は、イレギュラーなケースにおける流下態様であるため、普通電役ユニット７２への入球から切替弁落下点７２ｎへ到達するまでの流下態様については省略する。

【９７５５】

まず、図５０６（ａ）は、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｂ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、２球目の球Ｂ２が切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へ流下する状態を示している。図５０６（ａ）において、１球目の球Ｂ１は、正に作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球するタイミングであり、この直後、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球が検知され、入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動することになる。

【９７５６】

一方、２球目の球Ｂ２は、切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へと流下していく状態となっている。即ち、図５０６のケースでは、１球目の球Ｂ１と２球目の球Ｂ２とが、連続して普通電役ユニット７２内に入球し、該普通電役ユニット７２内を一定以内の間隔で接近した状態で入球口切換弁７５側へと流下していくケースとなっている。

【９７５７】

次いで、図５０６（ｂ）は、図５０６（ａ）の状態から、１球目の球Ｂ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されたことによって案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって所定態様である第１位置から特定態様である第２位置へと移動している途中で、２球目の球Ｂ２が切替弁落下点７２ｎから入球口切換弁７５へと流下した状態を示している。１球目の球Ｂ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している最中となっている。

【９７５８】

一方、２球目の球Ｂ２は、入球口切換弁７５側へと流下して入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触する。２球目の球Ｂ２は左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動するが、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第１位置から第２位置（図５０６（ｂ）の右側から左側）へと移動している最中であるため、該２球目の球Ｂ２は、入球口切換弁７５によって左側へ押されるように、左側傾斜部７５ａ上を転動していく。その結果、２球目の球Ｂ２が左側傾斜部７５ａ上を転動しきるタイミングでは、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動しきっており、２球目の球Ｂ２は作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球することができず、左側排出経路７２ｈへと進入していく。

【９７５９】

次いで、図５０６（ｃ）は、図５０６（ｂ）の状態から、第２位置へと移動しきった入球口切換弁７５上を転動した２球目の球Ｂ２が左側排出経路７２ｈを通過した状態を示している。作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球することができなかった２球目の球Ｂ２は、左側排出経路７２ｈを通過し、放出部としての普通電役ユニット内排出口７８に入球する。普通電役ユニット内排出口７８に入球すると、該球は普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａ（図５０８参照）によって検知される。

【９７６０】

主制御装置１１０は、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａによる普通電役ユニット内排出口７８への入球を検知すると、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球し

た球の少なくとも１の球が第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ入球せず、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５２が開放されないことで、第２特別図柄の動的表示の保留球が遊技仕様通りに貯留なれなかったと判断し、貯留エラーコマンドを設定する（図５０９にて後述）。

【９７６１】

次いで、図５０７（ａ）は、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｃ１が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球し、２球目の球Ｃ２が切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へ流下する状態を示している。図５０７（ａ）において、１球目の球Ｃ１は、正に流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球するタイミングであり、この直後、感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球が検知され、入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動することになる。

【９７６２】

一方、２球目の球Ｃ２は、切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へと流下していく状態となっている。即ち、図５０７のケースでは、１球目の球Ｃ１と２球目の球Ｃ２とが、連続して普通電役ユニット７２内に入球し、該普通電役ユニット７２内を一定以内の間隔で接近した状態で入球口切換弁７５側へと流下していくケースとなっている。また、１球目の球Ｃ１が第２非電動役物始動口７７に入球することから、第２９実施形態において想定している通常の入球パターン（図４３５（ｃ）参照）と異なる、イレギュラーなケースとなっている。

【９７６３】

次いで、図５０７（ｂ）は、図５０７（ａ）の状態から、１球目の球Ｃ１が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球検知されたことによって案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって特定態様である第２位置から所定態様である第１位置へと移動している途中で２球目の球Ｃ２が切替弁落下点７２ｎから入球口切換弁７５へと流下した状態を示している。１球目の球Ｃ１が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している最中となっている。

【９７６４】

一方、２球目の球Ｃ２は、入球口切換弁７５側へと流下して入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触する。２球目の球Ｃ２は右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動するが、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって特定態様である第２位置から所定態様である第１位置（図５０７（ｂ）の左側から右側）へと移動している最中であるため、該２球目の球Ｃ２は、入球口切換弁７５によって右側へ押されるように、右側傾斜部７５ｂ上を転動していく。その結果、２球目の球Ｃ２が右側傾斜部７５ｂ上を転動しきるタイミングでは、案内手段としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動しきっており、２球目の球Ｃ２は流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球することができず、右側排出経路７２ｉへと進入していく。

【９７６５】

次いで、図５０７（ｃ）は、図５０７（ｂ）の状態から、所定態様である第１位置へと移動しきった入球口切換弁７５上を転動した２球目の球Ｃ２が右側排出経路７２ｉを通過した状態を示している。流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球することができなかった２球目の球Ｃ２は、右側排出経路７２ｉを通過し、放出部としての普通電役ユニット内排出口７８に入球する。普通電役ユニット内排出口７８に入球すると、該球は普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａ（図５０８参照）によって検知される。

【９７６６】

主制御装置１１０は、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａによる普通電役ユニッ

ト内排出口７８への入球を検知すると、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した球の少なくとも１の球が第２非電動役物始動口７７又は第１非電動役物始動口７６へ入球せず、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５２が開放されないことで、第２特別図柄の動的表示の保留球が遊技仕様通りに貯留なれなかったと判断し、貯留エラーコマンドを設定する（図５０９にて後述）。

【９７６７】

ここで、第２５実施形態の普通電役ユニット７２のように、普通電役ユニット７２内に左側排出経路７２ｈ、右側排出経路７２ｉ及び放出部としての普通電役ユニット内排出口７８が配設されていなかった場合、図５０６又は図５０７に示すようなイレギュラーケースが発生して第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に正常に入球しなかった場合、入球口切換弁７５と普通電役ユニット７２の外壁部との間に遊技球が挟まれ、球詰まりを発生してしまい、正常に遊技が継続できなくなるおそれがある。

【９７６８】

また、普通電役ユニット７２内に２の球が入球したにもかかわらず、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５２が開放されないことで、遊技仕様通りに第２特別図柄の動的表示の保留球が４つ貯留されず、遊技仕様で想定している出玉が払い出されないことにより、遊技者に不信感を与えてしまうおそれがある。

【９７６９】

しかしながら、第２９実施形態のパチンコ機１０のように左側排出経路７２ｈ、右側排出経路７２ｉ及び放出部としての普通電役ユニット内排出口７８を配設することで、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２の遊技球のうち、１球でも第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に入球しなかった場合であっても、トラブルを発生することなく正常に処理することができる。

【９７７０】

また、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａによる入球検知時において、貯留エラーコマンドを設定することで（図５０９にて後述）、何らかのエラーが発生したことを遊技者に対して報知することができ、遊技者の不信感を払拭することができる。

【９７７１】

図５０４に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図４３８参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【９７７２】

普通電役ユニット７２の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット７２の正面視左側には小入賞口ユニット７３が配設されている。この小入賞口ユニット７３には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された小入賞口開閉板７３ａと、該小入賞口開閉板７３ａを開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド７３ｂ（図４３８参照）と、小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃと、特定領域７３ｄと、小入賞口ユニット７３内に流入した球を排出するための放出部としての排出口７３ｈと、が設けられている。また、特定領域７３ｄは、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された特定領域開閉板７３ｅと、該特定領域開閉板７３ｅを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド７３ｆ（図４３８参照）と、特定領域７３ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ７３ｇとで構成される。

【９７７３】

小入賞口開閉板７３ａは、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板７３ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板７３ａ上を転動し、可変入賞装置６５側へと流下していくように構成されている。そして、第２特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板７３ａが小入賞口ソレノイド７３ｂ（図４３８参照）によって遊技盤１３盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球は小入賞口ユニット７３内に流入可能な状態となる。

【９７７４】

小入賞口ユニット７３内に流入した球は、該小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃによって検知された後、同じく小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域７３ｄ側へと流下する。また、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【９７７５】

第２９実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３の開放回数が１０回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、小入賞口ユニット７３が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（後述する図４５２参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット７３の開放時間の合計時間が「１．０秒」に設定される。なお、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３への最大入賞個数は「１０個」に設定される（図４５２参照）。

【９７７６】

小入賞口ユニット７３内であって、小入賞口スイッチ７３ｃの下流側には、特定領域開閉板７３ｅが配設されている。特定領域開閉板７３ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板７３ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域７３ｄの上流側（小入賞口スイッチ７３ｃ側）から流下する球を特定領域開閉板７３ｅの上面を転動させて小入賞口ユニット７３内の排出口７３ｈ側（特定領域開閉板７３ｅの正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット７３内に流入した球の特定領域７３ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第２９実施形態では、小入賞口ユニット７３の開放時）に基づいて、特定領域開閉板７３ｅが特定領域ソレノイド７３ｆ（図４３８参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、特定領域７３ｄ内（特定領域スイッチ７３ｇ側）に球が流入可能な状態となる。

【９７７７】

特定領域７３ｄ内に流入した球は、該特定領域７３ｄ内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって検知された後、下流側に設けられた放出部としての排出口（図示せず）側へと流下する。第２９実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図４４３参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ７３ｇによる賞球の払い出しは無いように構成されている。

【９７７８】

小入賞口ユニット７３の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット７３の正面視左側には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａが設けられている。

【９７７９】

大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得るこ

とで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第１特別図柄又は第２特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図４３８参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。

【９７８０】

可変入賞装置６５内に流入した球は、該可変入賞装置６５内に設けられた大入賞口スイッチ６５ｃによって検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【９７８１】

可変入賞装置６５の球の流下方向下流側であって、該可変入賞装置６５の正面視左側には、球が入球することにより１個の球が賞球として払い出される右側一般入賞口６３ａが配設されている。この右側一般入賞口６３ａは、右打ち遊技で発射した球が入球し得る第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５の流下方向下流側に配設されているため、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入球しなかった球が入球し得る。

【９７８２】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、該右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【９７８３】

普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａの正面視上方には壁部７９が配設されている。この壁部７９は、遊技盤１３から水平方向に板状に形成されており、第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａの下部（回転軸部）から右側一般入賞口６３ａの上方まで、円弧状に連続して形成されている。

【９７８４】

また、壁部７９の左側先端部は、第１始動口６４の下方まで達しているため、左打ち遊技で発射した球が第１始動口６４に入球せずに該第１始動口６４の左右から流下した場合、該球は壁部７９上を左下方向へと転動し、該壁部７９上を転動しきって後述する放出部としてのアウト口６６へと入球する。よって、壁部７９により、左打ち遊技で発射した球は、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａへは入球不可又は困難となるように構成されている。

【９７８５】

さらに、右打ち遊技で発射した球が、例えば、スルーゲート６７及び普通電役ユニット７２を通過し、閉鎖状態の小入賞口開閉板７３ａと勢いよく接触して飛び跳ねた場合、該球は壁部７９の下側の面と接触して小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上に落下し、小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上を転動して右側一般入賞口６３ａ方向へと流下していく。よって、壁部７９により、右打ち遊技で発射した球は、第１始動口６４、又は、遊技盤１３の正面視左下側に配設された一般入賞口６３へは入球

不可又は困難となるように構成されている。
【９７８６】
次いで、第３図柄表示装置８１の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤１３に植設されることにより、風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は３の羽根によって構成されており、該３の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が１２０度の角度で）形成されている。
【９７８７】
よって、遊技領域に発射された遊技球が流下し、風車上方に配設された寄り釘領域を通過し、風車と衝突する場合、羽根部が静止している状態において寄り釘から遊技球が流下すると、羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に遊技球を引導可能となる。
【９７８８】
また、寄り釘から遊技球が連続して流入する場合、１球目の遊技球が羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に１球目の遊技球を引導可能とし、さらに、羽根部が回転している状態において、２球目の遊技球が羽根部の他面と衝突することにより、風車左側領域に遊技球を引導可能に構成されている
【９７８９】
さらに、羽根部が回転する場合、いずれの方向（即ち、時計回り又は反時計回り）にも回転可能に構成されているため、遊技球が羽根部と衝突した場合の流下方向は左右いずれの方向にも引導可能となる。
【９７９０】
遊技盤１３の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図４２９参照）を通じて視認することができる。
【９７９１】
さらに、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口（入球口）６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３にも入球しなかった球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３に入賞した球も、アウト口６６を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機１０外へと排出される。
【９７９２】
次に、図５０９を参照して、第２９実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される普通電役制御処理（Ｓ２０４）の一処理である入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）について説明する。図５０９は、第２９実施形態の入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）を示したフローチャートである。
【９７９３】
第２５実施形態の入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）と、第２９実施形態の入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）との異なる点は、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａにおける入球検知の判別処理が追加されている点である。
【９７９４】
第２９実施形態の入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）では、Ｓ８２２の処理において、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａがオンされていなければ（Ｓ８２２：Ｎｏ）、第１非電動役物始動口７６に球が入球していないため、Ｓ８２３の処理をスキップしてＳ８２７に移行する。
【９７９５】
また、Ｓ８２５の処理において、普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒が経過

していなければ（Ｓ８２５：Ｎｏ）、Ｓ８２６の処理をスキップして、Ｓ８２７に移行する。さらに、Ｓ８２３の処理又はＳ８２６の処理を終えた場合もＳ８２７に移行する。

【９７９６】

Ｓ８２７の処理では、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａがオンされているか否かを判別し（Ｓ８２７）、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａがオンされていなければ（Ｓ８２７：Ｎｏ）、Ｓ８２８の処理をスキップして、この入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）を終了して、普通電役制御処理（図４７９）に戻る。

【９７９７】

一方、Ｓ８２７の判別の結果、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａがオンされていれば（Ｓ８２７：Ｙｅｓ）、普通電役ユニット７２内に入球した球が放出部としての普通電役ユニット内排出口７８に入球しており、該普通電役ユニット７２内に入球した球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７のいずれにも入球しなかったことによって第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５２が開放されず、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄに入球しなかったことによって第２特別図柄の動的表示の保留球が正常に貯留されていないため、第２特別図柄の動的表示の保留球の貯留エラーコマンドを設定し（Ｓ８２８）、この入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）を終了して、普通電役制御処理（図４７９）に戻る。

【９７９８】

Ｓ８２８の処理で設定された貯留エラーコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４６３のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、貯留エラーコマンドを受信すると、貯留エラー報知演出を実行する（図５１０にて後述）。

【９７９９】

次に、図５１０を参照して、第２９実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）について説明する。図５１０は、第２９実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を示したフローチャートである。

【９８００】

第２５実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）と、第２９実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）との異なる点は、特図２保留貯留エラーコマンドの受信判別処理が追加されている点である。

【９８０１】

第２９実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）では、Ｓ１２１０の処理の結果、第２保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２１０：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２保留貯留エラーコマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１２１４）、特図２保留貯留エラーコマンドを受信していれば（Ｓ１２１４：Ｙｅｓ）、「時間短縮状態」において第２特別図柄の変動表示の保留球の貯留エラーが発生したことを報知する、表示用第２保留貯留エラーコマンドを設定し（Ｓ１２１５）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図４８４参照）に戻る。

【９８０２】

一方、Ｓ１２１４の判別の結果、特図２保留貯留エラーコマンドを受信していなければ（Ｓ１２１４：Ｎｏ）、Ｓ１２１６の処理に移行する。

【９８０３】

以上、説明したように、第２９実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に左側排出経路７２ｈ、右側排出経路７２ｉ及び普通電役ユニット内排出口７８を配設し、普通電役ユニット７２内に入球した球が第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に入球しなかった場合に、左側排出経路７２ｈ又は右側排出経路７２ｉを経由して普通電役ユニット内排出口７８に入球するように構成する。

【９８０４】

このように構成することで、普通電役ユニット７２内に入球した球が正常に第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に入球しなかった場合であっても、球詰まり等の遊技トラブルを発生することなく、正常に動作を継続させることができる。

【９８０５】

また、第２９実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａによって入球が検知された場合に、貯留エラーコマンドを設定し、何らかのエラーが発生したことを遊技者に対して報知するように構成する。

【９８０６】

このように構成することで、遊技仕様通りに賞球の払い出しが行われなかった場合であっても、何らかのエラーが発生したことを遊技者に対して報知することができ、遊技者の不信感を払拭することができる。

【９８０７】

その他、第２９実施形態におけるパチンコ機１０は、第２５実施形態乃至第２８実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

＜第３０実施形態＞

次いで、図５１１～図５１８を参照して、本発明を適用した第３０実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第３０実施形態のパチンコ機１０について、第２５実施形態及び第２９実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第３０実施形態のパチンコ機１０の説明において、第２５実施形態及び第２９実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第２５実施形態及び第２９実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【９８０８】

第２５実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に、主に、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７を配設し、該普通電役ユニット７２内に２の球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５を開放させるように構成されていた。

【９８０９】

このように構成することで、右打ち遊技を実行する「時間短縮状態」において、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることが可能であるものの、普通電役ユニット７２内に入球した球がイレギュラーな流下態様となった場合に対する対策が十分とは言い難く、該普通電役ユニット７２内の構成について、さらなる向上が求められる。

【９８１０】

具体的には、例えば、普通電役ユニット７２内に２の球が連続して入球した場合に、１球目の球が第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知され、入球口切換弁７５が第１位置（第２非電動役物始動口７７の上部）から第２位置（第１非電動役物始動口７６の上部）へと移動している最中において、２球目の球が入球口切換弁７５側へと流下していき、該２球目の球が想定通り、第２非電動役物始動口７７に入球し得ない状況になることが考えられる。

【９８１１】

第３０実施形態のパチンコ機１０は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、普通電役ユニット７２内に入球する２の球が如何様な流下態様であっても、それぞれの球を第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球可能とする遊技機を提供することを目的としている。

【９８１２】

より具体的には、例えば、第３０実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に経路振分装置７４を配設し、普通電役ユニット７２内に入球した球を該経路振分装置７４によって左右の流路に振り分けることで、それぞれの球を第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球可能とする遊技機を提供することを目的としている。

【９８１３】
本目的を達成するために、第３０実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、前記流入部から流入した遊技球が前記第２入球部の配設位置まで到達する流路に遊技球の流下速度を減速するための減速手段を設けた。
【９８１４】
本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第１可動体としての動作体を備え、第２可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第１入球部としての作用口を備え、第１検出部としての検知部を備え、第３可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第２入球部としての流入口を備え、第２検出部としての感知部を備え、誘導手段としての案内装置を備え、第１状態としての所定態様を備え、第２状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備え、減速手段としての抵抗部を備え、振分手段としての抵抗部を備え、第１流路としての進入流路を備え、可動部としての誘導部を備え、軸部としての支持部を備え、所定状態としての規定状態を備え、第１衝突部としての接触部を備え、特定状態としての可動状態を備え、第２衝突部としての当接部を備え、右側流路としての誘導流路を備え、左側流路としての案内流路を備える。
【９８１５】
なお、例えば、遊技球を流入させる流入部として、本実施形態では普通電役ユニット７２への入球部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口等でもよい。
【９８１６】
また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第２非電動役物ユニット５５の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、

特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【９８１７】

さらに、例えば、特定の動作を実行可能な第３可動体として、本実施形態では第２非電動役物ユニット５５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【９８１８】

また、例えば、誘導手段の状態を切り替える切替手段として、本実施形態では入球口切換弁７５の駆動制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける駆動制御や、球が流入することにより流路が切り替わる駆動制御、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な駆動制御、球が特定の入球口へ入球可能とする駆動制御、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な駆動制御などが挙げられる。

【９８１９】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第１非電動役物ユニット５４の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げ

られる。
【９８２０】
　また、例えば、可動部が回動していない所定状態として、本実施形態では経路振分装置７４が非回動時の状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動部が可動していない状態、可動部が静止している状態、可動部が可動している状態、可動部が動作している状態、可動部が動作可能な状態、可動部が動作不可な状態、可動部が電源投入直後の状態、可動部が電源投入直後の状態から可動した状態などが挙げられる。
【９８２１】
　なお、例えば、遊技球の入球を検出するための第１検出部又は第２検出部として、本実施形態では第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ又は第２非電動役物始動口スイッチ７７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与することとなるスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチなどが挙げられる。
【９８２２】
　さらに、例えば、所定選択要素より遊技者にとって有利な特定選択要素として、本実施形態では小当たりを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与可能となる要素、有利な遊技状態に移行可能となる要素、変動演出における１演出の結果が失敗と判断し得ない要素、遊技者にとって有益な情報を付与可能な要素などが挙げられる。
【９８２３】
　また、例えば、選択要素を選択可能な所定一覧として、本実施形態では大当たり乱数テーブル２０２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果を抽出し得る一覧、普通図柄の可変表示の抽選結果を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の終了条件として抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の停止パターンを抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の実行期間を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の継続回数を抽出し得る一覧、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素を抽出し得る一覧などが挙げられる。
【９８２４】
　さらに、例えば、遊技球が入球する第２入球部として、本実施形態では第２非電動役物始動口７７を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。
【９８２５】
　また、例えば、所定の動作を実行可能な第２可動体として、本実施形態では第１非電動

役物ユニット５４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【９８２６】

さらに、例えば、遊技球の流下速度を減速するための減速手段として、本実施形態では経路振分装置７４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、流下してきた球の流路を少なくとも２の流路に振り分ける減速手段や、球が衝突することで流下速度を減速させる減速手段、一定間隔で駆動することで流下してきた球の流下速度を減速させる減速手段、略水平方向に構成され、なだらかな隆起部又は沈降部が存在し、球がその上部において滞留することで流下速度を減速させる減速手段などが挙げられる。

【９８２７】

また、例えば、所定状態と異なる特定状態として、本実施形態では経路振分装置７４が回動した状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動部が可動していない状態、可動部が静止している状態、可動部が可動している状態、可動部が動作している状態、可動部が動作可能な状態、可動部が動作不可な状態、可動部が電源投入直後の状態、可動部が電源投入直後の状態から可動した状態などが挙げられる。

【９８２８】

さらに、例えば、遊技球を流下可能な第１流路として、本実施形態では振分前経路７２ｃを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。

【９８２９】

また、例えば、遊技球を所定流路に誘導する誘導手段として、本実施形態では入球口切換弁７５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける構造物や、球が流入することにより流路が切り替わる構造物、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な構造物、球が特定の入球口へ入球可能とする構造物、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な構造物などが挙げられる。

【９８３０】

さらに、例えば、第１状態又は第２状態として、本実施形態では入球口切換弁７５の初期状態又は入球口切換弁７５の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいず

れかの状態にある場合などが挙げられる。
【９８３１】
　また、例えば、所定一覧の中から１の選択要素を抽出可能な抽出手段として、本実施形態では大当たり乱数の抽出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たり乱数カウンタの抽出処理、大当たり種別カウンタの抽出処理、小当たり種別カウンタの抽出処理、停止パターン選択カウンタの抽出処理、変動種別カウンタの抽出処理、普図当たりカウンタの抽出処理、転落乱数カウンタの抽出処理、変動演出を決定するための抽選カウンタの抽出処理などが挙げられる。
【９８３２】
　さらに、例えば、遊技を進行する進行手段として、本実施形態では変動開始処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行を進行する手段、普通図柄の可変表示の実行を進行する手段、特別図柄の動的表示の変動演出を進行する手段、遊技者による遊技を実行可能に進行する手段などが挙げられる。
【９８３３】
　また、例えば、通常遊技状態より遊技者に有利な有利遊技状態として、本実施形態では「時間短縮状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態などが挙げられる。
【９８３４】
　さらに、例えば、遊技状態を変更可能な遊技状態変更手段として、本実施形態では時短フラグ２０３ｋを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、普通電役の開放時間を変更可能なフラグなどが挙げられる。
【９８３５】
　また、例えば、所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素として、本実施形態ではハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与し得ない要素、変動演出における１演出の結果が失敗となる要素などが挙げられる。
【９８３６】
　さらに、例えば、複数種類の設定一覧から１の設定一覧を設定可能な設定手段として、本実施形態では設定変更処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、複数種類の抽選テーブルから１の抽選テーブルを選択する機能、複数種類の選択一覧から１の選択一覧を選択する機能などが挙げられる。
【９８３７】
　また、例えば、遊技者による所定操作として、本実施形態では遊技球の発射を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。
【９８３８】
　さらに、例えば、流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体として、本実施形態では普通電役開閉板７２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置への入球を可能とする開閉板や、小入賞口への入球を可能とする開閉板、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける振分手段や、球が流入することにより流路が切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、遊技者の操作によって遊技球が流入可能となる振分手段、或いは、遊技者の操作によって遊技球が発射可能

となる発射駆動源などが挙げられる。

【９８３９】

また、例えば、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段として、本実施形態では経路振分装置７４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける誘導手段や、球が流入することにより流路が切り替わる誘導手段、球が衝突することで流下方向を変化可能な誘導手段、球が特定の入球口へ入球可能とする誘導手段、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な誘導手段などが挙げられる。

【９８４０】

さらに、例えば、遊技球が振分手段によって誘導され得る右側流路又は左側流路として、本実施形態では右側経路７２ｄ又は左側経路７２ｅを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。

【９８４１】

また、例えば、遊技球の自重により回動可能な可動部として、本実施形態では経路振分装置７４の外周部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が衝突することにより流路が切り替わる可動部、球が衝突することにより流下速度を変化させる可動部、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能な状態とする可動部などが挙げられる。

【９８４２】

さらに、例えば、可動部を回動可能に軸支する軸部として、本実施形態では回転軸部７４ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動部を軸支する軸部、可動部を支持する軸部などが挙げられる。

【９８４３】

また、例えば、所定条件として、本実施形態では普通図柄の可変表示の当たり当選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【９８４４】

さらに、例えば、遊技球が衝突し得る第１衝突部及び第２衝突部して、本実施形態では突起部７４ｂ及び外周曲部７４ｄを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が衝突することにより該球の流下方向を変

化させる衝突部、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる衝突部、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能な状態とする衝突部、球が衝突することで球を静止させる衝突部などが挙げられる。

【９８４５】

また、例えば、遊技球が入球する第１入球部として、本実施形態では第１非電動役物始動口７６を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【９８４６】

さらに、例えば、所定一覧から抽出手段によって抽出され得る選択要素として、本実施形態では大当たり、小当たり又はハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果として抽出され得る要素、普通図柄の可変表示の抽選結果として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果として抽出され得る要素、特定の遊技状態の終了条件として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の停止パターンとして抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の実行期間として抽出され得る要素、特定の遊技状態の継続回数として抽出され得る要素、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素などが挙げられる。

【９８４７】

ここで、図５１１を参照して、第３０実施形態の遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図５１１に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａ、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット７３、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｄ、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ球が入球可能となる普通電役ユニット７２、開放状態となることで下側第２始動口７１ａへ球が入球可能となる第１非電動役物ユニット５４、開放状態となることで上側第２始動口７１ｄへ球が入球可能となる第２非電動役物ユニット５５２、可動役物２３、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【９８４８】

一般入賞口６３、右側一般入賞口６３ａ、第１始動口６４、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、第１非電動役物ユニット５４、第２非電動役物ユニット５５２、スルーゲート６７、普通電役ユニット７２、可動役物２３、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図４２９参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図５１１～図５１８を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【９８４９】
遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図４２９参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。
【９８５０】
２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図４３８参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図５１１の左上部）には接触部としての戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図５１１の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、抵抗部としての返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第３０実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４又は一般入賞口６３へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｄ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｄ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａへ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４又は一般入賞口６３に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。
【９８５１】
また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。
【９８５２】
遊技領域の正面視左側下部（図５１１の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が、ベース板６０に固定されて配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図４３８参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。
【９８５３】
第３０実施形態のパチンコ機１０では、遊技者がこの特別図柄表示装置３７を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置３７は、遊技球や第３図柄表示装置８１、可動役物２３等によって遮蔽され得ないように、遊技盤１３の最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、ベース板６０よりも手前であって、遊技盤１３の最前面となる位置に配設されている。
【９８５４】
状態ＬＥＤ群３７ａは、後述する第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄに入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウ

ンドを、単に「Ｒ」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態ＬＥＤ群３７ａの点灯状態により示される。なお、状態ＬＥＤ群３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【９８５５】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第３０実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【９８５６】

特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。

【９８５７】

具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第３０実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第３０実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【９８５８】

また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第３０実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第３０実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【９８５９】

いずれのＬＥＤ群３７ｂ１，３７ｂ２においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示される。各ＬＥＤ群の停止パターンの詳細については、後述する。

【９８６０】

本パチンコ機１０では、第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４，７１ａ又は７１ｂに応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。また、第２特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット７３及び後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図４３８参照）を開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域ソレノイド７３ｆの開放に伴って後述する特定領域スイッチ７３ｇ（図４３８参照）によって球が検知された場合には、第２特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。

【９８６１】

第３０実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に

基づいて、誘導部としての可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ａ」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図４４２（ａ）参照）。また、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｂ」と称する場合がある）」が用意されている（図４４２（ｂ）参照）。

【９８６２】

また、第３０実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて、誘導部としての小入賞口ユニット７３が１回開放する「１ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりＡ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、可変入賞装置６５が９回、それぞれ開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｃ」と称する場合がある）」が用意されている（図４４３参照）。

【９８６３】

ここで、「通常遊技状態」とは、「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率及び小当たり確率が一定確率であって、かつ、普通図柄の当たり確率が「時間短縮状態」の時より低い状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と大当たり確率及び小当たり確率が同等である一方、「時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態である。

【９８６４】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【９８６５】

なお、第３０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「時間短縮状態」の終了後の第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態Ｂ」と、が発生可能に構成されている（図４４５参照）。

【９８６６】

「通常遊技状態Ａ」は、ＲＡＭクリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第２特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常Ａ」への当選後又は、「通常遊技状態Ｂ」の終了後に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第１始動口６４へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図４４５参照）。

【９８６７】

「通常遊技状態Ｂ」（以下、「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第２特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第３０実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図２優先変動）ように構成されている。

【９８６８】

また、この「通常遊技状態Ｂ」は、上述したように、右打ち遊技が禁止されておらず、右打ち遊技によってスルーゲート６７によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態Ｂ」において、残存しているすべての第２特別図柄の動的表示の保留球が実行された後に、「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【９８６９】

次いで、「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなることを「時短機能」と称する場合がある）。この「時間短縮状態」は、遊技盤１３の正面視右側下部に設けられた普通電役ユニット７２が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ入球し易い状態となる。

【９８７０】

即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を普通電役ユニット７２へ入賞させ易く、また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球することに基づいて開放される第１非電動役物ユニット５４、又は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球することに基づいて開放される第２非電動役物ユニット５５２、の、２の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。

【９８７１】

また、詳細は後述するが、第３０実施形態のパチンコ機１０では、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５２への遊技球の入球に基づいて第２特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出可能となるように構成されている。さらに、第２特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている。

【９８７２】

このため、「時間短縮状態」においては、後述する第３図柄表示装置８１で行われる右打ち示唆（例えば、図４９１（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の大当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２の詳細については図４３２及び図４３３において、「時間短縮状態」における第３図柄表示装置８１での演出内容については図４８９～図４９６において、それぞれ後述する。

【９８７３】

第３０実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図４５６の時短終了条件テーブル２０２ｍで後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット７２のエンディング時間の終了後は、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第２特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態Ｂ」に移行し、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第２特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【９８７４】

なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励され

ていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【９８７５】

また、第３０実施形態のパチンコ機１０では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

【９８７６】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３０実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態Ａ」へと移行するように構成されている。

【９８７７】

次いで、大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３０実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【９８７８】

次いで、大当たり種別「通常Ｂ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３０実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ｂ」が選択され得て、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【９８７９】

次に、小当たり種別について説明する。第３０実施形態のパチンコ機１０において選択され得る小当たり種別「通常Ｃ」とは、最大合計ラウンド数が１０ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図４３８参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図４３８参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たり及び大当たり終了後には、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【９８８０】

なお、詳細は後述するが、第２特別図柄の動的表示は、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、大当たりに当選することとなる乱数値よりも、小当たりに当選することとなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第２特別図柄の動的表示が実行された場合に小当たりに当選し易いように構成されている（図４４１にて後述）。

【９８８１】
一方、この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たりに当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から１０ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている（以下、この現象を、小当たり種別「小当たりＡ」と称する場合がある）。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりＡ」当選時の遊技状態に戻るように構成されている。
【９８８２】
なお、第３０実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ７３ｇの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド７３ｂがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域７３ｄへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ７３ｇの無効状態で該特定領域スイッチ７３ｇを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域７３ｄを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置６５に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第３図柄表示装置８１において表示するように構成してもよい。
【９８８３】
ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「通常Ａ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「通常Ａ」又は「時短Ａ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。
【９８８４】
また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、小当たり種別「通常Ｃ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「通常Ｂ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。
【９８８５】
特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。
【９８８６】
なお、第３０実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態が「通常遊技状態Ｂ」である場合、即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加されていない遊技状態となるが、第３図柄表示装置８１では、右打ち報知演出を継続する報知演出を実行するように構成されている。

【９８８７】
具体的には、上述したように、第２特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図４４１（ｂ）参照）。また、「通常遊技状態Ｂ」における第２特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「１秒」（図４４６～図４５０参照））。
【９８８８】
よって、大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」に移行する場合（即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」へ移行後、約「１秒」で第２特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態Ｂ」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態Ｂ」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第３図柄表示装置８１では、「通常遊技状態Ｂ」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図４９１（ｄ）～図４９２（ｃ）参照）。
【９８８９】
遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより１個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａが配設されている。右側一般入賞口６３ａは、後述する可変入賞装置６５の、球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。
【９８９０】
このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、盤面右側領域の入り口を通過して第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働を向上させることができる。
【９８９１】
また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１始動口６４への入球又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄへの入球（以下、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄへの球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第３図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、スルーゲート６７の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能なＬＥＤで構成される第２図柄表示装置８３（以下、第２図柄表示装置８３に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置８３」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。
【９８９２】
第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、ベース板６０や、後述する可動役物２３よりも正面視奥行き方向に配設されている。即ち、特別図柄表示装置３７がＬＥＤ群の表示状態によって各特別図柄の動的表示の抽選結果や遊技状態を報知するのに対し、第３図柄表示装置８１は、液晶ディスプレイでの表示内容によって各特別図柄の動的表示の抽選結果や遊技状態の報知を行う。そして、後述する表示制御装置１１４（図４３８参照）によって表示内容が制御されることにより

、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図４３７参照）が表示される。
【９８９３】
各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図４３７参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第３０実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。
【９８９４】
第３０実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄに始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。
【９８９５】
ここで、図４３７を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図４３７は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図４３７（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図４３７（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。
【９８９６】
第３図柄は、「０」から「９」の数字を付した１０種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「０」から「９」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号（「１」，「３」，「５」，「７」，「９」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号（「０」，「２」，「４」，「６」，「８」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。
【９８９７】
また、第３０実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図４３８参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態Ａ」において、大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合は、主に、「０」，「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「通常遊技状態Ａ」に移行する大当たり種別「通常Ａ」に対して、該「通常遊技状態Ａ」よりも有利な遊技状態である「時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。
【９８９８】
さらに、第３０実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、大当たり種別「通常Ａ」に当選しているのか、大当たり種別「時短Ａ」に当選しているのかが遊技者には判別し得ないように構成し、大当たり

中における昇格演出を行って大当たり種別「時短Ａ」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９８９９】

図４３７（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下方向に３分割され、下側の２／３が第３図柄を変動演出する主表示領域Ｄｍと保留球数などを表示するコクピット表示領域Ｄｂとで構成され、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。

【９９００】

主表示領域Ｄｍは、左・中・右の３つの表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３に区分けされており、その表示領域Ｄｍ１に左図柄列Ｚ１が表示され、表示領域Ｄｍ２に中図柄列Ｚ２が表示され、表示領域Ｄｍ３に右図柄列Ｚ３が表示される。

【９９０１】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順（または降順）に主図柄が配列され、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動演出が行われる。なお、各図柄列Ｚ１～Ｚ３において、数字の配列をそれぞれ異ならせるように構成してもよい。例えば、左図柄列Ｚ１においては主図柄の数字が降順に現れるように配列する一方、中図柄列Ｚ２及び右図柄列Ｚ３においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列してもよい。

【９９０２】

また、主表示領域Ｄｍには、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に上・中・下の３段に第３図柄が表示される。この主表示領域Ｄｍの中段部が有効ラインＬ１として設定されており、各遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄に対応する変動演出に際して、左図柄列Ｚ１→右図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に、有効ラインＬ１上に第３図柄が停止表示される。その第３図柄の停止時に有効ラインＬ１上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄の組合せ）で揃えば、遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄の大当たりとして大当たり動画が表示される。

【９９０３】

副表示領域Ｄｓは、主表示領域Ｄｍよりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に３つの小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３に等区分されている。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３は、それぞれ、キャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域Ｄｍにて行われる変動表示の結果として大当たりとなる期待感を遊技者に与えている。

【９９０４】

コクピット表示領域Ｄｂは、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄに入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。

【９９０５】

副表示領域Ｄｓの右の小領域Ｄｓ３には、第１特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図１用第４図柄表示領域８７と、第２特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図２用第４図柄表示領域８８と、主表示用右打ち指示８９とが表示可能に構成されている。

【９９０６】

特図１用第４図柄表示領域８７は、第１特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図１用保留数表示８７ａと、第１特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図１用変動領域８７ｂとで構成されている。

【９９０７】

特図１用保留数表示８７ａは、第１特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図１用保留数表示８７ａが「０」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、

特図１用保留数表示８７ａが「１」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「２」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「３」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「４」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。

【９９０８】

即ち、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第１特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ１の保留球数の内容と一致するように表示される。

【９９０９】

特図１用変動領域８７ｂは、第１特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第１特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第１特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第１特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【９９１０】

より詳細には、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示内容に対応するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。

【９９１１】

特図２用第４図柄表示領域８８は、第２特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図２用保留数表示８８ａと、第２特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図２用変動領域８８ｂとで構成されている。

【９９１２】

特図２用保留数表示８８ａは、第２特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図２用保留数表示８８ａが「０」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「１」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「２」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「３」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「４」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。

【９９１３】

即ち、特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第２特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ２の保留球数の内容と一致するように表示される。

【９９１４】

特図２用変動領域８８ｂは、第２特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示

領域であり、特図１用変動領域８７ｂと同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第２特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第２特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第２特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【９９１５】

より詳細には、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が青で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が小当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の表示内容に対応するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。

【９９１６】

主表示用右打ち指示８９は、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃと常に同期して表示を行うものであり、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中において、常に第３図柄表示装置８１に表示されている。

【９９１７】

また、主表示用右打ち指示８９は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第３図柄表示装置８１において遊技中に実行されるその他の表示内容（例えば、主表示領域Ｄｍの中央部分に表示される各図柄列の第３図柄やスーパーリーチ演出など）よりも優先され、最前面（最手前レイヤ）に表示されるように構成されている。

【９９１８】

第３図柄表示装置８１の実際の表示画面では、図４３７（ｂ）に示すように、例えば、「通常遊技状態Ａ」では、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計３個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、左の小領域Ｄｓ１、右の小領域Ｄｓ３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【９９１９】

第３０実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第１始動口６４へ入球した場合、又は、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大４回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置３７により示されると共に、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａ若しくは特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄表示領域Ｄｂ１の第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいても示される。

【９９２０】

第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄには、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球１球（保留球数１回）につき１つの保留図柄（通常の表示態様では「○」図柄（白丸図柄））がそれぞれ表示され、第１～第４保留

図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに表示された保留図柄の表示数に応じて、遊技状態に応じて表示設定（優先表示）されている第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の保留球数が表示される。

【９９２１】

即ち、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいて、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに１つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が１回であることを示し、第１・第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ，Ｄｂ１ｂにそれぞれ１つずつ計２つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が２回であることを示し、第１～第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｃにそれぞれ１つずつ計３つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が３回であることを示し、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにそれぞれ１つずつ計４つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が４回であることを示す。また、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに保留図柄が表示されていない場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が０回であって保留されている変動演出が存在しないことを示す。

【９９２２】

なお、第３０実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の第２抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第２特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第１特別図柄の変動演出と第２特別図柄の変動演出とを第３図柄表示装置８１において同時に表示可能に構成してもよい。

【９９２３】

コクピット表示領域Ｄｂの中央部分には、主表示領域Ｄｍで変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示領域Ｄｂ０が設けられている。この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、コクピット表示領域Ｄｂの中央部分、即ち、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａの右側に設けられ、保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに表示される各保留図柄より大きい実行図柄が表示されるように構成されている。また、この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が移動（シフト）して実行図柄として表示される。

【９９２４】

実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示される実行図柄は、主表示領域Ｄｍで実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の保留図柄が４つ存在する状況において、第１特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されていた実行図柄が消去された場合、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域Ｄｂ０における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂに表示されていた保留図柄が、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃに表示されていた保留図柄が、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ｄに表示されていた保留図柄が、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。

【９９２５】

なお、第３０実施形態においては、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄへの入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、それぞれ３回

以下、又は、それぞれ５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを第１特別図柄および第２特別図柄の最大保留数分の４つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【９９２６】

また、第３図柄表示装置８１において後述する「ノーマルリーチ」演出態様や、「スーパーリーチ」演出態様を実行する場合、大当たり（即ち、各図柄列の第３図柄が揃った状態）を示唆するだけでなく、該「ノーマルリーチ」演出態様や、該「スーパーリーチ」演出態様よりも期待度の高い演出態様への発展を示唆するように構成してもよい。

【９９２７】

例えば、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコンと、「スペシャルリーチ」演出態様への発展を示唆する「スペシャル」アイコンと、大当たりを示唆する「大当たり」アイコンと、ハズレを示唆する「ハズレ」アイコンと、を用意し、いずれのアイコンが停止するのかを、ルーレット演出などで遊技者の枠ボタン２２の操作によって結果報知するように構成してもよい。

【９９２８】

このように構成することで、実行中の特別図柄の変動演出がハズレの結果となる場合であっても、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコン等を停止させることで、遊技者に成功の結果となる演出を体感させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【９９２９】

さらに、上述のように複数のアイコン等によっていずれが停止するのかを演出する場合、アイコン等の組み合わせを複数用意することで、該当の演出への興趣を高めることができる。

【９９３０】

例えば、ルーレット演出において、４つのアイコンのうち、１つのアイコンを選択するように構成する場合、基本となるアイコンの組み合わせとして、「スーパー」アイコン、「スペシャル」アイコン、「大当たり」アイコン、「ハズレ」アイコンの４つで構成しておき、「ノーマルリーチ」演出態様から「スーパーリーチ」演出態様に発展する変動パターンであれば、「スーパー」アイコンが複数個存在している組み合わせを表示することで、遊技者に対して「スーパーリーチ」演出態様への発展の期待度が高いことを示唆することができる。

【９９３１】

また、基本となるアイコンの組み合わせのうち、ルーレット演出としての失敗演出となり得るアイコンを「ハズレ」アイコンの１つのみとし、その他の３のアイコンをルーレット演出としての成功結果となり得るアイコンで構成することで、ルーレット演出が成功結果になり易い演出であることを示唆することができる。

【９９３２】

さらに、大当たりが確定する演出として、例えば「大当たり確定リーチ」を用意しておき、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様の実行中におけるルーレット演出のアイコンの１つとして「大当たり確定リーチ」アイコンを表示するように構成してもよい。このように構成することで、該ルーレット演出で表示されたアイコンの中に「大当たり確定リーチ」アイコンが存在していることで、該「大当たり確定リーチ」アイコンが選択されれば大当たりが確定するため、遊技者の期待度を効果的に高めることができる。

【９９３３】

また、アイコンの組み合わせとして、４つのアイコンに「ハズレ」の選択肢が存在しない組み合わせにすることで、演出結果として「ハズレ」を選択し得ないため、必ずいずれかの成功結果が選択され得るように構成することができる。さらに、４つのアイコンすべてが同じアイコンとなる組み合わせを用意しておけば、例えば、４つのアイコンすべてが「スペシャル」アイコンであれば、「ハズレ」を選択し得ないため、大当たり期待度の高い「スペシャルリーチ」演出態様への発展を確定させることができ、同じように、４つのアイコンすべてが「大当たり確定リーチ」アイコンとすれば、「大当たり確定リーチ」への発展を確定させ、さらに該演出への発展後に大当たりも確定することになり、より興趣を高めることができる。また、これらの期待度の高い組み合わせは、「確率変動状態」等に現出するように構成すると、より効果的となる。

【９９３４】

図５１１に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側には、可動役物２３が設けられている。可動役物２３は剣の形状を模しており、規定状態としての初期状態（図５１１において実線で表示された可動役物２３）においては、第３図柄表示装置８１の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物２３が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物２３の下部であり、かつ、奥行き方向に配設されている役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、該可動役物２３の役物回転軸２３ａを軸として、可動役物２３が第３図柄表示装置８１に向かって（即ち、反時計周りに）約８０度傾斜するように可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する（以下、可動役物２３が可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」（図５１１において点線で表示された可動役物２３）と称する場合がある）。

【９９３５】

この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１において実行される、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり演出中に実行される「チャレンジバトル」演出において可動可能となるように構成されており（図４９１（ａ）参照）、可動状態として該可動役物２３が可動することで、該「チャレンジバトル」演出が成功結果となることを示唆するように構成されている。

【９９３６】

その他、可動役物２３は、特別図柄の変動演出中に可動することで、大当たり又は小当たりへの当選期待度が高いことを示唆したり、同じく特別図柄の変動演出中に可動することで、第３図柄表示装置８１に表示している第３図柄や保留表示の内容を変化させたり、第３図柄表示装置８１において、特別図柄の変動演出や大当たり演出、小当たり演出などが実行されていないデモ演出中に可動させることで、遊技機を選定中の遊技者に対してアピールする演出を行ったりするように構成してもよい。

【９９３７】

この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺と同程度の長さで構成されている。また、可動役物２３の可動領域を考慮し、該可動役物２３に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。よって、可動役物２３付近の遊技球の流下領域は、該可動役物２３が初期位置に配設されている状態の右側側方において、遊技球１球が通過可能となる程度の流下領域となるように構成されている。

【９９３８】

ここで、第２５実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域において、上方側に可動役物２３が配設されており、その下方に第２非電動役物ユニット５５が、さらに、該第２非電動役物ユニット５５の下方に第１非電動役物ユニット５４が配設されていた（図４３１参照）。このため、可動役物２３は第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設領域を避けるように配設されており、該可動役物２３の長さは第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺の半分程度の長さで構成されており、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較しても十分な大きさとは言い難いものとなっている。

【９９３９】
一方、詳細は後述するが、第３０実施形態のパチンコ機１０では、第２非電動役物ユニット５５２の動作態様を、第１非電動役物ユニット５４の動作態様と異なる構成にすることにより、遊技盤１３の右側上方における可動役物２３の可動領域を広く確保することが可能となった。
【９９４０】
このように構成することで、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技盤１３右側の限られた領域をより効率的に使用することができる。
【９９４１】
次いで、可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、可動役物２３の右下方向には、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が設けられている。この第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第３０実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。
【９９４２】
ここで、図４３２を参照して、作用物としての第１非電動役物ユニット５４の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図４３２（ａ）は、第１非電動役物ユニット５４を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図４３２（ｂ）は、第１非電動役物ユニット５４が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図４３２（ｃ）は、第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。
【９９４３】
図４３２（ａ）に示すように、第１非電動役物ユニット５４は、第１非電開閉板５４ａと、下側第２始動口通路７１ａ１と、下側第２始動口スイッチ７１ａ２と、によって構成されている。上述したように、第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物である。
【９９４４】
第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、規定動作として、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが正面視右方向へと約４５度傾倒して開放される（図４３２（ｃ）参照）。そして、規定動作として第１非電開閉板５４ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が下側第２始動口７１ａに入球可能となる。また、第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球することで、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。
【９９４５】
進入流路としての下側第２始動口通路７１ａ１は、開放状態の当接部としての第１非電開閉板５４ａ上を転動してきた遊技球を下側第２始動口スイッチ７１ａ２側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、該下側第２始動口通路７１ａ１の左側に下側第２始動口スイッチ７１ａ２が配設されており、該下側第２始動口スイッチ７１ａ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。
【９９４６】

次いで、図４３２（ｂ）を参照して、第１非電動役物ユニット５４の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第１非電動役物ユニット５４が閉鎖状態である場合、第１非電開閉板５４ａは鉛直方向上方を向いた状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第１非電動役物ユニット５４内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【９９４７】

このため、右打ち遊技で発射された球が、第１非電動役物ユニット５４の上流側に配設されている第２非電動役物ユニット５５２（図５１１参照）を通過して鉛直方向下側へと流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第１非電開閉板５４ａによって流下方向が変化することなく、スルーゲート６７を通過して普通電役ユニット７２側へと流下していく。

【９９４８】

一方、図４３２（ｃ）に示すように、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合、第１非電開閉板５４ａが正面視右方向へと約４５度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第１非電開閉板５４ａ上を転動して正面視左側方向へと流下していき、下側第２始動口通路７１ａ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球を検知され、第１非電動役物ユニット５４から排出される。

【９９４９】

また、上述したように、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第３０実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されて図４３２（ｂ）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第１非電動役物ユニット５４内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【９９５０】

図５１１に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、作用物としての第１非電動役物ユニット５４の上流側には、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が設けられている。実動体としての第２非電動役物ユニット５５２は、第１非電動役物ユニット５４と同様に電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５２内に所定数の遊技球（第３０実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖されるように構成されている。

【９９５１】

ここで、図５０３を参照して、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図５０３（ａ）は、第２非電動役物ユニット５５２を図５０２の拡大図Ｂ（図５０２の下部）に示すとおり、ＬＸＸＶａの方向から見た場合における模式的断面図であり、図５０３（ｂ）は、第２非電動役物ユニット５５２が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図５０３（ｃ）は、第２非電動役物ユニット５５２が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【９９５２】

図５０３（ａ）に示すように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２は、第２非電出没板５５２ａと、上側第２始動口通路７１ｄ１と、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２と、によって構成されている。上述したように、第２非電動役物ユニット５５２は電気的に駆動制御されない役物である。

【９９５３】

実動体としての第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、

後述する普通電役ユニット７２内の流入口としての第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが遊技盤１３の手前（図５０３（ａ）の左方向）へと水平方向に開放（突出）されるように構成されている（図５０３（ｃ）参照）。この当接部としての第２非電出没板５５２ａが突出することによって、右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１ｄに入球可能となる。また、第２非電動役物ユニット５５２内に２の球が入球することで、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖（没入）されるように構成されている。

【９９５４】

進入流路としての上側第２始動口通路７１ｄ１は、第２非電動役物ユニット５５２内に入球した球を遊技盤１３の手前側から奥側（図５０３（ａ）の左側から右側）へと遊技球を転動させるための通路であり、奥側（図５０３（ａ）の右側）へ進むにつれて鉛直下方向へ傾斜している。そして、該上側第２始動口通路７１ｄ１の奥側に上側第２始動口スイッチ７１ｄ２が配設されており、該上側第２始動口スイッチ７１ｄ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。

【９９５５】

次いで、図５０３（ｂ）を参照して、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第２非電動役物ユニット５５２が閉鎖状態である場合、第２非電出没板５５２ａは遊技盤１３の奥行き方向（図５０３（ｂ）の右方向）に没入した状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５２内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【９９５６】

このため、第２非電動役物ユニット５５２が閉鎖状態である場合、右打ち遊技で発射された球は閉鎖状態となっている第２非電出没板５５２ａによって流下方向が変化することなく、第１非電動役物ユニット５４側（図５１１参照）へと流下していく。

【９９５７】

一方、図５０３（ｃ）に示すように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が開放状態である場合、第２非電出没板５５２ａが遊技盤１３の正面視手前方向（図５０３（ｃ）の左方向）へと突出して開放されるため、右打ち遊技で発射された球は突出状態となっている第２非電出没板５５２ａ上を転動して遊技盤１３の正面視奥行き方向（図５０３（ｃ）の右方向）へと流下していき、上側第２始動口通路７１ｄ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって入球を検知され、第２非電動役物ユニット５５２から排出される。

【９９５８】

また、上述したように、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５２内に所定数の遊技球（第３０実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖（没入）されて図５０３（ｂ）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５２内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【９９５９】

ここで、上述したように、第２５実施形態の第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５は、該第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５を構成するすべての部位がベース板６０の正面視手前側に配設されているため、同じくベース板６０の正面視手前側に配設される可動役物２３とは、正面視した場合において同一の遊技領域には配設し得ないように構成されていた。

【９９６０】

このため、第２５実施形態における可動役物２３は、第１非電動役物ユニット５４及び

第２非電動役物ユニット５５の配設されている領域を避けるように配設する必要があり、第２５実施形態の可動役物２３は、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較すると十分な大きさとは言い難い大きさであった。

【９９６１】

一方、第３０実施形態の第２非電動役物ユニット５５２は、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａ、上側第２始動口通路７１ｄ１及び上側第２始動口スイッチ７１ｄ２が遊技盤１３に対して奥行き方向に構成されており、ベース板６０よりも正面視奥側に配設されている。そして、該第２非電動役物ユニット５５２内に入球した球が遊技盤１３に対して奥行き方向へと転動するように構成されている。

【９９６２】

このように構成することで、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技の興趣を向上することができる。また、遊技盤１３右側の領域内に、球の流下通路と、各入球口（即ち、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａ）と、可動役物２３と、を効率よく配設することができる。

【９９６３】

また、詳細は後述するが、第３０実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」において、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の球が第１非電動役物ユニット５４を開放することとなる作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、２球目の球が第２非電動役物ユニット５５２を開放することとなる流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球し易いように構成されている。

【９９６４】

よって、「時間短縮状態」において第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２が開放する場合、最初に規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され易く、その後、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放され易いように構成されている。

【９９６５】

このため、右打ち遊技で発射された球が第２非電動役物ユニット５５２内の上側第２始動口７１ｄに誘導され得る状況である場合、作用物としての第１非電動役物ユニット５４には２の遊技球が入球済みとなっている可能性が高く、その後に発射される遊技球は第２非電動役物ユニット５５２に入球することが遊技者にとって最も有利な状況となる。従って、第２非電動役物ユニット５５２を第１非電動役物ユニット５４よりも球の流下方向上流側に配設することで、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２の開放時に発射された球を最短で該第２非電動役物ユニット５５２に入球させることができる。

【９９６６】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、効率的に第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に球を入球させることができ、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができる。

【９９６７】

その結果、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行し、第３図柄表示装置８１において右打ち遊技を示唆した場合に（図４９３（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）、遊技者が遊技方法に戸惑うことなく第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができ、円滑に「連荘状態」を遊技することができる。

【９９６８】

図５１１に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側であって、第１非電動役物ユニット５４の正面視下側には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ６７ａ（図４３８参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄

の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【９９６９】

スルーゲート６７の正面視下側には、普通電役ユニット７２が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット７２内には第１特別図柄及び第２特別図柄の始動口は存在せず、上述した第１非電動役物ユニット５４の始動口である第１非電動役物始動口７６、及び、第２非電動役物ユニット５５２の始動口である第２非電動役物始動口７７が配設されている。即ち、第３０実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２を開放させるように構成されている。

【９９７０】

ここで、第３０実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球が「４個」貯留可能となるように構成されている。

【９９７１】

詳細に説明すると、第３０実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通電役ユニット７２は１の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット７２は、１の開放動作における最大入球個数が「２個」に設定されている（図４５７参照）。

【９９７２】

従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球すると、作用口としての第１非電動役物始動口７６及び流入口としての第２非電動役物始動口７７へと入球する（図５１３～図５１８にて後述）。そして、普通電役ユニット７２に２の球が入球することで、該普通電役ユニット７２は開放動作を終了する。

【９９７３】

また、上述したように、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されると、該第１非電動役物ユニット５４内に２の遊技球が入球可能となり、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【９９７４】

さらに、上述したように、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が開放されると、該第２非電動役物ユニット５５２内に２の遊技球が入球可能となり、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【９９７５】

このように構成することで、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留させることができる。

【９９７６】

ここで、図５１２～図５１８を参照して、普通電役ユニット７２の構成、駆動態様および球の流下態様について説明する。図５１２（ａ）は、普通電役ユニット７２を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図５１２（ｂ）は、図５１２（ａ）のＬＸＸＸＩＶｂの部位の拡大図であって、普通電役ユニット７２内の抵抗部としての経路振分装置７４の模式的断面図であり、図５１２（ｃ）は、図５１２（ａ）のＬＸＸＸＩＶｂの部位の拡大図であって、経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計

回りに約９０度回転した場合の模式的断面図である。
【９９７７】
図５１２（ａ）に示すように、普通電役ユニット７２は、主に、普通電役開閉板７２ａ、普通電役スイッチ７２ｂ、振分前経路７２ｃ、経路振分装置７４、右側経路７２ｄ、左側経路７２ｅ、減速部７２ｆ、合流部７２ｇ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６、第２非電動役物始動口７７及び普通電役ユニット内排出口７８、によって構成されている。また、減速部７２ｆは第１減速部７２ｆ１、第２減速部７２ｆ２及び第３減速部７２ｆ３によって構成されている。
【９９７８】
動作体としての普通電役開閉板７２ａは、普通図柄の可変表示結果に応じて普通電役ソレノイド７２ｊ（図４４４参照）によって開閉状態又は閉鎖状態に駆動制御される。普通電役ユニット７２が開放状態となる場合、動作体としての普通電役開閉板７２ａは、正面視左方向へと約６０度傾倒して開放される（図５１３（ａ）参照）。この普通電役開閉板７２ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が進入部としての普通電役ユニット７２に入球可能となる。
【９９７９】
また、第３０実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないように構成することで（図４５７（ａ）参照）、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態となり得ないようにし、「時間短縮状態」より普通電役ユニット７２へ入賞し難いように構成する。一方、「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９９／１００）（図４５７（ａ）参照）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態とし易くし、進入部としての普通電役ユニット７２へ容易に入賞し得るように構成する。
【９９８０】
なお、「時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、普通電役開閉板７２ａが開放される時間や、１回の普通図柄の当たりで普通電役開閉板７２ａが開放される回数を変更するものとしても良い。具体的には、「時間短縮状態」において、普通電役開閉板７２ａが開放される時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、１回の当たりで普通電役開閉板７２ａが開放される回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役開閉板７２ａの開放時間の長時間化と、普通電役開閉板７２ａの開放回数の多回数化との少なくとも２つを同時に行うようにしてもよい。
【９９８１】
普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第３０実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に普通電役ユニット７２が所定時間又は最大入賞個数に達するまで作動状態となり、所定図柄以外（第３０実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役ユニット７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。
【９９８２】
スルーゲート６７の保留球数は最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第２図柄保留ランプ８４（以下、第２図柄保留ランプ８４に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ８４」と称する場合がある）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の正面視下方右側に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ８４の点灯された数により、保留数を表示する。

【９９８３】
なお、普通図柄の可変表示は、第３０実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。
【９９８４】
前提条件として普通図柄の可変表示で当たりに当選し、普通電役開閉板７２ａが開放状態となり、進入部としての普通電役ユニット７２内に流入した球は、該普通電役ユニット７２内に設けられた普通電役スイッチ７２ｂによって検知されることで、１個の球が賞球として払い出されるように構成されている。また、普通電役ユニット７２は、前提条件として普通図柄の可変表示で当たりが導出された場合の１の開放動作における最大入賞個数が「２個」に設定されており（図４５７（ｃ）参照）、普通電役スイッチ７２ｂによって「２個」の入賞が検知されると、特定状態として普通電役開閉板７２ａは閉鎖状態となり、普通電役ユニット７２の１の開放動作を終了するように構成されている。また、普通電役スイッチ７２ｂは普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設されており、普通電役ユニット７２に入球した球を即座に検知可能となるように構成されている。
【９９８５】
ここで、仮に、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞が発生した場合を想定する。詳細は後述するが、第３０実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」へ移行した場合、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるように構成されているが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において最大入賞個数を超える入賞が発生した場合、第２特別図柄の動的表示が４回以上実行可能となってしまう可能性があり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。
【９９８６】
詳細に説明すると、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２に遊技球が入球すると、１球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易く、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球が２個貯留され、第１非電動役物ユニット５４は閉鎖する。
【９９８７】
また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されることで案内手段としての入球口切換弁７５が可動し、次いで進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２球目の球は第２非電動役物始動口７７へと誘導され易くなり、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放され、該第２非電動役物ユニット５５２に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、第２非電動役物ユニット５５２は閉鎖する。
【９９８８】
そして、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２球目の球が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されることで、案内手段としての入球口切換弁７５が再度可動して普通電役ユニット７２の開放開始時の状態に戻るため、次に普通電役ユニット７２に入球した球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易い状態となる。
【９９８９】

ここで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４内の下側第２始動口７１ａに遊技球が入球すると、第２特別図柄の動的表示は即座に実行を開始する。よって、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されて該第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球すると、１球目の入球によって第２特別図柄の動的表示が即座に実行され、２球目の入球によって第２特別図柄の動的表示の保留球が１個貯留された状態となる。さらに、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２球目の球によって、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放されて該第２非電動役物ユニット５５２内に２の球が入球すると、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、合計で３個貯留された状態となる。

【９９９０】

従って、この状態で進入部としての普通電役ユニット７２に３球目の球が入球すると、該３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が再度開放され、該第１非電動役物ユニット５４内に遊技球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球は、保留球数の最大値である４個となる。

【９９９１】

即ち、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、進入部としての普通電役ユニット７２に２の球が入球した場合は、作用物としての第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、該普通電役ユニット７２に３の球が入球した場合は、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、第２非電動役物ユニット５５２への２の入球と、さらに、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が少なくとも５回実行可能となる。

【９９９２】

詳細は後述するが、第３０実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示は高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を導出可能となるように構成されているため（図４４１（ｂ）参照）、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて第２特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加することにより、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【９９９３】

従って、普通電役スイッチ７２ｂを動作体としての普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設することにより、普通電役ユニット７２の１の開放動作における最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞を抑制することができ、遊技仕様の想定以上の出玉を抑制することができる。なお、詳細は後述するが、第３０実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」における普通電役ユニット７２の開放動作は１度のみとなるように構成されている。

【９９９４】

進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した球は、普通電役スイッチ７２ｂを通過すると進入流路としての振分前経路７２ｃへと進入する。振分前経路７２ｃは、鉛直方向に縦長に形成されており、該振分前経路７２ｃの幅は１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、進入部としての普通電役ユニット７２内に複数の球が連続して入球した場合であっても、該複数の球が平行して抵抗部としての経路振分装置７４側に流下していくことはなく、１球ずつ順に流下していく。また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した球が振分前経路７２ｃを通過して流下する場合、該球は進入流路としての振分前経路７２ｃの中心点から前後

左右に逸脱することなく鉛直下方向へと流下していき、該球の中心点が抵抗部としての経路振分装置７４の支持部としての回転軸部７４ａよりも左側となる位置に流下していくように構成されている（図５１２（ｂ）及び図５１２（ｃ）参照）。

【９９９５】

次いで、図５１２（ｂ）を参照して、抵抗部としての経路振分装置７４の詳細を説明する。図５１２（ｂ）に示すとおり、経路振分装置７４は、主に、回転軸部７４ａ、突起部７４ｂ、重り部７４ｃ、外周曲部７４ｄ、凹部７４ｅによって構成されている。また、凹部７４ｅは、凹部左辺７４ｅ１、凹部右辺７４ｅ２及び角部７４ｅ３によって構成されている。

【９９９６】

抵抗部としての経路振分装置７４は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した球を誘導流路としての右側経路７２ｄ又は案内流路としての左側経路７２ｅ（図５１２（ａ）参照）に振り分ける装置であり、電気的に駆動制御されない装置である。この経路振分装置７４は、該経路振分装置７４の上流側の通路である進入流路としての振分前経路７２ｃの中心位置（図５１２（ｂ）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（支持部としての回転軸部７４ａが図５１２（ｂ）の一点鎖線よりも右側に位置する）。

【９９９７】

また、抵抗部としての経路振分装置７４は、該経路振分装置７４の中心部に位置する支持部としての回転軸部７４ａを中心に回転可能に構成されている。そして、経路振分装置７４を構成する接触部としての突起部７４ｂと重り部７４ｃとの重さを比較すると、重り部７４ｃの方が重量があるため、図５１２（ｂ）に示す規定状態としての初期状態（通常時）においては、重り部７４ｃによって正面視反時計回り方向の力が加えられており、かつ、ストッパー（図示せず）によって図５１２（ｂ）に示す状態から反時計方向に回転不可となるように構成されることで初期状態を保持している。よって、抵抗部としての経路振分装置７４は、規定状態としての初期状態からは時計回りにのみ回転可能となるように構成されている。

【９９９８】

凹部７４ｅを構成する凹部左辺７４ｅ１及び凹部右辺７４ｅ２は、それぞれの辺の長さが遊技球の直径と同程度の長さとなっており、抵抗部としての経路振分装置７４が初期状態にある場合に１の遊技球が普通電役ユニット７２内に入球した場合、該遊技球は必ずこの凹部７４ｅに進入するように構成されている。

【９９９９】

また、凹部左辺７４ｅ１と凹部右辺７４ｅ２との交点である角部７４ｅ３は、規定状態としての初期状態において、抵抗部としての経路振分装置７４の中心部である支持部としての回転軸部７４ａよりも右側に位置している。よって、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した遊技球が凹部７４ｅに進入した場合、該球は凹部左辺７４ｅ１及び凹部右辺７４ｅ２と接し（図５１３（ｂ）参照）、該球の荷重は経路振分装置７４の中心部である回転軸部７４ａよりも右側に位置することになる。

【１００００】

さらに、該球と接触部としての突起部７４ｂとを合わせた荷重は、重り部７４ｃの荷重よりも大きくなる。このため、該球と突起部７４ｂの重みによって抵抗部としての経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度、突起部７４ｂが回転停止部７２ｋと接触するまで回転し（以下、経路振分装置７４が初期状態から回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転した状態を「回転状態」と称する場合がある）、凹部右辺７４ｅ２が右下側へ傾斜することで凹部７４ｅに侵入した遊技球は凹部右辺７４ｅ２の一部である突起部７４ｂ上を右側へと転動し（図５１３（ｃ）の球Ｄ１参照）、誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される。そして、遊技球が接触部としての突起部７４ｂ上から転動しきり、抵抗部としての経路振分装置７４から離れて右側経路７２ｄへ進入すると、該遊技球と突起部７４ｂの重みによって可動状態としての回転状態にあ

った経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻る。

【１０００１】

このように、初期状態から回転状態に移行する場合には、時計回りに約９０度回転し、回転状態から初期状態に戻る場合には、反時計回りに約９０度回転することで、２の遊技球が連続して経路振分装置７４側に流下してくる場合であっても、迅速に繰り返し同様の動作を実行することで遊技球を振り分けることができる（図５１３及び図５１４参照）。

【１０００２】

また、図５１２（ｃ）に示すとおり、抵抗部としての経路振分装置７４が回転状態にある場合、該経路振分装置７４の鉛直方向上側の面（進入流路としての振分前経路７２ｃから落下してきた遊技球が経路振分装置７４に衝突する面）は誘導部としての外周曲部７４ｄとなる。さらに、上述したように、経路振分装置７４は、該経路振分装置７４の上流側の通路である振分前経路７２ｃの中心位置（図５１２（ｃ）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（支持部としての回転軸部７４ａが図５１２（ｃ）の一点鎖線よりも右側に位置する）ため、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した遊技球が、可動状態としての回転状態にある経路振分装置７４に衝突した場合、該遊技球は外周曲部７４ｄの左側への傾斜部を転動して案内流路としての左側経路７２ｅへと進入するように構成されている（図５１５（ｃ）の球Ｅ２参照）。

【１０００３】

ここで、上述したように、抵抗部としての経路振分装置７４は、１の遊技球が凹部７４ｅに進入することで時計回りに回転して可動状態としての回転状態となるが、該遊技球が接触部としての突起部７４ｂ上から転動しきると、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに回転して規定状態としての初期状態に戻る。即ち、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した遊技球が回転状態にある経路振分装置７４に衝突する場合とは、普通電役ユニット７２に入球した１球目の遊技球が凹部７４ｅに進入して該経路振分装置７４が回転状態となっている間（遊技球が突起部７４ｂ上から転動しきる前）に、普通電役ユニット７２内に２球目の遊技球が入球して回転状態にある経路振分装置７４に衝突する場合となる（図５１５（ｃ）の球Ｅ２参照）。

【１０００４】

また、詳細は後述するが、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球した場合にも、１球目の球は誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導され、２球目の球は案内流路としての左側経路７２ｅへと誘導されるように構成されている（図５１７参照）。

【１０００５】

このように、抵抗部としての経路振分装置７４は、規定状態としての初期状態（図５１２（ｂ）参照）から時計回りに約９０度回転して可動状態としての回転状態（図５１２（ｃ）参照）となり、回転状態から反時計回りに約９０度回転して初期状態に戻ることで、普通電役ユニット７２内に入球した遊技球を誘導流路としての右側経路７２ｄ又は案内流路としての左側経路７２ｅへと誘導可能となるように構成されている。

【１０００６】

図５１２（ａ）を参照して説明を続ける。誘導流路としての右側経路７２ｄは、経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入した遊技球が可動状態としての回転状態の経路振分装置７４から接触部としての突起部７４ｂ上を右側へ転動してきた場合に通過する経路である。この右側経路７２ｄは、後述する合流部７２ｇに向かって緩やかに左下方向へと傾斜しており、該右側経路７２ｄを通過した球は合流部７２ｇへと進入していく。

【１０００７】

また、右側経路上壁７２ｄ１は、凹部７４ｅに遊技球が進入し、該遊技球と抵抗部としての経路振分装置７４とが時計回りに回転する場合、該遊技球と接触しない程度の高さに構成されている。換言すると、仮に、可動状態としての回転状態の経路振分装置７４上に流下してきた遊技球が経路振分装置７４の外周曲部７４ｄと衝突し、右側への傾斜部を転

動しようとした場合であっても、外周曲部７４ｄと、右側経路上壁７２ｄ１とに接触し、誘導流路としての右側経路７２ｄ側へは流下し得ないように構成されている（図５１２（ｃ）参照）。

【１０００８】

このため、当接部としての外周曲部７４ｄと右側経路上壁７２ｄ１とに接触した遊技球は、外周曲部７４ｄ上を左側に転動して案内流路としての左側経路７２ｅへと進入するか、又は、外周曲部７４ｄと右側経路上壁７２ｄ１とに接触した状態で静止し、先に凹部７４ｅに進入していた球が誘導流路としての右側経路７２ｄ側へと転動して抵抗部としての経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻ることで、静止していた球が凹部７４ｅに進入し、経路振分装置７４とともに時計回りに回転して右側経路７２ｄ側へと流下するように構成されている。

【１０００９】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球した場合に、該２の球が密接した状態を維持したまま合流部７２ｇに到達し得ないようにすることができ、それぞれの球が一定の間隔を空けた状態で合流部７２ｇに到達させることができる。

【１００１０】

案内流路としての左側経路７２ｅは、可動状態としての回転状態の抵抗部としての経路振分装置７４の上部である誘導部としての外周曲部７４ｄ上を左側に転動してきた遊技球が通過する経路である。この左側経路７２ｅは、後述する減速部７２ｆに向かって緩やかに左下方向へと傾斜しており、該左側経路７２ｅを通過した球は減速部７２ｆへと進入していく。

【１００１１】

また、左側経路上壁７２ｅ１は、左側経路７２ｅを１の遊技球が転動できる程度の高さに構成されている。従って、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球し、１球目の球が凹部７４ｅに進入し、さらに、２球目の球が左側経路７２ｅへと流下しようとした場合、該２球目の球は、１球目の球と左側経路上壁７２ｅ１とに接触し、左側経路７２ｅへと流下できない状態となる（図５１７（ｂ）の球Ｆ２参照）。

【１００１２】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球した場合であっても、１球目の球と２球目の球が同時に合流部７２ｇに到達し得ず、１球目の球に遅れて２球目の球が合流部７２ｇに到達させることができる。

【１００１３】

減速部７２ｆは、第１減速部７２ｆ１と、第２減速部７２ｆ２と、第３減速部７２ｆ３と、によって構成されており、案内流路としての左側経路７２ｅに進入した遊技球が３の減速部７２ｆ１～７２ｆ３に衝突することで左右に蛇行し、減速しながら該減速部７２ｆを転動するように構成されている。この減速部７２ｆは、左側経路７２ｅ側にのみ配設されており、右側経路７２ｄ側には配設されていない。よって、規定状態としての初期状態の経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入した遊技球が誘導流路としての右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに到達する時間（図５１３（ｂ）から図５１３（ｄ）までの遊技球Ｄ１の転動時間）と、可動状態としての回転状態の経路振分装置７４に衝突した遊技球が左側経路７２ｅを通過して合流部７２ｇに到達する時間（図５１５（ｃ）から図５１６（ｂ）までの遊技球Ｅ２の転動時間）とを比較すると、右側経路７２ｄを通過した場合の方が約１秒程度、合流部７２ｇに到達する時間が早くなるように構成されている。

【１００１４】

合流部７２ｇは、誘導流路としての右側経路７２ｄ又は案内流路としての左側経路７２ｅを通過した球が進入する経路である。この合流部７２ｇは、前述した振分前経路７２ｃと同様に、１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、合流部７２ｇを通過した球が下方へと流下する場合、該合流

部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、鉛直下方向へと流下していく。よって、案内手段としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部に位置している場合には、合流部７２ｇから流下した球は左側傾斜部７５ａと接触し（図５１４（ａ）の球Ｄ１参照）、入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部に位置している場合には、合流部７２ｇから流下した球は右側傾斜部７５ｂと接触する（図５１４（ｃ）の球Ｄ２参照）ように構成されている。

【１００１５】

案内手段としての入球口切換弁７５は、合流部７２ｇを通過した遊技球を、後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に誘導するための振り分け弁である。この入球口切換弁７５は変更手段として主制御装置１１０によって電気的に制御されており、パチンコ機１０の電源投入時においては第２非電動役物始動口７７の上部に位置している（以下、入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部に位置している状態を「第１位置」と称する場合がある）。

【１００１６】

また、詳細は後述するが、並列して配設されている第１非電動役物始動口７６と第２非電動役物始動口７７とは、合流部７２ｇの中心位置から左右対称となる位置に配設されている。さらに、上述したように、合流部７２ｇを通過した球が下方へと流下する場合、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、鉛直下方向へと流下していく。このため、案内手段としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置にある場合、合流部７２ｇから流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａに接触し、該球が左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動して第１非電動役物始動口７６へと誘導される（図５１４（ａ）の球Ｄ１参照）。そして、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）がオンされて、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部（以下、入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部に位置している状態を「第２位置」と称する場合がある）に移動するように構成されている。

【１００１７】

また、案内手段としての入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置にある場合、合流部７２ｇから流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂに接触し、該球が右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動して第２非電動役物始動口７７へと誘導される（図５１４（ｃ）の球Ｄ２参照）。そして、感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球が検知された場合、又は、普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒が経過した場合、のいずれかの場合に入球口切換弁ソレノイド７５ｃがオフされて、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に戻るように構成されている。

【１００１８】

第１非電動役物始動口７６は、作用口としての第１非電動役物始動口７６に遊技球が入球することで第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａを開放する始動口であり、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６と第２非電動役物始動口７７とは、合流部７２ｇの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第１非電動役物始動口７６は合流部７２ｇの中心位置から正面視左側に配設されている。

【１００１９】

さらに、上述したように、第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。なお、第１非電動役物始動口７６への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【１００２０】
流入口としての第２非電動役物始動口７７は、該第２非電動役物始動口７７に遊技球が入球することで第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａを開放する始動口であり、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６と第２非電動役物始動口７７とは、合流部７２ｇの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第２非電動役物始動口７７は合流部７２ｇの中心位置から正面視右側に配設されている。
【１００２１】
さらに、上述したように、第２非電動役物ユニット５５２は電気的に駆動制御されない役物であり、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが開放されるように構成されている。なお、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。
【１００２２】
第３０実施形態のパチンコ機１０では、振分前経路７２ｃ、経路振分装置７４、右側経路７２ｄ、左側経路７２ｅ、減速部７２ｆ、合流部７２ｇ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７の構成により、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の遊技球を第１非電動役物始動口７６へ、２球目の遊技球を第２非電動役物始動口７７へ、それぞれ入球可能となるように構成されている。
【１００２３】
一方、左側排出経路７２ｈは、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球する予定の遊技球が該第１非電動役物始動口７６に入球し得なかった場合のイレギュラーケースに通過する経路であり、該遊技球は左側排出経路７２ｈを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８へと入球し、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａ（図５０８参照）によって検知され、普通電役ユニット７２から排出される。
【１００２４】
同様に、右側排出経路７２ｉは、流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球する予定の遊技球が該第２非電動役物始動口７７に入球し得なかった場合のイレギュラーケースに通過する経路であり、該遊技球は右側排出経路７２ｉを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８へと入球し、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａ（図５０８参照）によって検知され、普通電役ユニット７２から排出される。
【１００２５】
次いで、図５１３～図５１８を参照して、普通電役ユニット７２内に入球した遊技球の流下態様について説明する。図５１３～図５１４は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が一定以上の間隔を空けて入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図であり、図５１５～図５１６は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が一定以内の間隔で入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図であり、図５１７～図５１８は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が密接した状態で入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。
【１００２６】
より詳細には、図５１３（ａ）は、１球目の球Ｄ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図５１３（ｂ）は、図５１３（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入し、２球目の球Ｄ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過する状態を示した図であり、図５１３（ｃ）は、図５１３（ｂ）の状態から、１球目の球Ｄ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が振分前経路７２ｃを通過する状態を示した図であり、図５１３（ｄ）は、図５１３（ｃ）の状態から、１球目の球Ｄ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が初期状態に戻った経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入した状態を示した図で

ある。
【１００２７】
　また、図５１４（ａ）は、図５１３（ｄ）の状態から、１球目の球Ｄ１が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｄ２が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態を示した図であり、図５１４（ｂ）は、図５１４（ａ）の状態から、１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｄ２が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示した図であり、図５１４（ｃ）は、図５１４（ｂ）の状態から、２球目の球Ｄ２が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図５１４（ｄ）は、図５１４（ｃ）の状態から、２球目の球Ｄ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。
【１００２８】
　さらに、図５１５（ａ）は、１球目の球Ｅ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図５１５（ｂ）は、図５１５（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｅ１が凹部７４ｅに進入し、２球目の球Ｅ２が普通電役ユニット７２内に入球して進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態を示した図であり、図５１５（ｃ）は、図５１５（ｂ）の状態から、１球目の球Ｅ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｅ２が抵抗部としての経路振分装置７４の外周曲部７４ｄ上を転動して左側経路７２ｅへと進入する状態を示した図であり、図５１５（ｄ）は、図５１５（ｃ）の状態から、１球目の球Ｅ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入し、２球目の球Ｅ２が左側経路７２ｅを通過して減速部７２ｆに進入する状態を示した図である。
【１００２９】
　また、図５１６（ａ）は、図５１５（ｄ）の状態から、１球目の球Ｅ１が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過している状態を示した図であり、図５１６（ｂ）は、図５１６（ａ）の状態から、１球目の球Ｅ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示した図であり、図５１６（ｃ）は、図５１６（ｂ）の状態から、２球目の球Ｅ２が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図５１６（ｄ）は、図５１６（ｃ）の状態から、２球目の球Ｅ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。
【１００３０】
　さらに、図５１７（ａ）は、１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図５１７（ｂ）は、図５１７（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で進入流路としての振分前経路７２ｃを通過した状態を示した図であり、図５１７（ｃ）は、図５１７（ｂ）の状態から、１球目の球Ｆ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｆ２が抵抗部としての経路振分装置７４の外周曲部７４ｄ上を転動して左側経路７２ｅへと進入する状態を示した図であり、図５１７（ｄ）は、図５１７（ｃ）の状態から、１球目の球Ｆ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入し、２球目の球Ｆ２が左側経路７２ｅを通過して減速部７２ｆに進入する状態を示した図である。
【１００３１】
　また、図５１８（ａ）は、図５１７（ｄ）の状態から、１球目の球Ｆ１が合流部７２ｇ

を通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過している状態を示した図であり、図５１８（ｂ）は、図５１８（ａ）の状態から、１球目の球Ｆ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示した図であり、図５１８（ｃ）は、図５１８（ｂ）の状態から、２球目の球Ｆ２が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図５１８（ｄ）は、図５１８（ｃ）の状態から、２球目の球Ｆ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。

【１００３２】

図５１３（ａ）は、１球目の球Ｄ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図５１３（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて普通電役開閉板７２ａが開放され、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された１の球Ｄ１が転動している状態である。

【１００３３】

よって、図５１３（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置７４は初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。

【１００３４】

次いで、図５１３（ｂ）は、図５１３（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入し、２球目の球Ｄ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過する状態を示している。即ち、図５１３及び図５１４では、普通電役ユニット７２内に１球目の球Ｄ１が入球した後、一定の時間が経過してから２球目の球Ｄ２が入球したケースとなっている。

【１００３５】

次いで、図５１３（ｃ）は、図５１３（ｂ）の状態から、１球目の球Ｄ１が可動状態としての回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態を示している。図５１３（ｂ）において１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入したため、１球目の球Ｄ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転し、１球目の球Ｄ１が突起部７４ｂ上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される状態となっている。

【１００３６】

一方、図５１３（ｂ）で２球目の球Ｄ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過したことによって、主制御装置１１０は普通電役ユニット７２に最大入賞個数である「２個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板７２ａが閉鎖された状態となっている。そして、普通電役スイッチ７２ｂを通過した２球目の球Ｄ２は、進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態となっている。

【１００３７】

次いで、図５１３（ｄ）は、図５１３（ｃ）の状態から、１球目の球Ｄ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が初期状態に戻った経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入した状態を示している。１球目の球Ｄ１は、抵抗部としての経路振分装置７４の接触部としての突起部７４ｂ上を転動しきって誘導流路としての右側経路７２ｄを通過しているため、１球目の球Ｄ１と突起部７４ｂの重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支

持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。そして、２球目の球Ｄ２は、初期状態に戻った経路振分装置７４の凹部７４ｅへと進入した状態となっている。

【１００３８】

即ち、図５１３～図５１４の流下態様におけるケースでは、１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、該経路振分装置７４が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、１球目の球Ｄ１が接触部としての突起部７４ｂから転動しきって該経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、１球目の球Ｄ１が経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、２球目の球Ｄ２が経路振分装置７４に到達するまでの期間の方が長い場合の流下態様となっている。

【１００３９】

次いで、図５１４（ａ）は、図５１３（ｄ）の状態から、１球目の球Ｄ１が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｄ２が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態を示している。合流部７２ｇを通過した１球目の球Ｄ１は、該合流部７２ｇの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。図５１４（ａ）の状態では、遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁７５は第１位置である第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。

【１００４０】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた１球目の球Ｄ１は、案内手段としての入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動しながら第１非電動役物始動口スイッチ７６ａへと進入していく。

【１００４１】

一方、図５１３（ｄ）において２球目の球Ｄ２が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入したため、２球目の球Ｄ２と接触部としての突起部７４ｂの重みによって経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転し、２球目の球Ｄ２が突起部７４ｂ上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される状態となっている。

【１００４２】

次いで、図５１４（ｂ）は、図５１４（ａ）の状態から、１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｄ２が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示している。１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している。

【１００４３】

また、１球目の球Ｄ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となっている（図４３２（ｃ）参照）。

【１００４４】

一方、抵抗部としての経路振分装置７４の突起部７４ｂ上を転動しきった２球目の球Ｄ２は、誘導流路としての右側経路７２ｄを通過している状態となっている。よって、図５１４（ａ）において可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。

【１００４５】
次いで、図５１４（ｃ）は、図５１４（ｂ）の状態から、２球目の球Ｄ２が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。合流部７２ｇを通過した２球目の球Ｄ２は、該合流部７２ｇの下方へと流下して案内手段としての入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁７５は第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。
【１００４６】
また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた２球目の球Ｄ２は、案内手段としての入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。
【１００４７】
次いで、図５１４（ｄ）は、図５１４（ｃ）の状態から、２球目の球Ｄ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ｄ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。
【１００４８】
また、２球目の球Ｄ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａが開放された状態となっている（図５０３（ｃ）参照）。
【１００４９】
ここで、上述したように、図５１３～図５１４の流下態様におけるケースでは、１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、該経路振分装置７４が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、１球目の球Ｄ１が接触部としての突起部７４ｂから転動しきって該経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｄ１と２球目の球Ｄ２との入球間隔の方が長い場合の流下態様となっている。
【１００５０】
このように、１球目の球Ｄ１と２球目の球Ｄ２との入球間隔が一定以上である場合、１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動しきった後に、２球目の球Ｄ２が合流部７２ｇから案内手段としての入球口切換弁７５側へ流下してくるように構成されている。
【１００５１】
このように構成することで、１球目の球Ｄ１と２球目の球Ｄ２との入球間隔が一定以上である場合、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２の球を、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。
【１００５２】
次に、図５１５～図５１６を参照して、普通電役ユニット７２に２の遊技球が一定以内

の間隔で入球した場合の各遊技球の流下態様について説明する。図５１５（ａ）は、１球目の球Ｅ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図５１５（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて動作体としての普通電役開閉板７２ａが開放され、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された１の球Ｅ１が転動している状態である。

【１００５３】

よって、図５１５（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置７４は初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。

【１００５４】

次いで、図５１５（ｂ）は、図５１５（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｅ１が凹部７４ｅに進入し、２球目の球Ｅ２が普通電役ユニット７２内に入球して進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態を示している。２球目の球Ｅ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過したことによって、主制御装置１１０は普通電役ユニット７２に最大入賞個数である「２個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板７２ａが閉鎖された状態となっている。

【１００５５】

ここで、図５１５（ｂ）と、上述した図５１３（ｂ）と、を比較すると、図５１３（ｂ）における１球目の球Ｄ１と２球目の球Ｄ２との間隔よりも、図５１５（ｂ）における１球目の球Ｅ１と２球目の球Ｅ２との間隔の方が短くなっている。即ち、図５１５～図５１６に示す流下態様は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２の球の間隔がより短い場合の流下態様となっている。

【１００５６】

次いで、図５１５（ｃ）は、図５１５（ｂ）の状態から、１球目の球Ｅ１が可動状態としての回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｅ２が抵抗部としての経路振分装置７４の外周曲部７４ｄ上を転動して案内流路としての左側経路７２ｅへと進入する状態を示している。図５１５（ｂ）において１球目の球Ｅ１が経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入したため、１球目の球Ｅ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転し、１球目の球Ｅ１が突起部７４ｂ上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される状態となっている。

【１００５７】

一方、２球目の球Ｅ２は、１球目の球Ｅ１によって抵抗部としての経路振分装置７４が回転状態となっている間に該経路振分装置７４へと到達し、当接部としての外周曲部７４ｄと接触する。上述したように、進入流路としての振分前経路７２ｃの幅は遊技球の直径を僅かに上回る程度に構成されているため、２球目の球Ｅ２球が振分前経路７２ｃを通過して流下する場合、該球は振分前経路７２ｃの中心点から左右方向に逸脱することなく鉛直下方向に流下していき、該球の中心点が経路振分装置７４の中心点である支持部としての回転軸部７４ａよりも左側となる位置に流下し、経路振分装置７４と接触する。

【１００５８】

よって、２球目の球Ｅ２は、誘導部としての外周曲部７４ｄの最上部にあたる位置よりも左側となる位置で外周曲部７４ｄと接触し、該外周曲部７４ｄの左側の傾斜に沿って転動し、案内流路としての左側経路７２ｅへと進入していく（図５１２（ｃ）参照）。

【１００５９】

また、仮に、２球目の球Ｅ２が当接部としての外周曲部７４ｄと接触し、該外周曲部７４ｄの右側の傾斜に沿って転動しようとした場合であっても、該外周曲部７４ｄと右側経路上壁７２ｄ１（図５１２（ｃ）参照）とに接触して右側経路７２ｄ側へ流下し得ないように構成されている。従って、この場合、外周曲部７４ｄ上を左側に転動して案内流路と

しての左側経路７２ｅへと進入するか、又は、外周曲部７４ｄと右側経路上壁７２ｄ１とに接触した状態で静止し、先に凹部７４ｅに進入していた球が右側経路７２ｄ側へと転動して抵抗部としての経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻ることで、静止していた球が凹部７４ｅに進入し、経路振分装置７４とともに時計回りに回転して右側経路７２ｄ側へと流下するように構成されている。

【１００６０】

このように、図５１５～図５１６の流下態様におけるケースでは、１球目の球Ｅ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、該経路振分装置７４が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、１球目の球Ｅ１が接触部としての突起部７４ｂから転動しきって該経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、１球目の球Ｅ１が経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、２球目の球Ｅ２が経路振分装置７４に到達するまでの期間の方が短い場合の流下態様となっている。

【１００６１】

次いで、図５１５（ｄ）は、図５１５（ｃ）の状態から、１球目の球Ｅ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入し、２球目の球Ｅ２が左側経路７２ｅを通過して減速部７２ｆに進入する状態を示している。１球目の球Ｅ１は抵抗部としての経路振分装置７４の突起部７４ｂ上を転動しきって誘導流路としての右側経路７２ｄを通過しているため、１球目の球Ｅ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。

【１００６２】

一方、案内流路としての左側経路７２ｅを通過した２球目の球Ｅ２は、減速部７２ｆへと進入していく。左側へと傾斜する左側経路７２ｅを通過した２球目の球Ｅ２は、第１減速部７２ｆ１と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｅ２は流下方向を右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら第２減速部７２ｆ２へと向かって流下していく。

【１００６３】

次いで、図５１６（ａ）は、図５１５（ｄ）の状態から、１球目の球Ｅ１が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過している状態を示している。合流部７２ｇを通過した１球目の球Ｅ１は、該合流部７２ｇの下方へと流下して案内手段としての入球口切換弁７５と接触する。図５１６（ａ）の状態では、遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁７５は第１位置である第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。

【１００６４】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた１球目の球Ｅ１は、案内手段としての入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動しながら第１非電動役物始動口スイッチ７６ａへと進入していく。

【１００６５】

一方、第１減速部７２ｆ１と衝突して右下へと流下していた２球目の球Ｅ２は、第２減速部７２ｆ２と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｅ２は流下方向を再度左側へと変化させ、減速しつつ、左下へと流下しながら第３減速部７２ｆ３へと向かって流下していく。

【１００６６】

次いで、図５１６（ｂ）は、図５１６（ａ）の状態から、１球目の球Ｅ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示している。１球目の球Ｅ１が検知

部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している。

【１００６７】

また、１球目の球Ｅ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となっている（図４３２（ｃ）参照）。

【１００６８】

一方、第２減速部７２ｆ２と衝突して左下へと流下していた２球目の球Ｅ２は、第３減速部７２ｆ３と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｅ２は流下方向を再度右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら合流部７２ｇへと進入していく。

【１００６９】

次いで、図５１６（ｃ）は、図５１６（ｂ）の状態から、２球目の球Ｅ２が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。合流部７２ｇを通過した２球目の球Ｅ２は、該合流部７２ｇの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁７５は第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。

【１００７０】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた２球目の球Ｅ２は、案内手段としての入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。

【１００７１】

次いで、図５１６（ｄ）は、図５１６（ｃ）の状態から、２球目の球Ｅ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ｅ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。

【１００７２】

また、２球目の球Ｅ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａが開放された状態となっている（図５０３（ｃ）参照）。

【１００７３】

このように、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｅ１と２球目の球Ｅ２との入球間隔が短い場合であっても、１球目の球Ｅ１が右側経路７２ｄ側を流下し、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過することになる左側経路７２ｅ側を流下することで、該２の球が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５へ到達するまでの間隔を長くすることができる。そして、１球目の球Ｅ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動しきった後に、２球目の球Ｅ２が合流部７２ｇから案内手段としての入球口切換弁７５側へ流下可能に構成することができる。

【１００７４】

このように構成することで、１球目の球Ｅ１と２球目の球Ｅ２との入球間隔が一定以内の場合においても、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２の球を、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【１００７５】

次に、図５１７～図５１８を参照して、普通電役ユニット７２に２の遊技球が密接した状態で入球した場合の各遊技球の流下態様について説明する。図５１７（ａ）は、１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図５１７（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて動作体としての普通電役開閉板７２ａが開放され、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された２の球Ｆ１及びＦ２が密接して転動している状態である。

【１００７６】

よって、図５１７（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置７４は初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。

【１００７７】

次いで、図５１７（ｂ）は、図５１７（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で進入流路としての振分前経路７２ｃを通過した状態を示している。１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過したことによって、主制御装置１１０は普通電役ユニット７２に最大入賞個数である「２個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板７２ａが閉鎖された状態となっている。

【１００７８】

また、１球目の球Ｆ１は、規定状態としての初期状態の経路振分装置７４の凹部７４ｅへと進入する。ここで、上述したように、抵抗部としての経路振分装置７４は、該経路振分装置７４の上側の通路である進入流路としての振分前経路７２ｃの中心位置（図５１２（ｂ）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（支持部としての回転軸部７４ａが図５１２（ｂ）の一点鎖線よりも右側に位置する）。さらに、凹部左辺７４ｅ１と凹部右辺７４ｅ２との交点である角部７４ｅ３は、経路振分装置７４の中心部である回転軸部７４ａよりも右側に位置している（図５１２（ｂ）参照）。

【１００７９】

よって、１球目の球Ｆ１が凹部７４ｅへと進入した場合、該１球目の球Ｆ１は、進入流路としての振分前経路７２ｃを流下中の状態、即ち、球Ｆ１の中心点が図５１２（ｂ）に示す一点鎖線上を流下している状態と比べると、若干ながら右側にずれて凹部７４ｅへと進入する。このため、１球目の球Ｆ１と密接した状態で流下してきた２球目の球Ｆ２は、右側にずれた１球目の球Ｆ１との接触により、該１球目の球Ｆ１上を左側へと転動しようとする。しかしながら、１球目の球Ｆ１と密接した状態の２球目の球Ｆ２は、左側経路上壁７２ｅ１とも接触するため、左側経路７２ｅ側へと転動することができず、１球目の球Ｆ１の上部に静止した状態となる。

【１００８０】

次いで、図５１７（ｃ）は、図５１７（ｂ）の状態から、１球目の球Ｆ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｆ２が抵抗部としての経路振分装置７４の外周曲部７４ｄ上を転動して左側経路７２ｅへと進入する状態を示している。図５１７（ｂ）において１球目の球Ｆ１が経路振分装置７４の凹部７４ｅ

に進入したため、１球目の球Ｆ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転し、突起部７４ｂ上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される状態となっている。

【１００８１】

一方、図５１７（ｂ）において、１球目の球Ｆ１と左側経路上壁７２ｅ１とに接触して静止状態となっていた２球目の球Ｆ２は、１球目の球Ｆ１が抵抗部としての経路振分装置７４とともに時計回りに回転したことで、案内流路としての左側経路７２ｅへと転動するスペースが生じ、該左側経路７２ｅ側へと転動していく。

【１００８２】

次いで、図５１７（ｄ）は、図５１７（ｃ）の状態から、１球目の球Ｆ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入し、２球目の球Ｆ２が左側経路７２ｅを通過して減速部７２ｆに進入する状態を示している。１球目の球Ｆ１は抵抗部としての経路振分装置７４の接触部としての突起部７４ｂ上を転動しきって誘導流路としての右側経路７２ｄを通過しているため、１球目の球Ｆ１と突起部７４ｂの重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。

【１００８３】

一方、案内流路としての左側経路７２ｅを通過した２球目の球Ｆ２は、減速部７２ｆへと進入していく。左側へと傾斜する左側経路７２ｅを通過した２球目の球Ｆ２は、第１減速部７２ｆ１と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｆ２は流下方向を右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら第２減速部７２ｆ２へと向かって流下していく。

【１００８４】

次いで、図５１８（ａ）は、図５１７（ｄ）の状態から、１球目の球Ｆ１が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過している状態を示している。合流部７２ｇを通過した１球目の球Ｆ１は、該合流部７２ｇの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。図５１８（ａ）の状態では遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁７５は第１位置である第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。

【１００８５】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた１球目の球Ｆ１は、入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動しながら第１非電動役物始動口スイッチ７６ａへと進入していく。

【１００８６】

一方、第１減速部７２ｆ１と衝突して右下へと流下していた２球目の球Ｆ２は、第２減速部７２ｆ２と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｆ２は流下方向を再度左側へと変化させ、減速しつつ、左下へと流下しながら第３減速部７２ｆ３へと向かって流下していく。

【１００８７】

次いで、図５１８（ｂ）は、図５１８（ａ）の状態から、１球目の球Ｆ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示している。１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６

の上部である第２位置へと移動している。
【１００８８】
　また、１球目の球Ｆ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって、規定動作として第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となっている（図４３２（ｃ）参照）。
【１００８９】
　一方、第２減速部７２ｆ２と衝突して左下へと流下していた２球目の球Ｆ２は、第３減速部７２ｆ３と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｆ２は流下方向を再度右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら合流部７２ｇへと進入していく。
【１００９０】
　次いで、図５１８（ｃ）は、図５１８（ｂ）の状態から、２球目の球Ｆ２が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。合流部７２ｇを通過した２球目の球Ｆ２は、該合流部７２ｇの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁７５は特定態様である第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。
【１００９１】
　また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた２球目の球Ｆ２は、入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。
【１００９２】
　次いで、図５１８（ｄ）は、図５１８（ｃ）の状態から、２球目の球Ｆ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ｆ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。
【１００９３】
　また、２球目の球Ｆ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａが開放された状態となっている（図４３３（ｃ）参照）。
【１００９４】
　このように、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球した場合であっても、１球目の球Ｆ１が右側経路７２ｄ側を流下し、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過することになる左側経路７２ｅ側を流下することで、該２の球が合流部７２ｇから入球口切換弁７５側へ流下するタイミングをずらすことができる。そして、１球目の球Ｆ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動しきった後に、２球目の球Ｆ２が合流部７２ｇから入球口切換弁７５側へ流下可能に構成することができる。
【１００９５】
　このように構成することで、２の遊技球が密接した状態で進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した場合でも、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５

５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【１００９６】

即ち、図５１３～図５１８において説明したように、普通電役ユニット７２に２の遊技球が入球した場合、該２の球の流下態様が如何様な場合であっても、１球目の球を作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球させ、２球目の球を流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【１００９７】

なお、普通電役ユニット７２に入球した球が想定外の流下態様となって、第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に入球しなかった場合、左側排出経路７２ｈ又は右側排出経路７２ｉを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８に入球するように構成されている（図５０６及び図５０７参照）。

【１００９８】

図５１１に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように抵抗部としての遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図４３８参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【１００９９】

普通電役ユニット７２の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット７２の正面視左側には小入賞口ユニット７３が配設されている。この小入賞口ユニット７３には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された小入賞口開閉板７３ａと、該小入賞口開閉板７３ａを開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド７３ｂ（図４３８参照）と、小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃと、特定領域７３ｄと、小入賞口ユニット７３内に流入した球を排出するための排出口７３ｈと、が設けられている。また、特定領域７３ｄは、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された特定領域開閉板７３ｅと、該特定領域開閉板７３ｅを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド７３ｆ（図４３８参照）と、特定領域７３ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ７３ｇとで構成される。

【１０１００】

小入賞口開閉板７３ａは、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板７３ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、規定状態としての閉鎖状態）を維持して、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板７３ａ上を転動し、可変入賞装置６５側へと流下していくように構成されている。そして、第２特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板７３ａが小入賞口ソレノイド７３ｂ（図４３８参照）によって遊技盤１３盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球は小入賞口ユニット７３内に流入可能な状態となる。

【１０１０１】

小入賞口ユニット７３内に流入した球は、該小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃによって検知された後、同じく小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域７３ｄ側へと流下する。また、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検知される

ことで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。
【１０１０２】
第３０実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３の開放回数が１０回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、小入賞口ユニット７３が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（後述する図４５２参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット７３の開放時間の合計時間が「１．０秒」に設定される。なお、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３への最大入賞個数は「１０個」に設定される（図４５２参照）。
【１０１０３】
小入賞口ユニット７３内であって、小入賞口スイッチ７３ｃの下流側には、特定領域開閉板７３ｅが配設されている。特定領域開閉板７３ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板７３ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域７３ｄの上流側（小入賞口スイッチ７３ｃ側）から流下する球を特定領域開閉板７３ｅの上面を転動させて小入賞口ユニット７３内の誘導流路としての排出口７３ｈ側（特定領域開閉板７３ｅの正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット７３内に流入した球の特定領域７３ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第３０実施形態では、可動状態としての小入賞口ユニット７３の開放時）に基づいて、特定領域開閉板７３ｅが特定領域ソレノイド７３ｆ（図４３８参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、案内流路としての特定領域７３ｄ内（特定領域スイッチ７３ｇ側）に球が流入可能な状態となる。
【１０１０４】
特定領域７３ｄ内に流入した球は、該特定領域７３ｄ内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第３０実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図４４３参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ７３ｇによる賞球の払い出しは無いように構成されている。
【１０１０５】
小入賞口ユニット７３の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット７３の正面視左側には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａが設けられている。
【１０１０６】
大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第１特別図柄又は第２特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図４３８参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。
【１０１０７】
可変入賞装置６５内に流入した球は、該可変入賞装置６５内に設けられた大入賞口スイッチ６５ｃによって検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【１０１０８】
可変入賞装置６５の球の流下方向下流側であって、該可変入賞装置６５の正面視左側には、球が入球することにより１個の球が賞球として払い出される右側一般入賞口６３ａが配設されている。この右側一般入賞口６３ａは、右打ち遊技で発射した球が入球し得る第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５の流下方向下流側に配設されているため、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入球しなかった球が入球し得る。
【１０１０９】
このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、該右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。
【１０１１０】
普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａの正面視上方には壁部７９が配設されている。この壁部７９は、遊技盤１３から水平方向に板状に形成されており、第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａの下部（回転軸部）から右側一般入賞口６３ａの上方まで、円弧状に連続して形成されている。
【１０１１１】
また、壁部７９の左側先端部は、第１始動口６４の下方まで達しているため、左打ち遊技で発射した球が第１始動口６４に入球せずに該第１始動口６４の左右から流下した場合、該球は壁部７９上を左下方向へと転動し、該壁部７９上を転動しきって後述するアウト口６６へと入球する。よって、壁部７９により、左打ち遊技で発射した球は、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａへは入球不可又は困難となるように構成されている。
【１０１１２】
さらに、右打ち遊技で発射した球が、例えば、スルーゲート６７及び普通電役ユニット７２を通過し、閉鎖状態の小入賞口開閉板７３ａと勢いよく接触して飛び跳ねた場合、該球は壁部７９の下側の面と接触して小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上に落下し、小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上を転動して右側一般入賞口６３ａ方向へと流下していく。よって、壁部７９により、右打ち遊技で発射した球は、第１始動口６４、又は、遊技盤１３の正面視左下側に配設された一般入賞口６３へは入球不可又は困難となるように構成されている。
【１０１１３】
次いで、第３図柄表示装置８１の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、支持部としての軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤１３に植設されることにより、誘導部としての風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は３の羽根によって構成されており、該３の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が１２０度の角度で）形成されている。
【１０１１４】
よって、遊技領域に発射された遊技球が流下し、風車上方に配設された進入流路としての寄り釘領域を通過し、風車と衝突する場合、規定状態として羽根部が静止している状態において寄り釘から遊技球が流下すると、接触部としての羽根部の片面と衝突することに

より、羽根部が回転することで誘導流路としての風車右側領域に遊技球を引導可能となる。

【１０１１５】

また、寄り釘から遊技球が連続して流入する場合、１球目の遊技球が羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に１球目の遊技球を引導可能とし、さらに、可動状態として羽根部が回転している状態において、２球目の遊技球が当接部としての羽根部の他面と衝突することにより、案内流路としての風車左側領域に遊技球を引導可能に構成されている

【１０１１６】

さらに、羽根部が回転する場合、いずれの方向（即ち、時計回り又は反時計回り）にも回転可能に構成されているため、遊技球が羽根部と衝突した場合の流下方向は左右いずれの方向にも引導可能となる。

【１０１１７】

遊技盤１３の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図４２９参照）を通じて視認することができる。

【１０１１８】

さらに、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口（入球口）６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３にも入球しなかった球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の接触部としての釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３に入賞した球も、アウト口６６を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機１０外へと排出される。

【１０１１９】

以上、説明したように、第３０実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に経路振分装置７４を配設し、普通電役ユニット７２内に入球した２の球の間隔が一定以内である場合に、１球目の球を右側経路７２ｄへ、２球目の球を左側経路７２ｅへと誘導するように構成する。

【１０１２０】

そして、左側経路７２ｅ側に減速部７２ｆを配設し、該左側経路７２ｅ側に転動した球の流下速度を効果的に減速させ、入球口切換弁７５へ流下するまでの期間が長くなるように構成する。

【１０１２１】

このように構成することで、普通電役ユニット７２内に入球した２の球の流下態様が如何様な場合であっても、１球目の球が合流部７２ｇから入球口切換弁７５側へ流下してから、２球目の球が合流部７２ｇから入球口切換弁７５側へ流下するまでに、一定の期間を有するように構成することができる。

【１０１２２】

そして、１球目の球を第１非電動役物始動口７６に入球させ、２球目の球を第２非電動役物始動口７７に入球させることができ、それぞれの入球によって第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２を開放させることで、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留させることができる。

【１０１２３】

その結果、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留させることができる。

【１０１２４】

その他、第３０実施形態におけるパチンコ機１０は、第２５実施形態乃至第２９実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

＜第３１実施形態＞

次いで、図５１９を参照して、本発明を適用した第３１実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第３１実施形態のパチンコ機１０について、第２５実施形態及び第３０実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第３１実施形態のパチンコ機１０の説明において、第２５実施形態及び第３０実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第２５実施形態及び第３０実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１０１２５】

第３０実施形態のパチンコ機１０では、第２非電動役物ユニット５５２が第１非電動役物ユニット５４の直上に配設されており、右打ち遊技で発射された球が第２非電動役物ユニット５５２に入球するまでに一定の期間を要するように構成されていた。

【１０１２６】

このため、「時間短縮状態」において右打ち遊技で球を発射した場合に、普通電役ユニット７２への入球を経て第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２にそれぞれ２の球を入球させ、第２特別図柄の動的表示の保留球を４つ貯留させるまでに一定の期間を要し、この点において、さらなる向上が求められる。

【１０１２７】

第３１実施形態のパチンコ機１０は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、「時間短縮状態」において右打ち遊技で球を発射した場合に、より迅速に第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２にそれぞれの２の球を入球させることができる遊技機を提供することを目的としている。

【１０１２８】

より具体的には、例えば、第３１実施形態のパチンコ機１０では、第２非電動役物ユニット５５２を、遊技球が遊技領域に進入する進入地点である戻り球防止部材６８により近い位置に配設し、より迅速に第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２にそれぞれの２の球を入球させることができる遊技機を提供することを目的としている。

【１０１２９】

本目的を達成するために、第３１実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、発射された遊技球が所定位置を超えた場合に遊技盤に形成された遊技領域に進入する遊技機であって、前記第３可動体は、前記第２可動体よりも前記所定位置に近い位置に配設された。

【１０１３０】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第１可動体としての動作体を備え、第２可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第１入球部としての作用口を備え、第１検出部としての検知部を備え、第３可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第２入球部としての流入口を備え、第２検出部としての感知部を備え、誘導手段としての案内装置を備え、第１状態としての所定態様を備え、第２状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備え、所定位置としての所定地点を備える。

【１０１３１】
なお、例えば、遊技球を流入させる流入部として、本実施形態では普通電役ユニット７２への入球部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口等でもよい。

【１０１３２】
また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第２非電動役物ユニット５５の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１０１３３】
さらに、例えば、特定の動作を実行可能な第３可動体として、本実施形態では第２非電動役物ユニット５５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【１０１３４】
また、例えば、誘導手段の状態を切り替える切替手段として、本実施形態では入球口切換弁７５の駆動制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける駆動制御や、球が流入することにより流路が切り替わる駆動制御、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な駆動制御、球が特定の入球口

へ入球可能とする駆動制御、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な駆動制御などが挙げられる。

【１０１３５】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第１非電動役物ユニット５４の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１０１３６】

また、例えば、所定条件として、本実施形態では普通図柄の可変表示の当たり当選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１０１３７】

なお、例えば、遊技球の入球を検出するための第１検出部又は第２検出部として、本実施形態では第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ又は第２非電動役物始動口スイッチ７７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるス

イッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与することとなるスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチなどが挙げられる。

【１０１３８】

さらに、例えば、所定選択要素より遊技者にとって有利な特定選択要素として、本実施形態では小当たりを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与可能となる要素、有利な遊技状態に移行可能となる要素、変動演出における１演出の結果が失敗と判断し得ない要素、遊技者にとって有益な情報を付与可能な要素などが挙げられる。

【１０１３９】

また、例えば、選択要素を選択可能な所定一覧として、本実施形態では大当たり乱数テーブル２０２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果を抽出し得る一覧、普通図柄の可変表示の抽選結果を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の終了条件として抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の停止パターンを抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の実行期間を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の継続回数を抽出し得る一覧、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素を抽出し得る一覧などが挙げられる。

【１０１４０】

さらに、例えば、遊技球が入球する第２入球部として、本実施形態では第２非電動役物始動口７７を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【１０１４１】

また、例えば、所定の動作を実行可能な第２可動体として、本実施形態では第１非電動役物ユニット５４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【１０１４２】

さらに、例えば、流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体として、本実施形態では普通電役開閉板７２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置への入球を可能とする開閉板や、小入賞口への入球を可能とする開閉板、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分け

る振分手段や、球が流入することにより流路が切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、遊技者の操作によって遊技球が流入可能となる振分手段、或いは、遊技者の操作によって遊技球が発射可能となる発射駆動源などが挙げられる。

【１０１４３】

また、例えば、遊技球が入球する第１入球部として、本実施形態では第１非電動役物始動口７６を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【１０１４４】

さらに、例えば、所定一覧から抽出手段によって抽出され得る選択要素として、本実施形態では大当たり、小当たり又はハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果として抽出され得る要素、普通図柄の可変表示の抽選結果として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果として抽出され得る要素、特定の遊技状態の終了条件として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の停止パターンとして抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の実行期間として抽出され得る要素、特定の遊技状態の継続回数として抽出され得る要素、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素などが挙げられる。

【１０１４５】

また、例えば、遊技球を所定流路に誘導する誘導手段として、本実施形態では入球口切換弁７５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける構造物や、球が流入することにより流路が切り替わる構造物、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な構造物、球が特定の入球口へ入球可能とする構造物、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な構造物などが挙げられる。

【１０１４６】

さらに、例えば、第１状態又は第２状態として、本実施形態では入球口切換弁７５の初期状態又は入球口切換弁７５の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

【１０１４７】

また、例えば、所定一覧の中から１の選択要素を抽出可能な抽出手段として、本実施形態では大当たり乱数の抽出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たり乱数カウンタの抽出処理、大当たり種別カウンタの抽出処理、小当たり種別カウンタの抽出処理、停止パターン選択カウンタの抽出処理、変動種別カウンタの抽出処理、普図当たりカウンタの抽出処理、転落乱数カウンタの抽出処理、変動演出を決定するための抽選カウンタの抽出処理などが挙げられる。

【１０１４８】

さらに、例えば、遊技を進行する進行手段として、本実施形態では変動開始処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行を進行する手段、普通図柄の可変表示の実行を進行する手段、特別図柄の動的表示の変動演出を進行する手段、遊技者による遊技を実行可能に進行する手段などが挙げられる。

【１０１４９】

また、例えば、通常遊技状態より遊技者に有利な有利遊技状態として、本実施形態では「時間短縮状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態などが挙げられる。

【１０１５０】

さらに、例えば、遊技状態を変更可能な遊技状態変更手段として、本実施形態では時短フラグ２０３ｋを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、普通電役の開放時間を変更可能なフラグなどが挙げられる。

【１０１５１】

また、例えば、所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素として、本実施形態ではハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与し得ない要素、変動演出における１演出の結果が失敗となる要素などが挙げられる。

【１０１５２】

さらに、例えば、複数種類の設定一覧から１の設定一覧を設定可能な設定手段として、本実施形態では設定変更処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、複数種類の抽選テーブルから１の抽選テーブルを選択する機能、複数種類の選択一覧から１の選択一覧を選択する機能などが挙げられる。

【１０１５３】

また、例えば、遊技者による所定操作として、本実施形態では遊技球の発射を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

【１０１５４】

さらに、例えば、遊技球が遊技領域に進入し得る所定位置として、本実施形態では戻り球防止部材６８を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射される場合の発射開始位置、遊技球が特定の領域に進入することとなる位置、遊技球が特定の入球口や入球装置に入球することとなる位置、遊技球が遊技盤１３から排出されることとなる位置、賞球が払い出される場合における払い出し開始位置、払い出された賞球を遊技機から排出することとなる位置などが挙げられる。

【１０１５５】

ここで、図５１９を参照して、第３１実施形態の遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図５１９に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木

製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａ、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット７３、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｄ、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ球が入球可能となる普通電役ユニット７２、開放状態となることで下側第２始動口７１ａへ球が入球可能となる第１非電動役物ユニット５４、開放状態となることで上側第２始動口７１ｄへ球が入球可能となる第２非電動役物ユニット５５２、可動役物２３、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【１０１５６】

一般入賞口６３、右側一般入賞口６３ａ、第１始動口６４、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、第１非電動役物ユニット５４、第２非電動役物ユニット５５２、スルーゲート６７、普通電役ユニット７２、可動役物２３、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図４２９参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。

【１０１５７】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図４２９参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【１０１５８】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図４３８参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図５１９の左上部）には所定地点としての戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図５１９の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第３１実施形態では、所定地点に近接した領域に球を打ち出すこととなる左打ち遊技において、第１始動口６４又は一般入賞口６３へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｄ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、所定地点から一定以上離れた領域に球を打ち出すこととなる右打ち遊技において、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｄ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａへ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４又は一般入賞口６３に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【１０１５９】

また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。

【１０１６０】

遊技領域の正面視左側下部（図５１９の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が、ベース板６０に固定されて配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図４３８参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【１０１６１】

第３１実施形態のパチンコ機１０では、遊技者がこの特別図柄表示装置３７を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置３７は、遊技球や第３図柄表示装置８１、可動役物２３等によって遮蔽され得ないように、遊技盤１３の最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、ベース板６０よりも手前であって、遊技盤１３の最前面となる位置に配設されている。

【１０１６２】

状態ＬＥＤ群３７ａは、後述する第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄに入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「Ｒ」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態ＬＥＤ群３７ａの点灯状態により示される。なお、状態ＬＥＤ群３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【１０１６３】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第３１実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【１０１６４】

特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。

【１０１６５】

具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第３１実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第３１実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【１０１６６】

また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第３１実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後

に、判定結果を示す図柄（第３１実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【１０１６７】

いずれのＬＥＤ群３７ｂ１，３７ｂ２においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示される。各ＬＥＤ群の停止パターンの詳細については、後述する。

【１０１６８】

本パチンコ機１０では、第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４，７１ａ又は７１ｂに応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。また、第２特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット７３及び後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図４３８参照）を開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域ソレノイド７３ｆの開放に伴って後述する特定領域スイッチ７３ｇ（図４３８参照）によって球が検知された場合には、第２特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。

【１０１６９】

第３１実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ａ」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図４４２（ａ）参照）。また、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｂ」と称する場合がある）」が用意されている（図４４２（ｂ）参照）。

【１０１７０】

また、第３１実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて、小入賞口ユニット７３が１回開放する「１ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりＡ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、可変入賞装置６５が９回、それぞれ開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｃ」と称する場合がある）」が用意されている（図４４３参照）。

【１０１７１】

ここで、「通常遊技状態」とは、「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率及び小当たり確率が一定確率であって、かつ、普通図柄の当たり確率が「時間短縮状態」の時より低い状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と大当たり確率及び小当たり確率が同等である一方、「時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態である。

【１０１７２】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行され

ることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。
【１０１７３】
なお、第３１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「時間短縮状態」の終了後の第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態Ｂ」と、が発生可能に構成されている（図４４５参照）。
【１０１７４】
「通常遊技状態Ａ」は、ＲＡＭクリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第２特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常Ａ」への当選後又は、「通常遊技状態Ｂ」の終了後に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第１始動口６４へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図４４５参照）。
【１０１７５】
「通常遊技状態Ｂ」（以下、「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第２特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第３１実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図２優先変動）ように構成されている。
【１０１７６】
また、この「通常遊技状態Ｂ」は、上述したように、右打ち遊技が禁止されておらず、右打ち遊技によってスルーゲート６７によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態Ｂ」において、残存しているすべての第２特別図柄の動的表示の保留球が実行された後に、「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。
【１０１７７】
次いで、「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなることを「時短機能」と称する場合がある）。この「時間短縮状態」は、遊技盤１３の正面視右側下部に設けられた普通電役ユニット７２が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ入球し易い状態となる。
【１０１７８】
即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を普通電役ユニット７２へ入賞させ易く、また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球することに基づいて開放される第１非電動役物ユニット５４、又は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球することに基づいて開放される第２非電動役物ユニット５５２、の、２の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。
【１０１７９】
また、詳細は後述するが、第３１実施形態のパチンコ機１０では、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５２への遊技球の入球に基づいて第２特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を

導出可能となるように構成されている。さらに、第２特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている。

【１０１８０】

このため、「時間短縮状態」においては、後述する第３図柄表示装置８１で行われる右打ち示唆（例えば、図４９１（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の大当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２の詳細については図４３２及び図４３３において、「時間短縮状態」における第３図柄表示装置８１での演出内容については図４８９～図４９６において、それぞれ後述する。

【１０１８１】

第３１実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図４５６の時短終了条件テーブル２０２ｍで後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット７２のエンディング時間の終了後は、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第２特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態Ｂ」に移行し、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第２特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【１０１８２】

なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【１０１８３】

また、第３１実施形態のパチンコ機１０では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

【１０１８４】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３１実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態Ａ」へと移行するように構成されている。

【１０１８５】

次いで、大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３１実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【１０１８６】

次いで、大当たり種別「通常Ｂ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３１実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当

たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ｂ」が選択され得て、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【１０１８７】

次に、小当たり種別について説明する。第３１実施形態のパチンコ機１０において選択され得る小当たり種別「通常Ｃ」とは、最大合計ラウンド数が１０ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図４３８参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図４３８参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たり及び大当たり終了後には、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【１０１８８】

なお、詳細は後述するが、第２特別図柄の動的表示は、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、大当たりに当選することとなる乱数値よりも、小当たりに当選することとなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第２特別図柄の動的表示が実行された場合に小当たりに当選し易いように構成されている（図４４１にて後述）。

【１０１８９】

一方、この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たりに当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から１０ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている（以下、この現象を、小当たり種別「小当たりＡ」と称する場合がある）。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりＡ」当選時の遊技状態に戻るように構成されている。

【１０１９０】

なお、第３１実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ７３ｇの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド７３ｂがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域７３ｄへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ７３ｇの無効状態で該特定領域スイッチ７３ｇを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域７３ｄを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置６５に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第３図柄表示装置８１において表示するように構成してもよい。

【１０１９１】

ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「通常Ａ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方

ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「通常Ａ」又は「時短Ａ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【１０１９２】

また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、小当たり種別「通常Ｃ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「通常Ｂ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。

【１０１９３】

特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

【１０１９４】

なお、第３１実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態が「通常遊技状態Ｂ」である場合、即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加されていない遊技状態となるが、第３図柄表示装置８１では、右打ち報知演出を継続する報知演出を実行するように構成されている。

【１０１９５】

具体的には、上述したように、第２特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図４４１（ｂ）参照）。また、「通常遊技状態Ｂ」における第２特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「１秒」（図４４６～図４５０参照））。

【１０１９６】

よって、大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」に移行する場合（即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」へ移行後、約「１秒」で第２特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態Ｂ」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態Ｂ」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第３図柄表示装置８１では、「通常遊技状態Ｂ」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図４９１（ｄ）～図４９２（ｃ）参照）。

【１０１９７】

遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより１個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａが配設されている。右側一般入賞口６３ａは、後述する可変入賞装置６５の、球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。

【１０１９８】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、盤面右側領域の入り口を通過して第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間に

おいても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働を向上させることができる。

【１０１９９】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１始動口６４への入球又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄへの入球（以下、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄへの球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第３図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、スルーゲート６７の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能なＬＥＤで構成される第２図柄表示装置８３（以下、第２図柄表示装置８３に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置８３」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【１０２００】

第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、普通電役ユニット７２や特別図柄表示装置３７、可変入賞装置６５などよりも所定地点としての戻り球防止部材６８に近い位置に配設されている。そして、後述する表示制御装置１１４（図４３８参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図４３７参照）が表示される。

【１０２０１】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図４３７参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第３１実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【１０２０２】

第３１実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄに始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【１０２０３】

ここで、図４３７を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図４３７は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図４３７（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図４３７（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。

【１０２０４】

第３図柄は、「０」から「９」の数字を付した１０種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「０」から「９」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号（「１」，「３」，「５」，「７」，「９」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号（「０」，「２」，「４」，「６」，「８」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。

【１０２０５】
　また、第３１実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図４３８参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態Ａ」において、大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合は、主に、「０」，「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「通常遊技状態Ａ」に移行する大当たり種別「通常Ａ」に対して、該「通常遊技状態Ａ」よりも有利な遊技状態である「時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。
【１０２０６】
　さらに、第３１実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、大当たり種別「通常Ａ」に当選しているのか、大当たり種別「時短Ａ」に当選しているのかが遊技者には判別し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出を行って大当たり種別「時短Ａ」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０２０７】
　図４３７（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下方向に３分割され、下側の２／３が第３図柄を変動演出する主表示領域Ｄｍと保留球数などを表示するコクピット表示領域Ｄｂとで構成され、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。
【１０２０８】
　主表示領域Ｄｍは、左・中・右の３つの表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３に区分けされており、その表示領域Ｄｍ１に左図柄列Ｚ１が表示され、表示領域Ｄｍ２に中図柄列Ｚ２が表示され、表示領域Ｄｍ３に右図柄列Ｚ３が表示される。
【１０２０９】
　各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順（または降順）に主図柄が配列され、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動演出が行われる。なお、各図柄列Ｚ１～Ｚ３において、数字の配列をそれぞれ異ならせるように構成してもよい。例えば、左図柄列Ｚ１においては主図柄の数字が降順に現れるように配列する一方、中図柄列Ｚ２及び右図柄列Ｚ３においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列してもよい。
【１０２１０】
　また、主表示領域Ｄｍには、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に上・中・下の３段に第３図柄が表示される。この主表示領域Ｄｍの中段部が有効ラインＬ１として設定されており、各遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄に対応する変動演出に際して、左図柄列Ｚ１→右図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に、有効ラインＬ１上に第３図柄が停止表示される。その第３図柄の停止時に有効ラインＬ１上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄の組合せ）で揃えば、遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄の大当たりとして大当たり動画が表示される。
【１０２１１】
　副表示領域Ｄｓは、主表示領域Ｄｍよりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に３つの小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３に等区分されている。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３は、それぞれ、キャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域Ｄｍにて行われる変動表示の結果として大当たりと

なる期待感を遊技者に与えている。
【１０２１２】
コクピット表示領域Ｄｂは、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄに入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。
【１０２１３】
副表示領域Ｄｓの右の小領域Ｄｓ３には、第１特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図１用第４図柄表示領域８７と、第２特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図２用第４図柄表示領域８８と、主表示用右打ち指示８９とが表示可能に構成されている。
【１０２１４】
特図１用第４図柄表示領域８７は、第１特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図１用保留数表示８７ａと、第１特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図１用変動領域８７ｂとで構成されている。
【１０２１５】
特図１用保留数表示８７ａは、第１特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図１用保留数表示８７ａが「０」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「１」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「２」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「３」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「４」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。
【１０２１６】
即ち、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第１特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ１の保留球数の内容と一致するように表示される。
【１０２１７】
特図１用変動領域８７ｂは、第１特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第１特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第１特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第１特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。
【１０２１８】
より詳細には、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示内容に対応するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。
【１０２１９】
特図２用第４図柄表示領域８８は、第２特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図２用保留数表示８８ａと、第２特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変

化可能な特図２用変動領域８８ｂとで構成されている。
【１０２２０】
特図２用保留数表示８８ａは、第２特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図２用保留数表示８８ａが「０」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「１」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「２」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「３」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「４」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。
【１０２２１】
即ち、特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第２特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ２の保留球数の内容と一致するように表示される。
【１０２２２】
特図２用変動領域８８ｂは、第２特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、特図１用変動領域８７ｂと同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第２特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第２特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第２特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。
【１０２２３】
より詳細には、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が青で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が小当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の表示内容に対応するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。
【１０２２４】
主表示用右打ち指示８９は、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃと常に同期して表示を行うものであり、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中において、常に第３図柄表示装置８１に表示されている。
【１０２２５】
また、主表示用右打ち指示８９は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第３図柄表示装置８１において遊技中に実行されるその他の表示内容（例えば、主表示領域Ｄｍの中央部分に表示される各図柄列の第３図柄やスーパーリーチ演出など）よりも優先され、最前面（最手前レイヤ）に表示されるように構成されている。
【１０２２６】
第３図柄表示装置８１の実際の表示画面では、図４３７（ｂ）に示すように、例えば、「通常遊技状態Ａ」では、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計３個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、左の小領域Ｄｓ１、右の小領域Ｄｓ３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発

射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【１０２２７】

第３１実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第１始動口６４へ入球した場合、又は、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大４回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置３７により示されると共に、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａ若しくは特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄表示領域Ｄｂ１の第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいても示される。

【１０２２８】

第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄには、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球１球（保留球数１回）につき１つの保留図柄（通常の表示態様では「○」図柄（白丸図柄））がそれぞれ表示され、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに表示された保留図柄の表示数に応じて、遊技状態に応じて表示設定（優先表示）されている第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の保留球数が表示される。

【１０２２９】

即ち、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいて、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに１つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が１回であることを示し、第１・第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ，Ｄｂ１ｂにそれぞれ１つずつ計２つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が２回であることを示し、第１～第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｃにそれぞれ１つずつ計３つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が３回であることを示し、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにそれぞれ１つずつ計４つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が４回であることを示す。また、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに保留図柄が表示されていない場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が０回であって保留されている変動演出が存在しないことを示す。

【１０２３０】

なお、第３１実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の第２抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第２特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第１特別図柄の変動演出と第２特別図柄の変動演出とを第３図柄表示装置８１において同時に表示可能に構成してもよい。

【１０２３１】

コクピット表示領域Ｄｂの中央部分には、主表示領域Ｄｍで変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示領域Ｄｂ０が設けられている。この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、コクピット表示領域Ｄｂの中央部分、即ち、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａの右側に設けられ、保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに表示される各保留図柄より大きい実行図柄が表示されるように構成されている。また、この実行図柄表示領域

Ｄｂ０は、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が移動（シフト）して実行図柄として表示される。

【１０２３２】

実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示される実行図柄は、主表示領域Ｄｍで実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の保留図柄が４つ存在する状況において、第１特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されていた実行図柄が消去された場合、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域Ｄｂ０における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂに表示されていた保留図柄が、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃに表示されていた保留図柄が、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ｄに表示されていた保留図柄が、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。

【１０２３３】

なお、第３１実施形態においては、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄへの入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、それぞれ３回以下、又は、それぞれ５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを第１特別図柄および第２特別図柄の最大保留数分の４つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【１０２３４】

また、第３図柄表示装置８１において後述する「ノーマルリーチ」演出態様や、「スーパーリーチ」演出態様を実行する場合、大当たり（即ち、各図柄列の第３図柄が揃った状態）を示唆するだけでなく、該「ノーマルリーチ」演出態様や、該「スーパーリーチ」演出態様よりも期待度の高い演出態様への発展を示唆するように構成してもよい。

【１０２３５】

例えば、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコンと、「スペシャルリーチ」演出態様への発展を示唆する「スペシャル」アイコンと、大当たりを示唆する「大当たり」アイコンと、ハズレを示唆する「ハズレ」アイコンと、を用意し、いずれのアイコンが停止するのかを、ルーレット演出などで遊技者の枠ボタン２２の操作によって結果報知するように構成してもよい。

【１０２３６】

このように構成することで、実行中の特別図柄の変動演出がハズレの結果となる場合であっても、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆「スーパー」アイコン等を停止させることで、遊技者に成功の結果となる演出を体感させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【１０２３７】

さらに、上述のように複数のアイコン等によっていずれが停止するのかを演出する場合、アイコン等の組み合わせを複数用意することで、該当の演出への興趣を高めることができる。

【１０２３８】

例えば、ルーレット演出において、４つのアイコンのうち、１つのアイコンを選択するように構成する場合、基本となるアイコンの組み合わせとして、「スーパー」アイコン、

「スペシャル」アイコン、「大当たり」アイコン、「ハズレ」アイコンの４つで構成しておき、「ノーマルリーチ」演出態様から「スーパーリーチ」演出態様に発展する変動パターンであれば、「スーパー」アイコンが複数個存在している組み合わせを表示することで、遊技者に対して「スーパーリーチ」演出態様への発展の期待度が高いことを示唆することができる。

【１０２３９】

また、基本となるアイコンの組み合わせのうち、ルーレット演出としての失敗演出となり得るアイコンを「ハズレ」アイコンの１つのみとし、その他の３のアイコンをルーレット演出としての成功結果となり得るアイコンで構成することで、ルーレット演出が成功結果になり易い演出であることを示唆することができる。

【１０２４０】

さらに、大当たりが確定する演出として、例えば「大当たり確定リーチ」を用意しておき、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様の実行中におけるルーレット演出のアイコンの１つとして「大当たり確定リーチ」アイコンを表示するように構成してもよい。このように構成することで、該ルーレット演出で表示されたアイコンの中に「大当たり確定リーチ」アイコンが存在していることで、該「大当たり確定リーチ」アイコンが選択されれば大当たりが確定するため、遊技者の期待度を効果的に高めることができる。

【１０２４１】

また、アイコンの組み合わせとして、４つのアイコンに「ハズレ」の選択肢が存在しない組み合わせにすることで、演出結果として「ハズレ」を選択し得ないため、必ずいずれかの成功結果が選択され得るように構成することができる。さらに、４つのアイコンすべてが同じアイコンとなる組み合わせを用意しておけば、例えば、４つのアイコンすべてが「スペシャル」アイコンであれば、「ハズレ」を選択し得ないため、大当たり期待度の高い「スペシャルリーチ」演出態様への発展を確定させることができ、同じように、４つのアイコンすべてが「大当たり確定リーチ」アイコンとすれば、「大当たり確定リーチ」への発展を確定させ、さらに該演出への発展後に大当たりも確定することになり、より興趣を高めることができる。また、これらの期待度の高い組み合わせは、「確率変動状態」等に現出するように構成すると、より効果的となる。

【１０２４２】

図５１９に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側には、可動役物２３が設けられている。可動役物２３は剣の形状を模しており、初期状態（図５１９において実線で表示された可動役物２３）においては、第３図柄表示装置８１の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物２３が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物２３の下部であり、かつ、奥行き方向に配設されている役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、該可動役物２３の役物回転軸２３ａを軸として、可動役物２３が第３図柄表示装置８１に向かって（即ち、反時計周りに）約８０度傾斜するように可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する（以下、可動役物２３が可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」（図５１９において点線で表示された可動役物２３）と称する場合がある）。

【１０２４３】

この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１において実行される、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり演出中に実行される「チャレンジバトル」演出において可動可能となるように構成されており（図４９１（ａ）参照）、該可動役物２３が可動することで、該「チャレンジバトル」演出が成功結果となることを示唆するように構成されている。

【１０２４４】

その他、可動役物２３は、特別図柄の変動演出中に可動することで、大当たり又は小当たりへの当選期待度が高いことを示唆したり、同じく特別図柄の変動演出中に可動するこ

とで、第３図柄表示装置８１に表示している第３図柄や保留表示の内容を変化させたり、第３図柄表示装置８１において、特別図柄の変動演出や大当たり演出、小当たり演出などが実行されていないデモ演出中に可動させることで、遊技機を選定中の遊技者に対してアピールする演出を行ったりするように構成してもよい。

【１０２４５】

この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺と同程度の長さで構成されている。また、可動役物２３の可動領域を考慮し、該可動役物２３に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。よって、可動役物２３付近の遊技球の流下領域は、該可動役物２３が初期位置に配設されている状態の右側側方において、遊技球１球が通過可能となる程度の流下領域となるように構成されている。

【１０２４６】

ここで、第２５実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域において、上方側に可動役物２３が配設されており、その下方に第２非電動役物ユニット５５が、さらに、該第２非電動役物ユニット５５の下方に第１非電動役物ユニット５４が配設されていた（図４３１参照）。このため、可動役物２３は第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設領域を避けるように配設されており、該可動役物２３の長さは第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺の半分程度の長さで構成されており、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較しても十分な大きさとは言い難いものとなっている。

【１０２４７】

一方、詳細は後述するが、第３１実施形態のパチンコ機１０では、第２非電動役物ユニット５５２の動作態様を、第１非電動役物ユニット５４の動作態様と異なる構成にすることにより、遊技盤１３の右側上方における可動役物２３の可動領域を広く確保することが可能となった。

【１０２４８】

このように構成することで、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技盤１３右側の限られた領域をより効率的に使用することができる。

【１０２４９】

次いで、可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、可動役物２３の右下方向には、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が設けられている。この第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第３１実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。

【１０２５０】

ここで、図４３２を参照して、作用物としての第１非電動役物ユニット５４の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図４３２（ａ）は、第１非電動役物ユニット５４を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図４３２（ｂ）は、第１非電動役物ユニット５４が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図４３２（ｃ）は、第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【１０２５１】

図４３２（ａ）に示すように、第１非電動役物ユニット５４は、第１非電開閉板５４ａと、下側第２始動口通路７１ａ１と、下側第２始動口スイッチ７１ａ２と、によって構成されている。上述したように、第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物である。

【１０２５２】
第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、規定動作として、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが正面視右方向へと約４５度傾倒して開放される（図４３２（ｃ）参照）。そして、規定動作として第１非電開閉板５４ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が下側第２始動口７１ａに入球可能となる。また、第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球することで、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。
【１０２５３】
下側第２始動口通路７１ａ１は、開放状態の第１非電開閉板５４ａ上を転動してきた遊技球を下側第２始動口スイッチ７１ａ２側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、該下側第２始動口通路７１ａ１の左側に下側第２始動口スイッチ７１ａ２が配設されており、該下側第２始動口スイッチ７１ａ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。
【１０２５４】
次いで、図４３２（ｂ）を参照して、第１非電動役物ユニット５４の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第１非電動役物ユニット５４が閉鎖状態である場合、第１非電開閉板５４ａは鉛直方向上方を向いた状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第１非電動役物ユニット５４内への入球が不可又は困難となるように構成されている。
【１０２５５】
このため、右打ち遊技で発射された球が、第１非電動役物ユニット５４の上流側に配設されている第２非電動役物ユニット５５２（図５１９参照）を通過して鉛直方向下側へと流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第１非電開閉板５４ａによって流下方向が変化することなく、スルーゲート６７を通過して普通電役ユニット７２側へと流下していく。
【１０２５６】
一方、図４３２（ｃ）に示すように、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合、第１非電開閉板５４ａが正面視右方向へと約４５度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第１非電開閉板５４ａ上を転動して正面視左側方向へと流下していき、下側第２始動口通路７１ａ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球を検知され、第１非電動役物ユニット５４から排出される。
【１０２５７】
また、上述したように、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第３１実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されて図４３２（ｂ）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第１非電動役物ユニット５４内への入球が不可又は困難となるように構成されている。
【１０２５８】
図５１９に戻って、説明を続ける。作用物としての第１非電動役物ユニット５４の上流側であって、該第１非電動役物ユニット５４よりも所定地点としての戻り球防止部材６８に近い位置に、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が設けられている。実動体としての第２非電動役物ユニット５５２は、第１非電動役物ユニット５４と同様に電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技

球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５２内に所定数の遊技球（第３１実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖されるように構成されている。

【１０２５９】

ここで、図５０３を参照して、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図５０３（ａ）は、第２非電動役物ユニット５５２を図５０２の拡大図Ｂ（図５０２の下部）に示すとおり、ＬＸＸＶａの方向から見た場合における模式的断面図であり、図５０３（ｂ）は、第２非電動役物ユニット５５２が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図５０３（ｃ）は、第２非電動役物ユニット５５２が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【１０２６０】

図５０３（ａ）に示すように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２は、第２非電出没板５５２ａと、上側第２始動口通路７１ｄ１と、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２と、によって構成されている。上述したように、第２非電動役物ユニット５５２は電気的に駆動制御されない役物である。

【１０２６１】

実動体としての第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、後述する普通電役ユニット７２内の流入口としての第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが遊技盤１３の手前（図５０３（ａ）の左方向）へと水平方向に開放（突出）されるように構成されている（図５０３（ｃ）参照）。この第２非電出没板５５２ａが突出することによって、右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１ｄに入球可能となる。また、第２非電動役物ユニット５５２内に２の球が入球することで、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖（没入）されるように構成されている。

【１０２６２】

上側第２始動口通路７１ｄ１は、第２非電動役物ユニット５５２内に入球した球を遊技盤１３の手前側から奥側（図５０３（ａ）の左側から右側）へと遊技球を転動させるための通路であり、奥側（図５０３（ａ）の右側）へ進むにつれて鉛直下方向へ傾斜している。そして、該上側第２始動口通路７１ｄ１の奥側に上側第２始動口スイッチ７１ｄ２が配設されており、該上側第２始動口スイッチ７１ｄ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。

【１０２６３】

次いで、図５０３（ｂ）を参照して、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第２非電動役物ユニット５５２が閉鎖状態である場合、第２非電出没板５５２ａは遊技盤１３の奥行き方向（図５０３（ｂ）の右方向）に没入した状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５２内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【１０２６４】

このため、第２非電動役物ユニット５５２が閉鎖状態である場合、右打ち遊技で発射された球は閉鎖状態となっている第２非電出没板５５２ａによって流下方向が変化することなく、第１非電動役物ユニット５４側（図５１９参照）へと流下していく。

【１０２６５】

一方、図５０３（ｃ）に示すように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が開放状態である場合、第２非電出没板５５２ａが遊技盤１３の正面視手前方向（図５０３（ｃ）の左方向）へと突出して開放されるため、右打ち遊技で発射された球は突出状態と

なっている第２非電出没板５５２ａ上を転動して遊技盤１３の正面視奥行き方向（図５０３（ｃ）の右方向）へと流下していき、上側第２始動口通路７１ｄ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって入球を検知され、第２非電動役物ユニット５５２から排出される。

【１０２６６】

また、上述したように、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５２内に所定数の遊技球（第３１実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖（没入）されて図５０３（ｂ）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５２内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【１０２６７】

ここで、上述したように、第２５実施形態の第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５は、該第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５を構成するすべての部位がベース板６０の正面視手前側に配設されているため、同じくベース板６０の正面視手前側に配設される可動役物２３とは、正面視した場合において同一の遊技領域には配設し得ないように構成されていた。

【１０２６８】

このため、第２５実施形態における可動役物２３は、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設されている領域を避けるように配設する必要があり、第２５実施形態の可動役物２３は、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較すると十分な大きさとは言い難い大きさであった。

【１０２６９】

一方、第３１実施形態の第２非電動役物ユニット５５２は、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａ、上側第２始動口通路７１ｄ１及び上側第２始動口スイッチ７１ｄ２が遊技盤１３に対して奥行き方向に構成されており、ベース板６０よりも正面視奥側に配設されている。そして、該第２非電動役物ユニット５５２内に入球した球が遊技盤１３に対して奥行き方向へと転動するように構成されている。

【１０２７０】

このように構成することで、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技の興趣を向上することができる。また、遊技盤１３右側の領域内に、球の流下通路と、各入球口（即ち、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａ）と、可動役物２３と、を効率よく配設することができる。

【１０２７１】

また、詳細は後述するが、第３１実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」において、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の球が第１非電動役物ユニット５４を開放することとなる作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、２球目の球が第２非電動役物ユニット５５２を開放することとなる流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球し易いように構成されている。

【１０２７２】

よって、「時間短縮状態」において第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２が開放する場合、最初に規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され易く、その後、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放され易いように構成されている。

【１０２７３】

このため、右打ち遊技で発射された球が第２非電動役物ユニット５５２内の上側第２始動口７１ｄに誘導され得る状況である場合、作用物としての第１非電動役物ユニット５４には２の遊技球が入球済みとなっている可能性が高く、その後に発射される遊技球は第２非電動役物ユニット５５２に入球することが遊技者にとって最も有利な状況となる。従っ

て、第２非電動役物ユニット５５２を第１非電動役物ユニット５４よりも球の流下方向上流側であって、より所定地点としての戻り球防止部材６８に近い位置に配設することで、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２の開放時に発射された球を最短で該第２非電動役物ユニット５５２に入球させることができる。

【１０２７４】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、効率的に第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に球を入球させることができ、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができる。

【１０２７５】

その結果、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行し、第３図柄表示装置８１において右打ち遊技を示唆した場合に（図４９３（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）、遊技者が遊技方法に戸惑うことなく第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができ、円滑に「連荘状態」を遊技することができる。

【１０２７６】

図５１９に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側であって、第１非電動役物ユニット５４の正面視下側には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ６７ａ（図４３８参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【１０２７７】

スルーゲート６７の正面視下側には、普通電役ユニット７２が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット７２内には第１特別図柄及び第２特別図柄の始動口は存在せず、上述した第１非電動役物ユニット５４の始動口である第１非電動役物始動口７６、及び、第２非電動役物ユニット５５２の始動口である第２非電動役物始動口７７が配設されている。即ち、第３１実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２を開放させるように構成されている。

【１０２７８】

ここで、第３１実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球が「４個」貯留可能となるように構成されている。

【１０２７９】

詳細に説明すると、第３１実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通電役ユニット７２は１の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット７２は、１の開放動作における最大入球個数が「２個」に設定されている（図４５７参照）。

【１０２８０】

従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球すると、作用口としての第１非電動役物始動口７６及び流入口としての第２非電動役物始動口７７へと入球する（図５１３～図５１８にて後述）。そして、普通電役ユニット７２に２の球が入球することで、該普通電役ユニット７２は開放動作を終了する。

【１０２８１】

また、上述したように、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作

用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されると、該第１非電動役物ユニット５４内に２の遊技球が入球可能となり、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【１０２８２】

さらに、上述したように、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が開放されると、該第２非電動役物ユニット５５２内に２の遊技球が入球可能となり、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【１０２８３】

このように構成することで、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留させることができる。

【１０２８４】

ここで、図５１２～図５１８を参照して、普通電役ユニット７２の構成、駆動態様および球の流下態様について説明する。図５１２（ａ）は、普通電役ユニット７２を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図５１２（ｂ）は、図５１２（ａ）のＬＸＸＸＩＶｂの部位の拡大図であって、普通電役ユニット７２内の抵抗部としての経路振分装置７４の模式的断面図であり、図５１２（ｃ）は、図５１２（ａ）のＬＸＸＸＩＶｂの部位の拡大図であって、経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転した場合の模式的断面図である。

【１０２８５】

図５１２（ａ）に示すように、普通電役ユニット７２は、主に、普通電役開閉板７２ａ、普通電役スイッチ７２ｂ、振分前経路７２ｃ、経路振分装置７４、右側経路７２ｄ、左側経路７２ｅ、減速部７２ｆ、合流部７２ｇ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６、第２非電動役物始動口７７及び普通電役ユニット内排出口７８、によって構成されている。また、減速部７２ｆは第１減速部７２ｆ１、第２減速部７２ｆ２及び第３減速部７２ｆ３によって構成されている。

【１０２８６】

動作体としての普通電役開閉板７２ａは、普通図柄の可変表示結果に応じて普通電役ソレノイド７２ｊ（図４４４参照）によって開閉状態又は閉鎖状態に駆動制御される。普通電役ユニット７２が開放状態となる場合、動作体としての普通電役開閉板７２ａは、正面視左方向へと約６０度傾倒して開放される（図５１３（ａ）参照）。この普通電役開閉板７２ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が進入部としての普通電役ユニット７２に入球可能となる。

【１０２８７】

また、第３１実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないように構成することで（図４５７（ａ）参照）、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態となり得ないようにし、「時間短縮状態」より普通電役ユニット７２へ入賞し難いように構成する。一方、「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９９／１００）（図４５７（ａ）参照）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態とし易くし、進入部としての普通電役ユニット７２へ容易に入賞し得るように構成する。

【１０２８８】

なお、「時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、普通電役開閉板７２ａが開放される時間や、１回の普通図柄の当たりで普通電役開閉板７２ａが開放される回数を変更するものとしても良い。具体的には、「時間短縮状態」において、普通電役開閉板７２ａが開放される時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、１回の当たりで普通電役開閉板７２ａ

が開放される回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役開閉板７２ａの開放時間の長時間化と、普通電役開閉板７２ａの開放回数の多回数化との少なくとも２つを同時に行うようにしてもよい。

【１０２８９】

普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第３１実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に普通電役ユニット７２が所定時間又は最大入賞個数に達するまで作動状態となり、所定図柄以外（第３１実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役ユニット７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【１０２９０】

スルーゲート６７の保留球数は最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第２図柄保留ランプ８４（以下、第２図柄保留ランプ８４に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ８４」と称する場合がある）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の正面視下方右側に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ８４の点灯された数により、保留数を表示する。

【１０２９１】

なお、普通図柄の可変表示は、第３１実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【１０２９２】

前提条件として普通図柄の可変表示で当たりに当選し、普通電役開閉板７２ａが開放状態となり、進入部としての普通電役ユニット７２内に流入した球は、該普通電役ユニット７２内に設けられた普通電役スイッチ７２ｂによって検知されることで、１個の球が賞球として払い出されるように構成されている。また、普通電役ユニット７２は、前提条件として普通図柄の可変表示で当たりが導出された場合の１の開放動作における最大入賞個数が「２個」に設定されており（図４５７（ｃ）参照）、普通電役スイッチ７２ｂによって「２個」の入賞が検知されると、特定状態として普通電役開閉板７２ａは閉鎖状態となり、普通電役ユニット７２の１の開放動作を終了するように構成されている。また、普通電役スイッチ７２ｂは普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設されており、普通電役ユニット７２に入球した球を即座に検知可能となるように構成されている。

【１０２９３】

ここで、仮に、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞が発生した場合を想定する。詳細は後述するが、第３１実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」へ移行した場合、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるように構成されているが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において最大入賞個数を超える入賞が発生した場合、第２特別図柄の動的表示が４回以上実行可能となってしまう可能性があり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【１０２９４】

詳細に説明すると、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２に遊技球が入球すると、１球目の球は第１非電動役物

始動口７６へと誘導され易く、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球が２個貯留され、第１非電動役物ユニット５４は閉鎖する。

【１０２９５】

また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されることで案内手段としての入球口切換弁７５が可動し、次いで進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２球目の球は第２非電動役物始動口７７へと誘導され易くなり、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放され、該第２非電動役物ユニット５５２に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、第２非電動役物ユニット５５２は閉鎖する。

【１０２９６】

そして、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２球目の球が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されることで、案内手段としての入球口切換弁７５が再度可動して普通電役ユニット７２の開放開始時の状態に戻るため、次に普通電役ユニット７２に入球した球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易い状態となる。

【１０２９７】

ここで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４内の下側第２始動口７１ａに遊技球が入球すると、第２特別図柄の動的表示は即座に実行を開始する。よって、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されて該第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球すると、１球目の入球によって第２特別図柄の動的表示が即座に実行され、２球目の入球によって第２特別図柄の動的表示の保留球が１個貯留された状態となる。さらに、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２球目の球によって、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放されて該第２非電動役物ユニット５５２内に２の球が入球すると、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、合計で３個貯留された状態となる。

【１０２９８】

従って、この状態で進入部としての普通電役ユニット７２に３球目の球が入球すると、該３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が再度開放され、該第１非電動役物ユニット５４内に遊技球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球は、保留球数の最大値である４個となる。

【１０２９９】

即ち、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、進入部としての普通電役ユニット７２に２の球が入球した場合は、作用物としての第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、該普通電役ユニット７２に３の球が入球した場合は、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、第２非電動役物ユニット５５２への２の入球と、さらに、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が少なくとも５回実行可能となる。

【１０３００】

詳細は後述するが、第３１実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示は高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を導出可能となるように構成されているため（図４４１（ｂ）参照）、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて第２特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加することにより、遊技者が獲得可能な大

当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【１０３０１】

従って、普通電役スイッチ７２ｂを動作体としての普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設することにより、普通電役ユニット７２の１の開放動作における最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞を抑制することができ、遊技仕様の想定以上の出玉を抑制することができる。なお、詳細は後述するが、第３１実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」における普通電役ユニット７２の開放動作は１度のみとなるように構成されている。

【１０３０２】

進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した球は、普通電役スイッチ７２ｂを通過すると進入流路としての振分前経路７２ｃへと進入する。振分前経路７２ｃは、鉛直方向に縦長に形成されており、該振分前経路７２ｃの幅は１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、進入部としての普通電役ユニット７２内に複数の球が連続して入球した場合であっても、該複数の球が平行して抵抗部としての経路振分装置７４側に流下していくことはなく、１球ずつ順に流下していく。また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した球が進入流路としての振分前経路７２ｃを通過して流下する場合、該球は振分前経路７２ｃの中心点から前後左右に逸脱することなく鉛直下方向へと流下していき、該球の中心点が経路振分装置７４の支持部としての回転軸部７４ａよりも左側となる位置に流下していくように構成されている（図５１２（ｂ）及び図５１２（ｃ）参照）。

【１０３０３】

次いで、図５１２（ｂ）を参照して、抵抗部としての経路振分装置７４の詳細を説明する。図５１２（ｂ）に示すとおり、経路振分装置７４は、主に、回転軸部７４ａ、突起部７４ｂ、重り部７４ｃ、外周曲部７４ｄ、凹部７４ｅによって構成されている。また、凹部７４ｅは、凹部左辺７４ｅ１、凹部右辺７４ｅ２及び角部７４ｅ３によって構成されている。

【１０３０４】

抵抗部としての経路振分装置７４は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した球を誘導流路としての右側経路７２ｄ又は案内流路としての左側経路７２ｅ（図５１２（ａ）参照）に振り分ける装置であり、電気的に駆動制御されない装置である。この経路振分装置７４は、該経路振分装置７４の上流側の通路である進入流路としての振分前経路７２ｃの中心位置（図５１２（ｂ）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（支持部としての回転軸部７４ａが図５１２（ｂ）の一点鎖線よりも右側に位置する）。

【１０３０５】

また、抵抗部としての経路振分装置７４は、該経路振分装置７４の中心部に位置する回転軸部７４ａを中心に回転可能に構成されている。そして、経路振分装置７４を構成する接触部としての突起部７４ｂと重り部７４ｃとの重さを比較すると、重り部７４ｃの方が重量があるため、図５１２（ｂ）に示す初期状態（通常時）においては、重り部７４ｃによって正面視反時計回り方向の力が加えられており、かつ、ストッパー（図示せず）によって図５１２（ｂ）に示す状態から反時計方向に回転不可となるように構成されることで初期状態を保持している。よって、経路振分装置７４は、規定状態としての初期状態からは時計回りにのみ回転可能となるように構成されている。

【１０３０６】

凹部７４ｅを構成する凹部左辺７４ｅ１及び凹部右辺７４ｅ２は、それぞれの辺の長さが遊技球の直径と同程度の長さとなっており、抵抗部としての経路振分装置７４が初期状態にある場合に１の遊技球が普通電役ユニット７２内に入球した場合、該遊技球は必ずこの凹部７４ｅに進入するように構成されている。

【１０３０７】
　また、凹部左辺７４ｅ１と凹部右辺７４ｅ２との交点である角部７４ｅ３は、規定状態としての初期状態において、抵抗部としての経路振分装置７４の中心部である支持部としての回転軸部７４ａよりも右側に位置している。よって、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した遊技球が凹部７４ｅに進入した場合、該球は凹部左辺７４ｅ１及び凹部右辺７４ｅ２と接し（図５１３（ｂ）参照）、該球の荷重は経路振分装置７４の中心部である回転軸部７４ａよりも右側に位置することになる。
【１０３０８】
　さらに、該球と接触部としての突起部７４ｂとを合わせた荷重は、重り部７４ｃの荷重よりも大きくなる。このため、該球と突起部７４ｂの重みによって抵抗部としての経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度、突起部７４ｂが回転停止部７２ｋと接触するまで回転し（以下、経路振分装置７４が初期状態から回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転した状態を「回転状態」と称する場合がある）、凹部右辺７４ｅ２が右下側へ傾斜することで凹部７４ｅに侵入した遊技球は凹部右辺７４ｅ２の一部である突起部７４ｂ上を右側へと転動し（図５１３（ｃ）の球Ｄ１参照）、誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される。そして、遊技球が突起部７４ｂ上から転動しきり、経路振分装置７４から離れて右側経路７２ｄへ進入すると、該遊技球と突起部７４ｂの重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻る。
【１０３０９】
　また、図５１２（ｃ）に示すとおり、抵抗部としての経路振分装置７４が回転状態にある場合、該経路振分装置７４の鉛直方向上側の面（進入流路としての振分前経路７２ｃから落下してきた遊技球が経路振分装置７４に衝突する面）は当接部としての外周曲部７４ｄとなる。さらに、上述したように、経路振分装置７４は、該経路振分装置７４の上流側の通路である振分前経路７２ｃの中心位置（図５１２（ｃ）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（支持部としての回転軸部７４ａが図５１２（ｃ）の一点鎖線よりも右側に位置する）ため、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した遊技球が、可動状態としての回転状態にある経路振分装置７４に衝突した場合、該遊技球は誘導部としての外周曲部７４ｄの左側への傾斜部を転動して案内流路としての左側経路７２ｅへと進入するように構成されている（図５１５（ｃ）の球Ｅ２参照）。
【１０３１０】
　ここで、上述したように、抵抗部としての経路振分装置７４は、１の遊技球が凹部７４ｅに進入することで時計回りに回転して可動状態としての回転状態となるが、該遊技球が接触部としての突起部７４ｂ上から転動しきると、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに回転して規定状態としての初期状態に戻る。即ち、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した遊技球が回転状態にある経路振分装置７４に衝突する場合とは、普通電役ユニット７２に入球した１球目の遊技球が凹部７４ｅに進入して該経路振分装置７４が回転状態となっている間（遊技球が突起部７４ｂ上から転動しきる前）に、普通電役ユニット７２内に２球目の遊技球が入球して回転状態にある経路振分装置７４に衝突する場合となる（図５１５（ｃ）の球Ｅ２参照）。
【１０３１１】
　また、詳細は後述するが、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球した場合にも、１球目の球は誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導され、２球目の球は案内流路としての左側経路７２ｅへと誘導されるように構成されている（図５１７参照）。
【１０３１２】
　このように、抵抗部としての経路振分装置７４は、規定状態としての初期状態（図５１２（ｂ）参照）から時計回りに約９０度回転して可動状態としての回転状態（図５１２（ｃ）参照）となり、回転状態から反時計回りに約９０度回転して初期状態に戻ることで、

普通電役ユニット７２内に入球した遊技球を右側経路７２ｄ又は左側経路７２ｅへと誘導可能となるように構成されている。

【１０３１３】

図５１２（ａ）を参照して説明を続ける。誘導流路としての右側経路７２ｄは、抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入した遊技球が可動状態としての回転状態の経路振分装置７４から接触部としての突起部７４ｂ上を右側へ転動してきた場合に通過する経路である。この右側経路７２ｄは、後述する合流部７２ｇに向かって緩やかに左下方向へと傾斜しており、該右側経路７２ｄを通過した球は合流部７２ｇへと進入していく。

【１０３１４】

また、右側経路上壁７２ｄ１は、凹部７４ｅに遊技球が進入し、該遊技球と経路振分装置７４とが時計回りに回転する場合、該遊技球と接触しない程度の高さに構成されている。換言すると、仮に、可動状態としての回転状態の経路振分装置７４上に流下してきた遊技球が経路振分装置７４の外周曲部７４ｄと衝突し、右側への傾斜部を転動しようとした場合であっても、外周曲部７４ｄと、右側経路上壁７２ｄ１とに接触し、右側経路７２ｄ側へは流下し得ないように構成されている（図５１２（ｃ）参照）。

【１０３１５】

このため、当接部としての外周曲部７４ｄと右側経路上壁７２ｄ１とに接触した遊技球は、外周曲部７４ｄ上を左側に転動して案内流路としての左側経路７２ｅへと進入するか、又は、外周曲部７４ｄと右側経路上壁７２ｄ１とに接触した状態で静止し、先に凹部７４ｅに進入していた球が右側経路７２ｄ側へと転動して抵抗部としての経路振分装置７４が初期状態に戻ることで、静止していた球が凹部７４ｅに進入し、経路振分装置７４とともに時計回りに回転して右側経路７２ｄ側へと流下するように構成されている。

【１０３１６】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球した場合に、該２の球が密接した状態を維持したまま合流部７２ｇに到達し得ないようにすることができ、それぞれの球が一定の間隔を空けた状態で合流部７２ｇに到達させることができる。

【１０３１７】

案内流路としての左側経路７２ｅは、可動状態としての回転状態の経路振分装置７４の上部である誘導部としての外周曲部７４ｄ上を左側に転動してきた遊技球が通過する経路である。この左側経路７２ｅは、後述する減速部７２ｆに向かって緩やかに左下方向へと傾斜しており、該左側経路７２ｅを通過した球は減速部７２ｆへと進入していく。

【１０３１８】

また、左側経路上壁７２ｅ１は、案内流路としての左側経路７２ｅを１の遊技球が転動できる程度の高さに構成されている。従って、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球し、１球目の球が凹部７４ｅに進入し、さらに、２球目の球が左側経路７２ｅへと流下しようとした場合、該２球目の球は、１球目の球と左側経路上壁７２ｅ１とに接触し、左側経路７２ｅへと流下できない状態となる（図５１７（ｂ）の球Ｆ２参照）。

【１０３１９】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球した場合であっても、１球目の球と２球目の球が同時に合流部７２ｇに到達し得ず、１球目の球に遅れて２球目の球が合流部７２ｇに到達させることができる。

【１０３２０】

減速部７２ｆは、第１減速部７２ｆ１と、第２減速部７２ｆ２と、第３減速部７２ｆ３と、によって構成されており、案内流路としての左側経路７２ｅに進入した遊技球が３の減速部７２ｆ１～７２ｆ３に衝突することで左右に蛇行し、減速しながら該減速部７２ｆを転動するように構成されている。この減速部７２ｆは、左側経路７２ｅ側にのみ配設されており、右側経路７２ｄ側には配設されていない。よって、規定状態としての初期状態の経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入した遊技球が誘導流路としての右側経路７２ｄを

通過して合流部７２ｇに到達する時間（図５１３（ｂ）から図５１３（ｄ）までの遊技球Ｄ１の転動時間）と、可動状態としての回転状態の経路振分装置７４に衝突した遊技球が案内流路としての左側経路７２ｅを通過して合流部７２ｇに到達する時間（図５１５（ｃ）から図５１６（ｂ）までの遊技球Ｅ２の転動時間）とを比較すると、誘導流路としての右側経路７２ｄを通過した場合の方が約１秒程度、合流部７２ｇに到達する時間が早くなるように構成されている。

【１０３２１】

合流部７２ｇは、右側経路７２ｄ又は左側経路７２ｅを通過した球が進入する経路である。この合流部７２ｇは、前述した振分前経路７２ｃと同様に、１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、合流部７２ｇを通過した球が下方へと流下する場合、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、鉛直下方向へと流下していく。よって、案内手段としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部に位置している場合には、合流部７２ｇから流下した球は左側傾斜部７５ａと接触し（図５１４（ａ）の球Ｄ１参照）、入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部に位置している場合には、合流部７２ｇから流下した球は右側傾斜部７５ｂと接触する（図５１４（ｃ）の球Ｄ２参照）ように構成されている。

【１０３２２】

案内手段としての入球口切換弁７５は、合流部７２ｇを通過した遊技球を、後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に誘導するための振り分け弁である。この入球口切換弁７５は変更手段として主制御装置１１０によって電気的に制御されており、所定態様である初期状態においては第２非電動役物始動口７７の上部に位置している（以下、入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部に位置している状態を「第１位置」と称する場合がある）。

【１０３２３】

また、詳細は後述するが、並列して配設されている第１非電動役物始動口７６と第２非電動役物始動口７７とは、合流部７２ｇの中心位置から左右対称となる位置に配設されている。さらに、上述したように、合流部７２ｇを通過した球が下方へと流下する場合、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、鉛直下方向へと流下していく。このため、案内手段としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置にある場合、合流部７２ｇから流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａに接触し、該球が左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動して第１非電動役物始動口７６へと誘導される（図５１４（ａ）の球Ｄ１参照）。そして、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）がオンされて、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部（以下、入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部に位置している状態を「第２位置」と称する場合がある）に移動するように構成されている。

【１０３２４】

また、案内手段としての入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置にある場合、合流部７２ｇから流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂに接触し、該球が右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動して第２非電動役物始動口７７へと誘導される（図５１４（ｃ）の球Ｄ２参照）。そして、感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球が検知された場合、又は、普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒が経過した場合、のいずれかの場合に入球口切換弁ソレノイド７５ｃがオフされて、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に戻るように構成されている。

【１０３２５】

第１非電動役物始動口７６は、作用口としての第１非電動役物始動口７６に遊技球が入球することで第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａを開放する始動口であ

り、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６と第２非電動役物始動口７７とは、合流部７２ｇの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第１非電動役物始動口７６は合流部７２ｇの中心位置から正面視左側に配設されている。

【１０３２６】

さらに、上述したように、第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。なお、第１非電動役物始動口７６への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【１０３２７】

流入口としての第２非電動役物始動口７７は、該第２非電動役物始動口７７に遊技球が入球することで第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａを開放する始動口であり、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６と第２非電動役物始動口７７とは、合流部７２ｇの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第２非電動役物始動口７７は合流部７２ｇの中心位置から正面視右側に配設されている。

【１０３２８】

さらに、上述したように、第２非電動役物ユニット５５２は電気的に駆動制御されない役物であり、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが開放されるように構成されている。なお、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【１０３２９】

第３１実施形態のパチンコ機１０では、振分前経路７２ｃ、経路振分装置７４、右側経路７２ｄ、左側経路７２ｅ、減速部７２ｆ、合流部７２ｇ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７の構成により、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の遊技球を第１非電動役物始動口７６へ、２球目の遊技球を第２非電動役物始動口７７へ、それぞれ入球可能となるように構成されている。

【１０３３０】

一方、左側排出経路７２ｈは、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球する予定の遊技球が該第１非電動役物始動口７６に入球し得なかった場合のイレギュラーケースに通過する経路であり、該遊技球は左側排出経路７２ｈを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８へと入球し、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａ（図５０８参照）によって検知され、普通電役ユニット７２から排出される。

【１０３３１】

同様に、右側排出経路７２ｉは、流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球する予定の遊技球が該第２非電動役物始動口７７に入球し得なかった場合のイレギュラーケースに通過する経路であり、該遊技球は右側排出経路７２ｉを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８へと入球し、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａ（図５０８参照）によって検知され、普通電役ユニット７２から排出される。

【１０３３２】

次いで、図５１３～図５１８を参照して、普通電役ユニット７２内に入球した遊技球の流下態様について説明する。図５１３～図５１４は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が一定以上の間隔を空けて入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図であり、図５１５～図５１６は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が一定以内の間隔で入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図であり、図５１７～図５１８は、普通電役ユニット７２に

２の遊技球が密接した状態で入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。
【１０３３３】
より詳細には、図５１３（ａ）は、１球目の球Ｄ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図５１３（ｂ）は、図５１３（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入し、２球目の球Ｄ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過する状態を示した図であり、図５１３（ｃ）は、図５１３（ｂ）の状態から、１球目の球Ｄ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態を示した図であり、図５１３（ｄ）は、図５１３（ｃ）の状態から、１球目の球Ｄ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が初期状態に戻った経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入した状態を示した図である。
【１０３３４】
また、図５１４（ａ）は、図５１３（ｄ）の状態から、１球目の球Ｄ１が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｄ２が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態を示した図であり、図５１４（ｂ）は、図５１４（ａ）の状態から、１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｄ２が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示した図であり、図５１４（ｃ）は、図５１４（ｂ）の状態から、２球目の球Ｄ２が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図５１４（ｄ）は、図５１４（ｃ）の状態から、２球目の球Ｄ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。
【１０３３５】
さらに、図５１５（ａ）は、１球目の球Ｅ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図５１５（ｂ）は、図５１５（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｅ１が凹部７４ｅに進入し、２球目の球Ｅ２が普通電役ユニット７２内に入球して進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態を示した図であり、図５１５（ｃ）は、図５１５（ｂ）の状態から、１球目の球Ｅ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｅ２が抵抗部としての経路振分装置７４の外周曲部７４ｄ上を転動して左側経路７２ｅへと進入する状態を示した図であり、図５１５（ｄ）は、図５１５（ｃ）の状態から、１球目の球Ｅ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入し、２球目の球Ｅ２が左側経路７２ｅを通過して減速部７２ｆに進入する状態を示した図である。
【１０３３６】
また、図５１６（ａ）は、図５１５（ｄ）の状態から、１球目の球Ｅ１が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過している状態を示した図であり、図５１６（ｂ）は、図５１６（ａ）の状態から、１球目の球Ｅ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示した図であり、図５１６（ｃ）は、図５１６（ｂ）の状態から、２球目の球Ｅ２が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図５１６（ｄ）は、図５１６（ｃ）の状態から、２球目の球Ｅ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。
【１０３３７】
さらに、図５１７（ａ）は、１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で開放

状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図５１７（ｂ）は、図５１７（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で進入流路としての振分前経路７２ｃを通過した状態を示した図であり、図５１７（ｃ）は、図５１７（ｂ）の状態から、１球目の球Ｆ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｆ２が抵抗部としての経路振分装置７４の外周曲部７４ｄ上を転動して左側経路７２ｅへと進入する状態を示した図であり、図５１７（ｄ）は、図５１７（ｃ）の状態から、１球目の球Ｆ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入し、２球目の球Ｆ２が左側経路７２ｅを通過して減速部７２ｆに進入する状態を示した図である。

【１０３３８】

また、図５１８（ａ）は、図５１７（ｄ）の状態から、１球目の球Ｆ１が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過している状態を示した図であり、図５１８（ｂ）は、図５１８（ａ）の状態から、１球目の球Ｆ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示した図であり、図５１８（ｃ）は、図５１８（ｂ）の状態から、２球目の球Ｆ２が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図５１８（ｄ）は、図５１８（ｃ）の状態から、２球目の球Ｆ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。

【１０３３９】

図５１３（ａ）は、１球目の球Ｄ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図５１３（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて普通電役開閉板７２ａが開放され、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された１の球Ｄ１が転動している状態である。

【１０３４０】

よって、図５１３（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置７４は初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。

【１０３４１】

次いで、図５１３（ｂ）は、図５１３（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入し、２球目の球Ｄ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過する状態を示している。即ち、図５１３及び図５１４では、普通電役ユニット７２内に１球目の球Ｄ１が入球した後、一定の時間が経過してから２球目の球Ｄ２が入球したケースとなっている。

【１０３４２】

次いで、図５１３（ｃ）は、図５１３（ｂ）の状態から、１球目の球Ｄ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態を示している。図５１３（ｂ）において１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入したため、１球目の球Ｄ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって経路振分装置７４が回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転し、１球目の球Ｄ１が突起部７４ｂ上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される状態となっている。

【１０３４３】

一方、図５１３（ｂ）で２球目の球Ｄ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過したことによって、主制御装置１１０は普通電役ユニット７２に最大入賞個数である「２個」の球が入

球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板７２ａが閉鎖された状態となっている。そして、普通電役スイッチ７２ｂを通過した２球目の球Ｄ２は、進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態となっている。

【１０３４４】

次いで、図５１３（ｄ）は、図５１３（ｃ）の状態から、１球目の球Ｄ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が初期状態に戻った経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入した状態を示している。１球目の球Ｄ１は、抵抗部としての経路振分装置７４の接触部としての突起部７４ｂ上を転動しきって誘導流路としての右側経路７２ｄを通過しているため、１球目の球Ｄ１と突起部７４ｂの重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。そして、２球目の球Ｄ２は、初期状態に戻った経路振分装置７４の凹部７４ｅへと進入した状態となっている。

【１０３４５】

即ち、図５１３～図５１４の流下態様におけるケースでは、１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、該経路振分装置７４が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、１球目の球Ｄ１が接触部としての突起部７４ｂから転動しきって該経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、１球目の球Ｄ１が経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、２球目の球Ｄ２が経路振分装置７４に到達するまでの期間の方が長い場合の流下態様となっている。

【１０３４６】

次いで、図５１４（ａ）は、図５１３（ｄ）の状態から、１球目の球Ｄ１が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｄ２が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態を示している。合流部７２ｇを通過した１球目の球Ｄ１は、該合流部７２ｇの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。図５１４（ａ）の状態では、遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁７５は第１位置である第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。

【１０３４７】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた１球目の球Ｄ１は、案内手段としての入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を案内流路としての左側へと転動しながら第１非電動役物始動口スイッチ７６ａへと進入していく。

【１０３４８】

一方、図５１３（ｄ）において２球目の球Ｄ２が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入したため、２球目の球Ｄ２と接触部としての突起部７４ｂの重みによって経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転し、２球目の球Ｄ２が突起部７４ｂ上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される状態となっている。

【１０３４９】

次いで、図５１４（ｂ）は、図５１４（ａ）の状態から、１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｄ２が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示している。１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している。

【１０３５０】
　また、１球目の球Ｄ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となっている（図４３２（ｃ）参照）。
【１０３５１】
　一方、抵抗部としての経路振分装置７４の突起部７４ｂ上を転動しきった２球目の球Ｄ２は、誘導流路としての右側経路７２ｄを通過している状態となっている。よって、図５１４（ａ）において可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。
【１０３５２】
　次いで、図５１４（ｃ）は、図５１４（ｂ）の状態から、２球目の球Ｄ２が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。合流部７２ｇを通過した２球目の球Ｄ２は、該合流部７２ｇの下方へと流下して案内手段としての入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁７５は第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。
【１０３５３】
　また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた２球目の球Ｄ２は、案内手段としての入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を誘導流路としての右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。
【１０３５４】
　次いで、図５１４（ｄ）は、図５１４（ｃ）の状態から、２球目の球Ｄ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ｄ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。
【１０３５５】
　また、２球目の球Ｄ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａが開放された状態となっている（図５０３（ｃ）参照）。
【１０３５６】
　ここで、上述したように、図５１３～図５１４の流下態様におけるケースでは、１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、該経路振分装置７４が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、１球目の球Ｄ１が接触部としての突起部７４ｂから転動しきって該経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｄ１と２球目の球Ｄ２との入球間隔の方が長い場合の流下態様となっている。
【１０３５７】
　このように、１球目の球Ｄ１と２球目の球Ｄ２との入球間隔が一定以上である場合、１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動しきった後に、２球目の球Ｄ２が合流部７２ｇから案内手段としての入球口切換弁７５側へ流下してくるように構成されている。

【１０３５８】
このように構成することで、１球目の球Ｄ１と２球目の球Ｄ２との入球間隔が一定以上である場合、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２の球を、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。
【１０３５９】
次に、図５１５～図５１６を参照して、普通電役ユニット７２に２の遊技球が一定以内の間隔で入球した場合の各遊技球の流下態様について説明する。図５１５（ａ）は、１球目の球Ｅ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図５１５（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて動作体としての普通電役開閉板７２ａが開放され、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された１の球Ｅ１が転動している状態である。
【１０３６０】
よって、図５１５（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置７４は規定状態としての初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。
【１０３６１】
次いで、図５１５（ｂ）は、図５１５（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｅ１が凹部７４ｅに進入し、２球目の球Ｅ２が普通電役ユニット７２内に入球して進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態を示している。２球目の球Ｅ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過したことによって、主制御装置１１０は普通電役ユニット７２に最大入賞個数である「２個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板７２ａが閉鎖された状態となっている。
【１０３６２】
ここで、図５１５（ｂ）と、上述した図５１３（ｂ）と、を比較すると、図５１３（ｂ）における１球目の球Ｄ１と２球目の球Ｄ２との間隔よりも、図５１５（ｂ）における１球目の球Ｅ１と２球目の球Ｅ２との間隔の方が短くなっている。即ち、図５１５～図５１６に示す流下態様は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２の球の間隔がより短い場合の流下態様となっている。
【１０３６３】
次いで、図５１５（ｃ）は、図５１５（ｂ）の状態から、１球目の球Ｅ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｅ２が抵抗部としての経路振分装置７４の外周曲部７４ｄ上を転動して左側経路７２ｅへと進入する状態を示している。図５１５（ｂ）において１球目の球Ｅ１が経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入したため、１球目の球Ｅ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転し、１球目の球Ｅ１が突起部７４ｂ上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される状態となっている。
【１０３６４】
一方、２球目の球Ｅ２は、１球目の球Ｅ１によって抵抗部としての経路振分装置７４が可動状態としての回転状態となっている間に該経路振分装置７４へと到達し、当接部としての外周曲部７４ｄと接触する。上述したように、進入流路としての振分前経路７２ｃの幅は遊技球の直径を僅かに上回る程度に構成されているため、２球目の球Ｅ２球が振分前経路７２ｃを通過して流下する場合、該球は振分前経路７２ｃの中心点から左右方向に逸脱することなく鉛直下方向に流下していき、該球の中心点が経路振分装置７４の中心点で

ある支持部としての回転軸部７４ａよりも左側となる位置に流下し、経路振分装置７４と接触する。

【１０３６５】

よって、２球目の球Ｅ２は、誘導部としての外周曲部７４ｄの最上部にあたる位置よりも左側となる位置で外周曲部７４ｄと接触し、該外周曲部７４ｄの左側の傾斜に沿って転動し、案内流路としての左側経路７２ｅへと進入していく（図５１２（ｃ）参照）。

【１０３６６】

また、仮に、２球目の球Ｅ２が当接部としての外周曲部７４ｄと接触し、該外周曲部７４ｄの右側の傾斜に沿って転動しようとした場合であっても、該外周曲部７４ｄと右側経路上壁７２ｄ１（図５１２（ｃ）参照）とに接触して右側経路７２ｄ側へ流下し得ないように構成されている。従って、この場合、外周曲部７４ｄ上を左側に転動して案内流路としての左側経路７２ｅへと進入するか、又は、外周曲部７４ｄと右側経路上壁７２ｄ１とに接触した状態で静止し、先に凹部７４ｅに進入していた球が右側経路７２ｄ側へと転動して経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻ることで、静止していた球が凹部７４ｅに進入し、抵抗部としての経路振分装置７４とともに時計回りに回転して右側経路７２ｄ側へと流下するように構成されている。

【１０３６７】

このように、図５１５～図５１６の流下態様におけるケースでは、１球目の球Ｅ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、該経路振分装置７４が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、１球目の球Ｅ１が接触部としての突起部７４ｂから転動しきって該経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、１球目の球Ｅ１が経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、２球目の球Ｅ２が経路振分装置７４に到達するまでの期間の方が短い場合の流下態様となっている。

【１０３６８】

次いで、図５１５（ｄ）は、図５１５（ｃ）の状態から、１球目の球Ｅ１が誘導流路としての右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入し、２球目の球Ｅ２が左側経路７２ｅを通過して減速部７２ｆに進入する状態を示している。１球目の球Ｅ１は抵抗部としての経路振分装置７４の突起部７４ｂ上を転動しきって右側経路７２ｄを通過しているため、１球目の球Ｅ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。

【１０３６９】

一方、案内流路としての左側経路７２ｅを通過した２球目の球Ｅ２は、減速部７２ｆへと進入していく。左側へと傾斜する左側経路７２ｅを通過した２球目の球Ｅ２は、第１減速部７２ｆ１と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｅ２は流下方向を右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら第２減速部７２ｆ２へと向かって流下していく。

【１０３７０】

次いで、図５１６（ａ）は、図５１５（ｄ）の状態から、１球目の球Ｅ１が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過している状態を示している。合流部７２ｇを通過した１球目の球Ｅ１は、該合流部７２ｇの下方へと流下して案内手段としての入球口切換弁７５と接触する。図５１６（ａ）の状態では、遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁７５は第１位置である第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。

【１０３７１】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた１球目の球Ｅ１は、案内手段としての入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動しながら第

１非電動役物始動口スイッチ７６ａへと進入していく。
【１０３７２】
一方、第１減速部７２ｆ１と衝突して右下へと流下していた２球目の球Ｅ２は、第２減速部７２ｆ２と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｅ２は流下方向を再度左側へと変化させ、減速しつつ、左下へと流下しながら第３減速部７２ｆ３へと向かって流下していく。
【１０３７３】
次いで、図５１６（ｂ）は、図５１６（ａ）の状態から、１球目の球Ｅ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示している。１球目の球Ｅ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している。
【１０３７４】
また、１球目の球Ｅ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となっている（図４３２（ｃ）参照）。
【１０３７５】
一方、第２減速部７２ｆ２と衝突して左下へと流下していた２球目の球Ｅ２は、第３減速部７２ｆ３と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｅ２は流下方向を再度右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら合流部７２ｇへと進入していく。
【１０３７６】
次いで、図５１６（ｃ）は、図５１６（ｂ）の状態から、２球目の球Ｅ２が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。合流部７２ｇを通過した２球目の球Ｅ２は、該合流部７２ｇの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁７５は第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。
【１０３７７】
また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた２球目の球Ｅ２は、案内手段としての入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。
【１０３７８】
次いで、図５１６（ｄ）は、図５１６（ｃ）の状態から、２球目の球Ｅ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ｅ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。
【１０３７９】
また、２球目の球Ｅ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａが開放された状態となっている（図５０３（ｃ）参照）。
【１０３８０】
このように、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｅ１と２球

目の球Ｅ２との入球間隔が短い場合であっても、１球目の球Ｅ１が右側経路７２ｄ側を流下し、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過することになる左側経路７２ｅ側を流下することで、該２の球が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５へ到達するまでの間隔を長くすることができる。そして、１球目の球Ｅ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動しきった後に、２球目の球Ｅ２が合流部７２ｇから案内手段としての入球口切換弁７５側へ流下可能に構成することができる。

【１０３８１】

このように構成することで、１球目の球Ｅ１と２球目の球Ｅ２との入球間隔が一定以内の場合においても、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２の球を、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【１０３８２】

次に、図５１７～図５１８を参照して、普通電役ユニット７２に２の遊技球が密接した状態で入球した場合の各遊技球の流下態様について説明する。図５１７（ａ）は、１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図５１７（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて動作体としての普通電役開閉板７２ａが開放され、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された２の球Ｆ１及びＦ２が密接して転動している状態である。

【１０３８３】

よって、図５１７（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置７４は初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。

【１０３８４】

次いで、図５１７（ｂ）は、図５１７（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で進入流路としての振分前経路７２ｃを通過した状態を示している。１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過したことによって、主制御装置１１０は普通電役ユニット７２に最大入賞個数である「２個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板７２ａが閉鎖された状態となっている。

【１０３８５】

また、１球目の球Ｆ１は、規定状態としての初期状態の経路振分装置７４の凹部７４ｅへと進入する。ここで、上述したように、抵抗部としての経路振分装置７４は、該経路振分装置７４の上側の通路である進入流路としての振分前経路７２ｃの中心位置（図５１２（ｂ）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（支持部としての回転軸部７４ａが図５１２（ｂ）の一点鎖線よりも右側に位置する）。さらに、凹部左辺７４ｅ１と凹部右辺７４ｅ２との交点である角部７４ｅ３は、経路振分装置７４の中心部である回転軸部７４ａよりも右側に位置している（図５１２（ｂ）参照）。

【１０３８６】

よって、１球目の球Ｆ１が凹部７４ｅへと進入した場合、該１球目の球Ｆ１は、進入流路としての振分前経路７２ｃを流下中の状態、即ち、球Ｆ１の中心点が図５１２（ｂ）に

示す一点鎖線上を流下している状態と比べると、若干ながら右側にずれて凹部７４ｅへと進入する。このため、１球目の球Ｆ１と密接した状態で流下してきた２球目の球Ｆ２は、右側にずれた１球目の球Ｆ１との接触により、該１球目の球Ｆ１上を左側へと転動しようとする。しかしながら、１球目の球Ｆ１と密接した状態の２球目の球Ｆ２は、左側経路上壁７２ｅ１とも接触するため、左側経路７２ｅ側へと転動することができず、１球目の球Ｆ１の上部に静止した状態となる。

【１０３８７】

次いで、図５１７（ｃ）は、図５１７（ｂ）の状態から、１球目の球Ｆ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｆ２が抵抗部としての経路振分装置７４の外周曲部７４ｄ上を転動して左側経路７２ｅへと進入する状態を示している。図５１７（ｂ）において１球目の球Ｆ１が経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入したため、１球目の球Ｆ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転し、突起部７４ｂ上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される状態となっている。

【１０３８８】

一方、図５１７（ｂ）において、１球目の球Ｆ１と左側経路上壁７２ｅ１とに接触して静止状態となっていた２球目の球Ｆ２は、１球目の球Ｆ１が抵抗部としての経路振分装置７４とともに時計回りに回転したことで、案内流路としての左側経路７２ｅへと転動するスペースが生じ、該左側経路７２ｅ側へと転動していく。

【１０３８９】

次いで、図５１７（ｄ）は、図５１７（ｃ）の状態から、１球目の球Ｆ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入し、２球目の球Ｆ２が左側経路７２ｅを通過して減速部７２ｆに進入する状態を示している。１球目の球Ｆ１は抵抗部としての経路振分装置７４の突起部７４ｂ上を転動しきって誘導流路としての右側経路７２ｄを通過しているため、１球目の球Ｆ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。

【１０３９０】

一方、案内流路としての左側経路７２ｅを通過した２球目の球Ｆ２は、減速部７２ｆへと進入していく。左側へと傾斜する左側経路７２ｅを通過した２球目の球Ｆ２は、第１減速部７２ｆ１と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｆ２は流下方向を右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら第２減速部７２ｆ２へと向かって流下していく。

【１０３９１】

次いで、図５１８（ａ）は、図５１７（ｄ）の状態から、１球目の球Ｆ１が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過している状態を示している。合流部７２ｇを通過した１球目の球Ｆ１は、該合流部７２ｇの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。図５１８（ａ）の状態では遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁７５は第１位置である第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。

【１０３９２】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた１球目の球Ｆ１は、入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動しながら第１非電動役物始動口スイッチ７６ａへと進入していく。

【１０３９３】

一方、第１減速部７２ｆ１と衝突して右下へと流下していた２球目の球Ｆ２は、第２減

速部７２ｆ２と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｆ２は流下方向を再度左側へと変化させ、減速しつつ、左下へと流下しながら第３減速部７２ｆ３へと向かって流下していく。

【１０３９４】

次いで、図５１８（ｂ）は、図５１８（ａ）の状態から、１球目の球Ｆ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示している。１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している。

【１０３９５】

また、１球目の球Ｆ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって、規定動作として第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となっている（図４３２（ｃ）参照）。

【１０３９６】

一方、第２減速部７２ｆ２と衝突して左下へと流下していた２球目の球Ｆ２は、第３減速部７２ｆ３と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｆ２は流下方向を再度右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら合流部７２ｇへと進入していく。

【１０３９７】

次いで、図５１８（ｃ）は、図５１８（ｂ）の状態から、２球目の球Ｆ２が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。合流部７２ｇを通過した２球目の球Ｆ２は、該合流部７２ｇの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁７５は特定態様である第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。

【１０３９８】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた２球目の球Ｆ２は、入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。

【１０３９９】

次いで、図５１８（ｄ）は、図５１８（ｃ）の状態から、２球目の球Ｆ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ｆ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。

【１０４００】

また、２球目の球Ｆ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａが開放された状態となっている（図４３３（ｃ）参照）。

【１０４０１】

このように、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球した場合であっても、１球目の球Ｆ１が右側経路７２ｄ側を流下し、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過することになる左側経路７２ｅ側を流下することで、該２の球が合流部７２ｇから入球口切換弁７５側へ流下するタイミングをずらすことができる。そして、

１球目の球Ｆ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動しきった後に、２球目の球Ｆ２が合流部７２ｇから入球口切換弁７５側へ流下可能に構成することができる。

【１０４０２】

このように構成することで、２の遊技球が密接した状態で進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した場合でも、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【１０４０３】

即ち、図５１３～図５１８において説明したように、普通電役ユニット７２に２の遊技球が入球した場合、該２の球の流下態様が如何様な場合であっても、１球目の球を作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球させ、２球目の球を流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【１０４０４】

なお、普通電役ユニット７２に入球した球が想定外の流下態様となって、第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に入球しなかった場合、左側排出経路７２ｈ又は右側排出経路７２ｉを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８に入球するように構成されている（図５０６及び図５０７参照）。

【１０４０５】

図５１９に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図４３８参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【１０４０６】

普通電役ユニット７２の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット７２の正面視左側には小入賞口ユニット７３が配設されている。この小入賞口ユニット７３には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された小入賞口開閉板７３ａと、該小入賞口開閉板７３ａを開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド７３ｂ（図４３８参照）と、小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃと、特定領域７３ｄと、小入賞口ユニット７３内に流入した球を排出するための排出口７３ｈと、が設けられている。また、特定領域７３ｄは、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された特定領域開閉板７３ｅと、該特定領域開閉板７３ｅを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド７３ｆ（図４３８参照）と、特定領域７３ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ７３ｇとで構成される。

【１０４０７】

小入賞口開閉板７３ａは、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板７３ａは、通常

状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板７３ａ上を転動し、可変入賞装置６５側へと流下していくように構成されている。そして、第２特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板７３ａが小入賞口ソレノイド７３ｂ（図４３８参照）によって遊技盤１３盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球は小入賞口ユニット７３内に流入可能な状態となる。

【１０４０８】

小入賞口ユニット７３内に流入した球は、該小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃによって検知された後、同じく小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域７３ｄ側へと流下する。また、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【１０４０９】

第３１実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３の開放回数が１０回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、小入賞口ユニット７３が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（後述する図４５２参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット７３の開放時間の合計時間が「１．０秒」に設定される。なお、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３への最大入賞個数は「１０個」に設定される（図４５２参照）。

【１０４１０】

小入賞口ユニット７３内であって、小入賞口スイッチ７３ｃの下流側には、特定領域開閉板７３ｅが配設されている。特定領域開閉板７３ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板７３ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域７３ｄの上流側（小入賞口スイッチ７３ｃ側）から流下する球を特定領域開閉板７３ｅの上面を転動させて小入賞口ユニット７３内の排出口７３ｈ側（特定領域開閉板７３ｅの正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット７３内に流入した球の特定領域７３ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第３１実施形態では、小入賞口ユニット７３の開放時）に基づいて、特定領域開閉板７３ｅが特定領域ソレノイド７３ｆ（図４３８参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、特定領域７３ｄ内（特定領域スイッチ７３ｇ側）に球が流入可能な状態となる。

【１０４１１】

特定領域７３ｄ内に流入した球は、該特定領域７３ｄ内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第３１実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図４４３参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ７３ｇによる賞球の払い出しは無いように構成されている。

【１０４１２】

小入賞口ユニット７３の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット７３の正面視左側には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａが設けられている。

【１０４１３】

大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入

賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第１特別図柄又は第２特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図４３８参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。

【１０４１４】

可変入賞装置６５内に流入した球は、該可変入賞装置６５内に設けられた大入賞口スイッチ６５ｃによって検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【１０４１５】

可変入賞装置６５の球の流下方向下流側であって、該可変入賞装置６５の正面視左側には、球が入球することにより１個の球が賞球として払い出される右側一般入賞口６３ａが配設されている。この右側一般入賞口６３ａは、右打ち遊技で発射した球が入球し得る第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５の流下方向下流側に配設されているため、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入球しなかった球が入球し得る。

【１０４１６】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、該右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【１０４１７】

普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａの正面視上方には壁部７９が配設されている。この壁部７９は、遊技盤１３から水平方向に板状に形成されており、第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａの下部（回転軸部）から右側一般入賞口６３ａの上方まで、円弧状に連続して形成されている。

【１０４１８】

また、壁部７９の左側先端部は、第１始動口６４の下方まで達しているため、左打ち遊技で発射した球が第１始動口６４に入球せずに該第１始動口６４の左右から流下した場合、該球は壁部７９上を左下方向へと転動し、該壁部７９上を転動しきって後述するアウト口６６へと入球する。よって、壁部７９により、左打ち遊技で発射した球は、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａへは入球不可又は困難となるように構成されている。

【１０４１９】

さらに、右打ち遊技で発射した球が、例えば、スルーゲート６７及び普通電役ユニット７２を通過し、閉鎖状態の小入賞口開閉板７３ａと勢いよく接触して飛び跳ねた場合、該球は壁部７９の下側の面と接触して小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上に落下し、小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上を転動して右側一般入賞口６３ａ方向へと流下していく。よって、壁部７９により、右打ち遊技で発射した球は、第１始動口６４、又は、遊技盤１３の正面視左下側に配設された一般入賞口６３へは入球不可又は困難となるように構成されている。

【１０４２０】

次いで、第３図柄表示装置８１の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤１３に植設されることにより、風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は３の羽根によって構成されており、該３の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が１２０度の角度で）形成されている。

【１０４２１】

よって、遊技領域に発射された遊技球が流下し、風車上方に配設された寄り釘領域を通過し、風車と衝突する場合、羽根部が静止している状態において寄り釘から遊技球が流下すると、羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に遊技球を引導可能となる。

【１０４２２】

また、寄り釘から遊技球が連続して流入する場合、１球目の遊技球が羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に１球目の遊技球を引導可能とし、さらに、羽根部が回転している状態において、２球目の遊技球が羽根部の他面と衝突することにより、風車左側領域に遊技球を引導可能に構成されている。

【１０４２３】

さらに、羽根部が回転する場合、いずれの方向（即ち、時計回り又は反時計回り）にも回転可能に構成されているため、遊技球が羽根部と衝突した場合の流下方向は左右いずれの方向にも引導可能となる。

【１０４２４】

遊技盤１３の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図４２９参照）を通じて視認することができる。

【１０４２５】

さらに、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口（入球口）６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３にも入球しなかった球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３に入賞した球も、アウト口６６を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機１０外へと排出される。

【１０４２６】

以上、説明したように、第３１実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７を配設し、該普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球が第１非電動役物始動口７６に、２球目の球が第２非電動役物始動口７７に入球可能となるように構成する。

【１０４２７】

また、第１非電動役物始動口７６に球が入球することで第１非電動役物ユニット５４が、第２非電動役物始動口７７に球が入球することで第２非電動役物ユニット５５２が開放可能となるように構成する。さらに、第２非電動役物ユニット５５２を、第１非電動役物ユニット５４の上流側であって、該第１非電動役物ユニット５４よりも戻り球防止部材６８に近い位置に配設する。

【１０４２８】

このように構成することで、「時間短縮状態」において、第２非電動役物ユニット５５２の開放時に発射された球を最短で該第２非電動役物ユニット５５２に入球させることができ、効率的に第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に球を入球させ、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができる。

【１０４２９】

その結果、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行し、第３図柄表示装置８１

において右打ち遊技を示唆した場合に、遊技者が遊技方法に戸惑うことなく第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができ、円滑に「連荘状態」を遊技することができる。

【１０４３０】

その他、第３１実施形態におけるパチンコ機１０は、第２５実施形態乃至第３０実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

＜第３２実施形態＞

次いで、図５２０を参照して、本発明を適用した第３２実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第３２実施形態のパチンコ機１０について、第２５実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第３２実施形態のパチンコ機１０の説明において、第２５実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第２５実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１０４３１】

第２５実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域に配設された普通電役ユニット７２を開閉駆動する普通電役ソレノイド７２ｊが、遊技球が流下し得る流下可能領域内に配設されている（図示なし）。

【１０４３２】

このため、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５に入球した球が排出される排出経路と普通電役ソレノイド７２ｊとが緊密した領域内に配設されており、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５に入球した球が排出される排出経路が複雑化し、該排出経路の製造コスト増大を招いており、遊技盤１３の右側領域における各配設物の構成及び配設位置について、さらなる向上が求められる。

【１０４３３】

具体的には、例えば、普通電役ユニット７２を開閉駆動する普通電役ソレノイド７２ｊの配設位置を変更することで、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５に入球した球の排出経路を簡素化し、効率的な配設によるコスト低減を実現可能な遊技機を提供することを目的としている。

【１０４３４】

本目的を達成するために、第３２実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段と、遊技球が流下し得る流下可能領域と流下し得ない流下不可領域とを区画する区画手段と、前記第１可動体を駆動させる駆動手段と、を備え、前記駆動手段は、前記区画手段によって区画される前記流下可能領域よりも該流下可能領域の中心から見て外側に配置される。

【１０４３５】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第１可動体としての動作体を備え、第２可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第１入球部としての作用口を備え、第１検出部としての検知部を備え、第３可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第２入球部としての流入口を備え、第２検出部としての感知部を備え、誘導手

段としての案内装置を備え、第１状態としての所定態様を備え、第２状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備え、流下可能領域としての流下可能範囲を備え、流下不可領域としての流下不可範囲を備え、区画手段としての境界部を備え、駆動手段としての動力装置を備える。

【１０４３６】

なお、例えば、遊技球を流入させる流入部として、本実施形態では普通電役ユニット７２への入球部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口等でもよい。

【１０４３７】

また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第２非電動役物ユニット５５の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１０４３８】

さらに、例えば、特定の動作を実行可能な第３可動体として、本実施形態では第２非電動役物ユニット５５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【１０４３９】

また、例えば、誘導手段の状態を切り替える切替手段として、本実施形態では入球口切

換弁７５の駆動制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける駆動制御や、球が流入することにより流路が切り替わる駆動制御、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な駆動制御、球が特定の入球口へ入球可能とする駆動制御、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な駆動制御などが挙げられる。

【１０４４０】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第１非電動役物ユニット５４の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１０４４１】

また、例えば、所定条件として、本実施形態では普通図柄の可変表示の当たり当選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１０４４２】

なお、例えば、遊技球の入球を検出するための第１検出部又は第２検出部として、本実施形態では第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ又は第２非電動役物始動口スイッチ７７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与することとなるスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチなどが挙げられる。

【１０４４３】

さらに、例えば、所定選択要素より遊技者にとって有利な特定選択要素として、本実施形態では小当たりを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与可能となる要素、有利な遊技状態に移行可能となる要素、変動演出における１演出の結果が失敗と判断し得ない要素、遊技者にとって有益な情報を付与可能な要素などが挙げられる。

【１０４４４】

また、例えば、選択要素を選択可能な所定一覧として、本実施形態では大当たり乱数テーブル２０２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果を抽出し得る一覧、普通図柄の可変表示の抽選結果を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の終了条件として抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の停止パターンを抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の実行期間を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の継続回数を抽出し得る一覧、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素を抽出し得る一覧などが挙げられる。

【１０４４５】

さらに、例えば、遊技球が入球する第２入球部として、本実施形態では第２非電動役物始動口７７を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【１０４４６】

また、例えば、所定の動作を実行可能な第２可動体として、本実施形態では第１非電動役物ユニット５４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【１０４４７】

さらに、例えば、流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体として、本実施形態では普通電役開閉板７２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置への入球を可能とする開閉板や、小入賞口への入球を可能とする開閉板、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける振分手段や、球が流入することにより流路が切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、遊技者の操作によって遊技球が流入可能となる振分手段、或いは、遊技者の操作によって遊技球が発射可能となる発射駆動源などが挙げられる。

【１０４４８】

また、例えば、遊技球が入球する第１入球部として、本実施形態では第１非電動役物始動口７６を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【１０４４９】

さらに、例えば、所定一覧から抽出手段によって抽出され得る選択要素として、本実施形態では大当たり、小当たり又はハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果として抽出され得る要素、普通図柄の可変表示の抽選結果として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果として抽出され得る要素、特定の遊技状態の終了条件として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の停止パターンとして抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の実行期間として抽出され得る要素、特定の遊技状態の継続回数として抽出され得る要素、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素などが挙げられる。

【１０４５０】

また、例えば、遊技球を所定流路に誘導する誘導手段として、本実施形態では入球口切換弁７５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける構造物や、球が流入することにより流路が切り替わる構造物、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な構造物、球が特定の入球口へ入球可能とする構造物、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な構造物などが挙げられる。

【１０４５１】

さらに、例えば、第１状態又は第２状態として、本実施形態では入球口切換弁７５の初期状態又は入球口切換弁７５の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄

の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

【１０４５２】

また、例えば、所定一覧の中から１の選択要素を抽出可能な抽出手段として、本実施形態では大当たり乱数の抽出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たり乱数カウンタの抽出処理、大当たり種別カウンタの抽出処理、小当たり種別カウンタの抽出処理、停止パターン選択カウンタの抽出処理、変動種別カウンタの抽出処理、普図当たりカウンタの抽出処理、転落乱数カウンタの抽出処理、変動演出を決定するための抽選カウンタの抽出処理などが挙げられる。

【１０４５３】

さらに、例えば、遊技を進行する進行手段として、本実施形態では変動開始処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行を進行する手段、普通図柄の可変表示の実行を進行する手段、特別図柄の動的表示の変動演出を進行する手段、遊技者による遊技を実行可能に進行する手段などが挙げられる。

【１０４５４】

また、例えば、通常遊技状態より遊技者に有利な有利遊技状態として、本実施形態では「時間短縮状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態などが挙げられる。

【１０４５５】

さらに、例えば、遊技状態を変更可能な遊技状態変更手段として、本実施形態では時短フラグ２０３ｋを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、普通電役の開放時間を変更可能なフラグなどが挙げられる。

【１０４５６】

また、例えば、所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素として、本実施形態ではハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与し得ない要素、変動演出における１演出の結果が失敗となる要素などが挙げられる。

【１０４５７】

さらに、例えば、複数種類の設定一覧から１の設定一覧を設定可能な設定手段として、本実施形態では設定変更処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、複数種類の抽選テーブルから１の抽選テーブルを選択する機能、複数種類の選択一覧から１の選択一覧を選択する機能などが挙げられる。

【１０４５８】

また、例えば、遊技者による所定操作として、本実施形態では遊技球の発射を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

【１０４５９】

さらに、例えば、遊技球が流下し得る流下可能領域として、本実施形態では内レール６１、外レール６２及び遊技盤１３内に配設された各遊技部材によって区画された球が流下し得る領域を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入球可能な入球口内の領域、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置内の領域、可変入賞装置内の特定の領域内の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット内の領域、小入賞口ユニット内の特定の領域内の領域

、遊技球が発射されてから戻り球防止部材に到達するまでの領域、遊技球が発射されてから戻り球防止部材を通過してアウト口から排出されるまでの領域、特別図柄の抽選契機となる始動口内の領域、普通図柄の抽選契機となる入球口内の領域、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口部分の領域、釘等で限定された特定の領域内への進入口内の領域、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口部分の領域等でもよい。

【１０４６０】

また、例えば、遊技球が流下し得ない流下不可領域として、本実施形態では球が流下し得ない領域を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、上皿から遊技機内に球が流入してから発射されるまでの領域以外の領域、球が発射されてから遊技領域に進入するまでの領域以外の領域、遊技盤内のうち、球が流下し得ない領域、或いは、遊技機のうち、遊技盤以外の領域等でもよい。

【１０４６１】

さらに、例えば、遊技球が流下し得る流下可能領域と流下し得ない流下不可領域とを区画する区画手段として、本実施形態では内レール６１、外レール６２及び遊技盤１３内に配設された各遊技部材を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が流下可能な領域の外形を構成する部材、特定の入球口の外形を構成する部材、可変入賞装置の外形を構成する部材、小入賞口ユニットの外形を構成する部材、可変表示装置の外形を構成する部材、発射レールの外形を構成する部材、或いは、球発射ユニットを構成する部材等でもよい。

【１０４６２】

また、例えば、第１可動体を駆動させる駆動手段として、本実施形態では普通電役ソレノイド７２ｊを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置を開放可能な駆動装置、小入賞口ユニットを開放可能な駆動装置、可動役物を駆動可能な駆動装置、遊技盤以外の領域に配設された可動物を駆動可能な駆動装置、遊技球を発射可能な駆動装置、遊技球を振り分け可能な振分装置を駆動可能な駆動装置、或いは、表示装置を駆動可能な駆動装置等でもよい。

【１０４６３】

ここで、図５２０を参照して、第３２実施形態におけるパチンコ機１０の具体的構成について説明する。図５２０は、外枠１１及び内枠１２から前面枠１４を開放した状態のパチンコ機１０の正面図である。遊技ホールの管理者等によって外枠１１及び内枠１２に対する前面枠１４の施錠が解除（解錠）され、該前面枠１４が内枠１２に設けられたヒンジ１９（図４２９参照）を軸として正面手前側に開閉された場合に、図５２０で示す状態となる。

【１０４６４】

前面枠１４が開放された内枠１２の正面視右側下部には、球発射ユニット１１２ａと、球送りユニット１１２ｂと、発射レール１１２ｃとがそれぞれ設けられている。これらの装置、球発射ユニット１１２ａ、球送りユニット１１２ｂ及び発射レール１１２ｃは、遊技球を発射するための装置であり、発射した球が流下可能な遊技領域（遊技盤１３内の領域）とは異なる領域に配設されている。

【１０４６５】

球発射ユニット１１２ａは、発射レール１１２ｃの基端部（発射位置）に存在する球を、遊技盤１３の後述する内レール６１及び外レール６２によって形成された遊技領域に向けて発射するための装置であり、発射ソレノイド１１２ａ１と、発射槌と、電磁石（ともに図示せず）とを備えている。この発射ソレノイド１１２ａ１及び電磁石は、所定条件（例えば、操作ハンドル５１の操作等）が整っている場合に、後述する発射制御装置１１２（図４３８参照）によって駆動制御され、電磁石によって発射ソレノイド１１２ａ１を励磁し、動力装置としての発射ソレノイド１１２ａ１の先端部に設けられた境界部としての発射槌を、発射レール１１２ｃの基端部（発射位置）に存在する球と衝突させることで、該球を遊技盤１３の遊技領域に向けて発射するように構成されている。

【１０４６６】
球送りユニット１１２ｂは、上皿１７（図４２９参照）に貯留された球を１球ずつ発射レール１１２ｃの基端部（発射位置）に案内するためのものであり、球発射ユニット１１２ａ及び発射レール１１２ｃのパチンコ機１０正面側を被覆するように内枠１２に取着されている。この球送りユニット１１２ｂには、開閉板と、該開閉板を駆動する駆動ソレノイド（ともに図示せず）とが備えられ、上述した球発射ユニット１１２ａの発射ソレノイド１１２ａ１の駆動と連動して駆動ソレノイドを駆動させることで、発射レール１１２ｃの基端部に上皿１７に貯留されている球が１球ずつ案内される。
【１０４６７】
発射レール１１２ｃは、該発射レール１１２ｃの基端部（発射位置）に球送りユニット１１２ｂから案内された球を１球貯留するとともに、球発射ユニット１１２ａにより発射された球を後述する内レール６１及び外レール６２に案内するためのものである。この発射レール１１２ｃは、該発射レール１１２ｃの先端部が内レール６１及び外レール６２で形成された案内流路へ向くように内枠１２に固定されている。第３２実施形態のパチンコ機１０では、操作ハンドル５１（図４２９参照）の操作に伴って球発射ユニット１１２ａ及び球送りユニット１１２ｂが駆動されることで、発射レール１１２ｃの基端部（発射位置）に存在する球が、発射レール１１２ｃの先端部から後述する内レール６１及び外レール６２の案内流路を介して遊技領域へと発射される。
【１０４６８】
次いで、第３２実施形態における遊技盤１３の具体的構成について説明する。遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａ、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット７３、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｂ、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ球が入球可能となる普通電役ユニット７２、開放状態となることで下側第２始動口７１ａへ球が入球可能となる第１非電動役物ユニット５４、開放状態となることで上側第２始動口７１ｂへ球が入球可能となる第２非電動役物ユニット５５、可動役物２３、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。
【１０４６９】
一般入賞口６３、右側一般入賞口６３ａ、第１始動口６４、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、第１非電動役物ユニット５４、第２非電動役物ユニット５５、スルーゲート６７、普通電役ユニット７２、可動役物２３、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図４２９参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。
【１０４７０】
遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した境界部としての外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の境界部としての内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図４２９参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下可能な領域）である。
【１０４７１】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図４３８参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図５２０の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図５２０の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第３２実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４又は一般入賞口６３へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｂ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｂ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａへ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４又は一般入賞口６３に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【１０４７２】

また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。

【１０４７３】

遊技領域の正面視左側下部（図５２０の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が、ベース板６０に固定されて配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図４３８参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【１０４７４】

第３２実施形態のパチンコ機１０では、遊技者がこの特別図柄表示装置３７を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置３７は、遊技球や第３図柄表示装置８１、可動役物２３等によって遮蔽され得ないように、遊技盤１３における球の流下方向最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、遊技盤１３の最前面となる位置に配設されている。

【１０４７５】

状態ＬＥＤ群３７ａは、後述する第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「Ｒ」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態ＬＥＤ群３７ａの点灯状態により示される。なお、状態ＬＥＤ群３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【１０４７６】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第３２実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【１０４７７】

特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。

【１０４７８】

具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第３２実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第３２実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【１０４７９】

また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第３２実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第３２実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【１０４８０】

いずれのＬＥＤ群３７ｂ１，３７ｂ２においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示される。各ＬＥＤ群の停止パターンの詳細については、後述する。

【１０４８１】

本パチンコ機１０では、第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４，７１ａ又は７１ｂに応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。また、第２特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット７３及び後述する動力装置としての特定領域ソレノイド７３ｆ（図４３８参照）を開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域ソレノイド７３ｆの開放に伴って後述する特定領域スイッチ７３ｇ（図４３８参照）によって球が検知された場合には、第２特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。

【１０４８２】

第３２実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ａ」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図４４２（ａ）参照）。また、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｂ」と称する場合がある）」が用意されている（図４４２（ｂ）参照）。

【１０４８３】

また、第３２実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞に基づいて、小入賞口ユニット７３が１回開放する「１ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりＡ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、可変入賞装置６５が９回、それぞれ開放する「１０ラウンド通常

大当たり（以下、「通常Ｃ」と称する場合がある）」が用意されている（図４４３参照）。

【１０４８４】

ここで、「通常遊技状態」とは、「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率及び小当たり確率が一定確率であって、かつ、普通図柄の当たり確率が「時間短縮状態」の時より低い状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と大当たり確率及び小当たり確率が同等である一方、「時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態である。

【１０４８５】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【１０４８６】

なお、第３２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「時間短縮状態」の終了後の第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態Ｂ」と、が発生可能に構成されている（図４４５参照）。

【１０４８７】

「通常遊技状態Ａ」は、ＲＡＭクリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第２特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常Ａ」への当選後又は、「通常遊技状態Ｂ」の終了後に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第１始動口６４へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図４４５参照）。

【１０４８８】

「通常遊技状態Ｂ」（以下、「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第２特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第３２実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図２優先変動）ように構成されている。

【１０４８９】

また、この「通常遊技状態Ｂ」は、上述したように、右打ち遊技が禁止されておらず、右打ち遊技によってスルーゲート６７によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態Ｂ」において、残存しているすべての第２特別図柄の動的表示の保留球が実行された後に、「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【１０４９０】

次いで、「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなること

を「時短機能」と称する場合がある）。この「時間短縮状態」は、遊技盤１３の正面視右側下部に設けられた普通電役ユニット７２が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ入球し易い状態となる。

【１０４９１】

即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を普通電役ユニット７２へ入賞させ易く、また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球することに基づいて開放される第１非電動役物ユニット５４、又は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球することに基づいて開放される第２非電動役物ユニット５５、の、２の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。

【１０４９２】

また、詳細は後述するが、第３２実施形態のパチンコ機１０では、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５への遊技球の入球に基づいて第２特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出可能となるように構成されている。さらに、第２特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている。

【１０４９３】

このため、「時間短縮状態」においては、後述する第３図柄表示装置８１で行われる右打ち示唆（例えば、図４９１（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の大当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の詳細については図４３２及び図４３３において、「時間短縮状態」における第３図柄表示装置８１での演出内容については図４８９～図４９６において、それぞれ後述する。

【１０４９４】

第３２実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図４５６の時短終了条件テーブル２０２ｍで後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット７２のエンディング時間の終了後は、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第２特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態Ｂ」に移行し、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第２特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【１０４９５】

なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【１０４９６】

また、第３２実施形態のパチンコ機１０では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機

能を搭載するように構成してもよい。
【１０４９７】
ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３２実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態Ａ」へと移行するように構成されている。
【１０４９８】
次いで、大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３２実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。
【１０４９９】
次いで、大当たり種別「通常Ｂ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３２実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ｂ」が選択され得て、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。
【１０５００】
次に、小当たり種別について説明する。第３２実施形態のパチンコ機１０において選択され得る小当たり種別「通常Ｃ」とは、最大合計ラウンド数が１０ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図４３８参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図４３８参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たり及び大当たり終了後には、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。
【１０５０１】
なお、詳細は後述するが、第２特別図柄の動的表示は、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、大当たりに当選することとなる乱数値よりも、小当たりに当選することとなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第２特別図柄の動的表示が実行された場合に小当たりに当選し易いように構成されている（図４４１にて後述）。
【１０５０２】
一方、この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たりに当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から１０ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている（以下、この現象を、小当たり種別「小当たりＡ」と称する場合がある）。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりＡ」当選時の遊技状態に戻るように構成されている。
【１０５０３】
なお、第３２実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ７３ｇの有効タイミング及び

無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド７３ｂがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域７３ｄへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ７３ｇの無効状態で該特定領域スイッチ７３ｇを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域７３ｄを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置６５に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第３図柄表示装置８１において表示するように構成してもよい。

【１０５０４】

ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「通常Ａ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「通常Ａ」又は「時短Ａ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【１０５０５】

また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、小当たり種別「通常Ｃ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「通常Ｂ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。

【１０５０６】

特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

【１０５０７】

なお、第３２実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態が「通常遊技状態Ｂ」である場合、即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加されていない遊技状態となるが、第３図柄表示装置８１では、右打ち報知演出を継続する報知演出を実行するように構成されている。

【１０５０８】

具体的には、上述したように、第２特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図４４１（ｂ）参照）。また、「通常遊技状態Ｂ」における第２特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「１秒」（図４４６～図４５０参照））。

【１０５０９】

よって、大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」に移行する場合（即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」へ移行後、約「１秒」で第２特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態Ｂ」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態Ｂ」への移行前及

び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第３図柄表示装置８１では、「通常遊技状態Ｂ」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図４９１（ｄ）～図４９２（ｃ）参照）。

【１０５１０】

遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより１個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａが配設されている。右側一般入賞口６３ａは、後述する可変入賞装置６５の、球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に第２非電動役物ユニット５５、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。

【１０５１１】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、進入部としての盤面右側領域の入り口を通過して第２非電動役物ユニット５５、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、作用口としての右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても遊技操作として球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働を向上させることができる。

【１０５１２】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１始動口６４への入球又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｂへの入球（以下、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｂへの球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第３図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、スルーゲート６７の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能なＬＥＤで構成される第２図柄表示装置８３（以下、第２図柄表示装置８３に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置８３」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【１０５１３】

第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、ベース板６０や、後述する可動役物２３よりも正面視奥行き方向に配設されている。そして、後述する表示制御装置１１４（図４３８参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図４３７参照）が表示される。

【１０５１４】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図４３７参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第３２実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【１０５１５】

第３２実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図

２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【１０５１６】

可変表示装置ユニット８０の正面視右側には、可動役物２３が設けられている。可動役物２３は剣の形状を模しており、初期状態（図５２０において実線で表示された可動役物２３）においては、第３図柄表示装置８１の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物２３が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物２３の下部であり、かつ、奥行き方向に配設されている動力装置としての役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、該可動役物２３の役物回転軸２３ａを軸として、可動役物２３が第３図柄表示装置８１に向かって（即ち、反時計周りに）約８０度傾斜するように可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する（以下、可動役物２３が可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」（図５２０において点線で表示された可動役物２３）と称する場合がある）。

【１０５１７】

この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１において実行される、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり演出中に実行される「チャレンジバトル」演出において可動可能となるように構成されており（図４９１（ａ）参照）、該可動役物２３が可動することで、該「チャレンジバトル」演出が成功結果となることを示唆するように構成されている。

【１０５１８】

その他、可動役物２３は、特別図柄の変動演出中に可動することで、大当たり又は小当たりへの当選期待度が高いことを示唆したり、同じく特別図柄の変動演出中に可動することで、第３図柄表示装置８１に表示している第３図柄や保留表示の内容を変化させたり、第３図柄表示装置８１において、特別図柄の変動演出や大当たり演出、小当たり演出などが実行されていないデモ演出中に可動させることで、遊技機を選定中の遊技者に対してアピールする演出を行ったりするように構成してもよい。

【１０５１９】

この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺と同程度の長さで構成されている。また、可動役物２３の可動領域を考慮し、該可動役物２３に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。よって、可動役物２３付近の遊技球の流下領域は、該可動役物２３が初期位置に配設されている状態の右側側方において、遊技球１球が通過可能となる程度の流下領域となるように構成されている。

【１０５２０】

次いで、可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、可動役物２３の右下方向には、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が設けられている。この第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第３２実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。

【１０５２１】

可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、第１非電動役物ユニット５４の球の流下方向上流側には、実動体としての第２非電動役物ユニット５５が設けられている。実動体としての第２非電動役物ユニット５５は、第１非電動役物ユニット５４と同様に

電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５を構成する第２非電開閉板５５ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５内に所定数の遊技球（第３２実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが閉鎖されるように構成されている。

【１０５２２】

可変表示装置ユニット８０の正面視右側であって、第１非電動役物ユニット５４の正面視下側には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ６７ａ（図４３８参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【１０５２３】

スルーゲート６７の正面視下側には、普通電役ユニット７２が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット７２内には第１特別図柄及び第２特別図柄の始動口は存在せず、上述した第１非電動役物ユニット５４の始動口である第１非電動役物始動口７６、及び、第２非電動役物ユニット５５の始動口である第２非電動役物始動口７７が配設されている。即ち、第３２実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５を開放させるように構成されている。

【１０５２４】

ここで、第３２実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球が「４個」貯留可能となるように構成されている。

【１０５２５】

詳細に説明すると、第３２実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通電役ユニット７２は１の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット７２は、１の開放動作における最大入球個数が「２個」に設定されている（図４５７参照）。

【１０５２６】

従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球すると、作用口としての第１非電動役物始動口７６及び流入口としての第２非電動役物始動口７７へと入球する（図４３４～図４３６にて後述）。そして、普通電役ユニット７２に２の球が入球することで、該普通電役ユニット７２は開放動作を終了する。

【１０５２７】

また、上述したように、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されると、該第１非電動役物ユニット５４内に２の遊技球が入球可能となり、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【１０５２８】

さらに、上述したように、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５が開放されると、該第２非電動役物ユニット

５５内に２の遊技球が入球可能となり、上側第２始動口スイッチ７１ｂ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【１０５２９】

このように構成することで、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留させることができる。

【１０５３０】

ここで、第３２実施形態のパチンコ機１０では、後述する普通電役開閉板７２ａを開閉駆動可能な動力装置としての普通電役ソレノイド７２ｊが図５２０に示す位置に配設されている。本実施形態における普通電役ソレノイド７２ｊは、遊技球が流下不可又は困難な領域に配設されており、遊技盤１３に配設されている他の可動物および球の流下経路とは隔離された位置に配設されている。

【１０５３１】

一方、第２５実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域に配設された普通電役ユニット７２を開閉駆動する動力装置としての普通電役ソレノイド７２ｊが、遊技球が流下し得る流下可能領域内に配設されていた（図示なし）。

【１０５３２】

このため、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５に入球した球が排出される排出経路と普通電役ソレノイド７２ｊとが緊密した領域内に配設されており、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５に入球した球が排出される排出経路が複雑化し、該排出経路の設計難度が増加してしまうとともに、該排出経路の製造コスト増大を招いていた。

【１０５３３】

従って、第３２実施形態のパチンコ機１０のように、普通電役開閉板７２ａを開閉駆動可能な動力装置としての普通電役ソレノイド７２ｊを遊技球が流下不可又は困難な領域に配設することで、他の可動物および球の流下経路に影響を与えることなく配設可能となり、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５に入球した球が排出される排出経路を効率的に配設することができ、排出経路の設計容易化、及び、排出経路の製造コストを抑制することができる。

【１０５３４】

なお、上述したように、普通電役ソレノイド７２ｊは、遊技球が流下不可又は困難な領域に配設されている（図５２０参照）。このように構成することで、他の可動物および球の流下経路に影響を与えることなく配設可能となり、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５に入球した球が排出される排出経路を効率的に配設することができ、製造コストを抑制することができる。

【１０５３５】

可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図４３８参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【１０５３６】

普通電役ユニット７２の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット７２の正面視左側には小入賞口ユニット７３が配設されている。この小入賞口ユニット７３には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された小入賞口開閉板７３ａと、該小入賞口開閉板７３

ａを開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド７３ｂ（図４３８参照）と、小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃと、特定領域７３ｄと、小入賞口ユニット７３内に流入した球を排出するための排出口７３ｈと、が設けられている。また、特定領域７３ｄは、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された特定領域開閉板７３ｅと、該特定領域開閉板７３ｅを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド７３ｆ（図４３８参照）と、特定領域７３ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ７３ｇとで構成される。

【１０５３７】

小入賞口開閉板７３ａは、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板７３ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板７３ａ上を転動し、可変入賞装置６５側へと流下していくように構成されている。そして、第２特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板７３ａが小入賞口ソレノイド７３ｂ（図４３８参照）によって遊技盤１３盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球は小入賞口ユニット７３内に流入可能な状態となる。

【１０５３８】

小入賞口ユニット７３内に流入した球は、該小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃによって検知された後、同じく小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域７３ｄ側へと流下する。また、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【１０５３９】

第３２実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３の開放回数が１０回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、小入賞口ユニット７３が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（後述する図４５２参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット７３の開放時間の合計時間が「１．０秒」に設定される。なお、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３への最大入賞個数は「１０個」に設定される（図４５２参照）。

【１０５４０】

小入賞口ユニット７３内であって、小入賞口スイッチ７３ｃの下流側には、特定領域開閉板７３ｅが配設されている。特定領域開閉板７３ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板７３ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域７３ｄの上流側（小入賞口スイッチ７３ｃ側）から流下する球を特定領域開閉板７３ｅの上面を転動させて小入賞口ユニット７３内の排出口７３ｈ側（特定領域開閉板７３ｅの正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット７３内に流入した球の特定領域７３ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第３２実施形態では、小入賞口ユニット７３の開放時）に基づいて、特定領域開閉板７３ｅが特定領域ソレノイド７３ｆ（図４３８参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、特定領域７３ｄ内（特定領域スイッチ７３ｇ側）に球が流入可能な状態となる。

【１０５４１】

特定領域７３ｄ内に流入した球は、該特定領域７３ｄ内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第３２実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図４４３参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ７３ｇによる賞球の払

い出しは無いように構成されている。
【１０５４２】
小入賞口ユニット７３の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット７３の正面視左側には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａが設けられている。
【１０５４３】
大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第１特別図柄又は第２特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図４３８参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。
【１０５４４】
可変入賞装置６５内に流入した球は、該可変入賞装置６５内に設けられた大入賞口スイッチ６５ｃによって検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。
【１０５４５】
普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５の正面視上方には壁部７９が配設されている。この壁部７９は、遊技盤１３から水平方向に板状に形成されており、第２非電動役物ユニット５５を構成する第２非電開閉板５５ａの下部（回転軸部）から第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａの上方まで、円弧状に連続して形成されている。
【１０５４６】
また、壁部７９の左側先端部は、第１始動口６４の下方まで達しているため、左打ち遊技で発射した球が第１始動口６４に入球せずに該第１始動口６４の左右から流下した場合、該球は壁部７９上を左下方向へと転動し、該壁部７９上を転動しきって後述するアウト口６６へと入球する。よって、壁部７９により、左打ち遊技で発射した球は、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５へは入球不可又は困難となるように構成されている。
【１０５４７】
さらに、右打ち遊技で発射した球が、例えば、スルーゲート６７及び普通電役ユニット７２を通過し、閉鎖状態の小入賞口開閉板７３ａと勢いよく接触して飛び跳ねた場合、該球は壁部７９の下側の面と接触して小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上に落下し、小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上を転動して第１非電動役物ユニット５４方向へと流下していく。よって、壁部７９により、右打ち遊技で発射した球は、第１始動口６４、又は、遊技盤１３の正面視左下側に配設された一般入賞口６３へは入球不可又は困難となるように構成されている。
【１０５４８】
次いで、第３図柄表示装置８１の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤１３に植設されることにより、風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は３の羽根によって構成されており、該３の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が１２０度の角度で）形成されている。
【１０５４９】
よって、遊技領域に発射された遊技球が流下し、風車上方に配設された寄り釘領域を通

過し、風車と衝突する場合、羽根部が静止している状態において寄り釘から遊技球が流下すると、羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に遊技球を引導可能となる。

【１０５５０】

また、寄り釘から遊技球が連続して流入する場合、１球目の遊技球が羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に１球目の遊技球を引導可能とし、さらに、羽根部が回転している状態において、２球目の遊技球が羽根部の他面と衝突することにより、風車左側領域に遊技球を引導可能に構成されている

【１０５５１】

さらに、羽根部が回転する場合、いずれの方向（即ち、時計回り又は反時計回り）にも回転可能に構成されているため、遊技球が羽根部と衝突した場合の流下方向は左右いずれの方向にも引導可能となる。

【１０５５２】

遊技盤１３の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図４２９参照）を通じて視認することができる。

【１０５５３】

さらに、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口（入球口）６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３にも入球しなかった球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３に入賞した球も、アウト口６６を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機１０外へと排出される。

【１０５５４】

以上、説明したように、第３２実施形態のパチンコ機１０では、普通電役開閉板７２ａを開閉駆動可能な普通電役ソレノイド７２ｊを遊技球が流下不可又は困難な領域に配設する。このように構成することで、他の可動物および球の流下経路に影響を与え得ないようにすることができる。

【１０５５５】

その結果、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５に入球した球が排出される排出経路を効率的に配設することができ、製造コストを抑制することができる。

【１０５５６】

その他、第３２実施形態におけるパチンコ機１０は、第２５実施形態乃至第３１実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【１０５５７】

＜第３３実施形態＞

次いで、図５２１を参照して、本発明を適用した第３３実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第３３実施形態のパチンコ機１０について、第２５実施形態及び第２９実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第３３実施形態のパチンコ機１０の説明において、第２５実施形態及び第２９実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第２５実施形態及び第２９実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１０５５８】

第２５実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に、主に、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７を配設し、該普通電役ユニット７２内に２の球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５を開放させるように構成されていた。

【１０５５９】
このように構成することで、右打ち遊技を実行する「時間短縮状態」において、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることが可能であるものの、普通電役ユニット７２内に入球した球がイレギュラーな流下態様となった場合に対する対策が十分とは言い難く、該普通電役ユニット７２内の構成について、さらなる向上が求められる。
【１０５６０】
具体的には、例えば、普通電役ユニット７２内に２の球が連続して入球した場合に、１球目の球が第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知され、入球口切換弁７５が第１位置（第２非電動役物始動口７７の上部）から第２位置（第１非電動役物始動口７６の上部）へと移動している最中において、２球目の球が入球口切換弁７５側へと流下していき、該２球目の球が想定通り、第２非電動役物始動口７７に入球し得ない状況になることが考えられる。
【１０５６１】
第３３実施形態のパチンコ機１０は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、普通電役ユニット７２内に入球する２の球が如何様な流下態様であっても、それぞれの球を第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球可能とする遊技機を提供することを目的としている。
【１０５６２】
より具体的には、例えば、第３３実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に経路振分装置７４を配設し、普通電役ユニット７２内に入球した球を該経路振分装置７４によって左右の流路に振り分けることで、それぞれの球を第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球可能とする遊技機を提供することを目的としている。
【１０５６３】
本目的を達成するために、第３３実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段と、前記第２経路に振り分けられた場合に、振り分けられた遊技球が前記誘導手段に到達するまでの時間は、前記第１経路に振り分けられた場合に振り分けられた遊技球が前記誘導手段に到達するまでの時間よりも長い。
【１０５６４】
本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第１可動体としての動作体を備え、第２可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第１入球部としての作用口を備え、第１検出部としての検知部を備え、第３可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第２入球部としての流入口を備え、第２検出部としての感知部を備え、誘導手段としての案内装置を備え、第１状態としての所定態様を備え、第２状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備え、流下経路としての流下通路を備え、第１経路としての誘導流路を備え、第２経路としての案内流路を備え、振分手段としての抵抗部を備える。
【１０５６５】

なお、例えば、遊技球を流入させる流入部として、本実施形態では普通電役ユニット７２への入球部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口等でもよい。

【１０５６６】

また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第２非電動役物ユニット５５の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１０５６７】

さらに、例えば、特定の動作を実行可能な第３可動体として、本実施形態では第２非電動役物ユニット５５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【１０５６８】

また、例えば、誘導手段の状態を切り替える切替手段として、本実施形態では入球口切換弁７５の駆動制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける駆動制御や、球が流入することにより流路が切り替わる駆動制御、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な駆動制御、球が特定の入球口へ入球可能とする駆動制御、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を

切り替え可能な駆動制御などが挙げられる。

【１０５６９】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第１非電動役物ユニット５４の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１０５７０】

また、例えば、所定条件として、本実施形態では普通図柄の可変表示の当たり当選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１０５７１】

なお、例えば、遊技球の入球を検出するための第１検出部又は第２検出部として、本実施形態では第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ又は第２非電動役物始動口スイッチ７７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッ

チ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与することとなるスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチなどが挙げられる。

【１０５７２】

さらに、例えば、所定選択要素より遊技者にとって有利な特定選択要素として、本実施形態では小当たりを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与可能となる要素、有利な遊技状態に移行可能となる要素、変動演出における１演出の結果が失敗と判断し得ない要素、遊技者にとって有益な情報を付与可能な要素などが挙げられる。

【１０５７３】

また、例えば、選択要素を選択可能な所定一覧として、本実施形態では大当たり乱数テーブル２０２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果を抽出し得る一覧、普通図柄の可変表示の抽選結果を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の終了条件として抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の停止パターンを抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の実行期間を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の継続回数を抽出し得る一覧、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素を抽出し得る一覧などが挙げられる。

【１０５７４】

さらに、例えば、遊技球が入球する第２入球部として、本実施形態では第２非電動役物始動口７７を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【１０５７５】

また、例えば、所定の動作を実行可能な第２可動体として、本実施形態では第１非電動役物ユニット５４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【１０５７６】

さらに、例えば、流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体として、本実施形態では普通電役開閉板７２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置への入球を可能とする開閉板や、小入賞口への入球を可能とする開閉板、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける振分手段や、球が流入することにより流路が切り替わる振分手段、球が衝突することで

回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、遊技者の操作によって遊技球が流入可能となる振分手段、或いは、遊技者の操作によって遊技球が発射可能となる発射駆動源などが挙げられる。

【１０５７７】

また、例えば、遊技球が入球する第１入球部として、本実施形態では第１非電動役物始動口７６を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【１０５７８】

さらに、例えば、所定一覧から抽出手段によって抽出され得る選択要素として、本実施形態では大当たり、小当たり又はハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果として抽出され得る要素、普通図柄の可変表示の抽選結果として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果として抽出され得る要素、特定の遊技状態の終了条件として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の停止パターンとして抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の実行期間として抽出され得る要素、特定の遊技状態の継続回数として抽出され得る要素、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素などが挙げられる。

【１０５７９】

また、例えば、遊技球を所定流路に誘導する誘導手段として、本実施形態では入球口切換弁７５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける構造物や、球が流入することにより流路が切り替わる構造物、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な構造物、球が特定の入球口へ入球可能とする構造物、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な構造物などが挙げられる。

【１０５８０】

さらに、例えば、第１状態又は第２状態として、本実施形態では入球口切換弁７５の初期状態又は入球口切換弁７５の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

【１０５８１】

また、例えば、所定一覧の中から１の選択要素を抽出可能な抽出手段として、本実施形

態では大当たり乱数の抽出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たり乱数カウンタの抽出処理、大当たり種別カウンタの抽出処理、小当たり種別カウンタの抽出処理、停止パターン選択カウンタの抽出処理、変動種別カウンタの抽出処理、普図当たりカウンタの抽出処理、転落乱数カウンタの抽出処理、変動演出を決定するための抽選カウンタの抽出処理などが挙げられる。

【１０５８２】

さらに、例えば、遊技を進行する進行手段として、本実施形態では変動開始処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行を進行する手段、普通図柄の可変表示の実行を進行する手段、特別図柄の動的表示の変動演出を進行する手段、遊技者による遊技を実行可能に進行する手段などが挙げられる。

【１０５８３】

また、例えば、通常遊技状態より遊技者に有利な有利遊技状態として、本実施形態では「時間短縮状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態などが挙げられる。

【１０５８４】

さらに、例えば、遊技状態を変更可能な遊技状態変更手段として、本実施形態では時短フラグ２０３ｋを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、普通電役の開放時間を変更可能なフラグなどが挙げられる。

【１０５８５】

また、例えば、所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素として、本実施形態ではハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与し得ない要素、変動演出における１演出の結果が失敗となる要素などが挙げられる。

【１０５８６】

さらに、例えば、複数種類の設定一覧から１の設定一覧を設定可能な設定手段として、本実施形態では設定変更処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、複数種類の抽選テーブルから１の抽選テーブルを選択する機能、複数種類の選択一覧から１の選択一覧を選択する機能などが挙げられる。

【１０５８７】

また、例えば、遊技者による所定操作として、本実施形態では遊技球の発射を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

【１０５８８】

さらに、例えば、流入部から誘導手段までの流下経路として、本実施形態では普通電役ユニット７２の入球部から入球口切換弁７５までの経路を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されてから入球可能な入球部に到達するまでの経路、遊技球が発射されてから釘等の配設物に衝突するまでの経路、可変入賞装置に入球してから特定の領域に到達するまでの経路、小入賞口ユニットに入球してから特定の領域に到達するまでの経路、普通電役に入球してから始動口に到達するまでの経路、釘等で限定された特定の領域内に進入してから特定の入球口に入球するまでの経路、特定の入球口に入球してから排出されるまでの経路などが挙げられる。

【１０５８９】

また、例えば、遊技球が流下可能な第１経路又は第２経路として、本実施形態では右側

経路７２ｄ又は左側経路７２ｅを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されてから入球可能な入球部に到達するまでの経路、遊技球が発射されてから釘等の配設物に衝突するまでの経路、可変入賞装置に入球してから特定の領域に到達するまでの経路、小入賞口ユニットに入球してから特定の領域に到達するまでの経路、普通電役に入球してから始動口に到達するまでの経路、釘等で限定された特定の領域内に進入してから特定の入球口に入球するまでの経路、特定の入球口に入球してから排出されるまでの経路などが挙げられる。

【１０５９０】

さらに、例えば、遊技球を振り分け可能な振分手段として、本実施形態では経路振分装置７４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける誘導手段や、球が流入することにより流路が切り替わる誘導手段、球が衝突することで流下方向を変化可能な誘導手段、球が特定の入球口へ入球可能とする誘導手段、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な誘導手段などが挙げられる。

【１０５９１】

ここで、図５２１を参照して、第３３実施形態の遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図５２１に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａ、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット７３、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｄ、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ球が入球可能となる普通電役ユニット７２、開放状態となることで下側第２始動口７１ａへ球が入球可能となる第１非電動役物ユニット５４、開放状態となることで上側第２始動口７１ｄへ球が入球可能となる第２非電動役物ユニット５５２、可動役物２３、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【１０５９２】

一般入賞口６３、右側一般入賞口６３ａ、第１始動口６４、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、第１非電動役物ユニット５４、第２非電動役物ユニット５５２、スルーゲート６７、普通電役ユニット７２、可動役物２３、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図４２９参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図５２１～図５１８を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【１０５９３】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図４２９参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【１０５９４】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図４３８参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（

図５２１の左上部）には接触部としての戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図５２１の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、抵抗部としての返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第３３実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４又は一般入賞口６３へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｄ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｄ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａへ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４又は一般入賞口６３に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【１０５９５】

また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。

【１０５９６】

遊技領域の正面視左側下部（図５２１の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が、ベース板６０に固定されて配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図４３８参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【１０５９７】

第３３実施形態のパチンコ機１０では、遊技者がこの特別図柄表示装置３７を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置３７は、遊技球や第３図柄表示装置８１、可動役物２３等によって遮蔽され得ないように、遊技盤１３の最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、ベース板６０よりも手前であって、遊技盤１３の最前面となる位置に配設されている。

【１０５９８】

状態ＬＥＤ群３７ａは、後述する第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄに入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「Ｒ」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態ＬＥＤ群３７ａの点灯状態により示される。なお、状態ＬＥＤ群３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【１０５９９】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第３３実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【１０６００】

特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６

個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。

【１０６０１】

具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第３３実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第３３実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【１０６０２】

また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第３３実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第３３実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【１０６０３】

いずれのＬＥＤ群３７ｂ１，３７ｂ２においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示される。各ＬＥＤ群の停止パターンの詳細については、後述する。

【１０６０４】

本パチンコ機１０では、第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４，７１ａ又は７１ｂに応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。また、第２特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット７３及び後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図４３８参照）を開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域ソレノイド７３ｆの開放に伴って後述する特定領域スイッチ７３ｇ（図４３８参照）によって球が検知された場合には、第２特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。

【１０６０５】

第３３実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、誘導部としての可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ａ」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図４４２（ａ）参照）。また、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｂ」と称する場合がある）」が用意されている（図４４２（ｂ）参照）。

【１０６０６】

また、第３３実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて、誘導部としての小入賞口ユニット７３が１回開放する「１ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりＡ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、可変入賞装置６５が９回、それぞれ開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｃ」と称する場合がある）」が用意されている（

図４４３参照）。
【１０６０７】
ここで、「通常遊技状態」とは、「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率及び小当たり確率が一定確率であって、かつ、普通図柄の当たり確率が「時間短縮状態」の時より低い状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と大当たり確率及び小当たり確率が同等である一方、「時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態である。
【１０６０８】
詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。
【１０６０９】
なお、第３３実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「時間短縮状態」の終了後の第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態Ｂ」と、が発生可能に構成されている（図４４５参照）。
【１０６１０】
「通常遊技状態Ａ」は、ＲＡＭクリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第２特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常Ａ」への当選後又は、「通常遊技状態Ｂ」の終了後に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第１始動口６４へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図４４５参照）。
【１０６１１】
「通常遊技状態Ｂ」（以下、「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第２特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第３３実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図２優先変動）ように構成されている。
【１０６１２】
また、この「通常遊技状態Ｂ」は、上述したように、右打ち遊技が禁止されておらず、右打ち遊技によってスルーゲート６７によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態Ｂ」において、残存しているすべての第２特別図柄の動的表示の保留球が実行された後に、「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。
【１０６１３】
次いで、「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなることを「時短機能」と称する場合がある）。この「時間短縮状態」は、遊技盤１３の正面視右

側下部に設けられた普通電役ユニット７２が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ入球し易い状態となる。

【１０６１４】

即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を普通電役ユニット７２へ入賞させ易く、また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球することに基づいて開放される第１非電動役物ユニット５４、又は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球することに基づいて開放される第２非電動役物ユニット５５２、の、２の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。

【１０６１５】

また、詳細は後述するが、第３３実施形態のパチンコ機１０では、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５２への遊技球の入球に基づいて第２特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出可能となるように構成されている。さらに、第２特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている。

【１０６１６】

このため、「時間短縮状態」においては、後述する第３図柄表示装置８１で行われる右打ち示唆（例えば、図４９１（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の大当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２の詳細については図４３２及び図４３３において、「時間短縮状態」における第３図柄表示装置８１での演出内容については図４８９～図４９６において、それぞれ後述する。

【１０６１７】

第３３実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図４５６の時短終了条件テーブル２０２ｍで後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット７２のエンディング時間の終了後は、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第２特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態Ｂ」に移行し、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第２特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【１０６１８】

なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【１０６１９】

また、第３３実施形態のパチンコ機１０では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

【１０６２０】
ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３３実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態Ａ」へと移行するように構成されている。
【１０６２１】
次いで、大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３３実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。
【１０６２２】
次いで、大当たり種別「通常Ｂ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３３実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ｂ」が選択され得て、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。
【１０６２３】
次に、小当たり種別について説明する。第３３実施形態のパチンコ機１０において選択され得る小当たり種別「通常Ｃ」とは、最大合計ラウンド数が１０ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図４３８参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図４３８参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たり及び大当たり終了後には、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。
【１０６２４】
なお、詳細は後述するが、第２特別図柄の動的表示は、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、大当たりに当選することとなる乱数値よりも、小当たりに当選することとなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第２特別図柄の動的表示が実行された場合に小当たりに当選し易いように構成されている（図４４１にて後述）。
【１０６２５】
一方、この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たりに当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から１０ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている（以下、この現象を、小当たり種別「小当たりＡ」と称する場合がある）。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりＡ」当選時の遊技状態に戻るように構成されている。
【１０６２６】
なお、第３３実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ７３ｇの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中

のみや、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド７３ｂがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域７３ｄへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ７３ｇの無効状態で該特定領域スイッチ７３ｇを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域７３ｄを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置６５に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第３図柄表示装置８１において表示するように構成してもよい。

【１０６２７】

ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「通常Ａ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「通常Ａ」又は「時短Ａ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【１０６２８】

また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、小当たり種別「通常Ｃ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「通常Ｂ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。

【１０６２９】

特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

【１０６３０】

なお、第３３実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態が「通常遊技状態Ｂ」である場合、即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加されていない遊技状態となるが、第３図柄表示装置８１では、右打ち報知演出を継続する報知演出を実行するように構成されている。

【１０６３１】

具体的には、上述したように、第２特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図４４１（ｂ）参照）。また、「通常遊技状態Ｂ」における第２特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「１秒」（図４４６～図４５０参照））。

【１０６３２】

よって、大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」に移行する場合（即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」へ移行後、約「１秒」で第２特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態Ｂ」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態Ｂ」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第３図柄表示装置８

１では、「通常遊技状態Ｂ」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図４９１（ｄ）～図４９２（ｃ）参照）。

【１０６３３】

遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより１個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａが配設されている。右側一般入賞口６３ａは、後述する可変入賞装置６５の、球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。

【１０６３４】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、盤面右側領域の入り口を通過して第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働を向上させることができる。

【１０６３５】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１始動口６４への入球又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄへの入球（以下、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄへの球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第３図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、スルーゲート６７の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能なＬＥＤで構成される第２図柄表示装置８３（以下、第２図柄表示装置８３に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置８３」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【１０６３６】

第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、ベース板６０や、後述する可動役物２３よりも正面視奥行き方向に配設されている。即ち、特別図柄表示装置３７がＬＥＤ群の表示状態によって各特別図柄の動的表示の抽選結果や遊技状態を報知するのに対し、第３図柄表示装置８１は、液晶ディスプレイでの表示内容によって各特別図柄の動的表示の抽選結果や遊技状態の報知を行う。そして、後述する表示制御装置１１４（図４３８参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図４３７参照）が表示される。

【１０６３７】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図４３７参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第３３実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【１０６３８】

第３３実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的

表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄに始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【１０６３９】

可変表示装置ユニット８０の正面視右側には、可動役物２３が設けられている。可動役物２３は剣の形状を模しており、規定状態としての初期状態（図５２１において実線で表示された可動役物２３）においては、第３図柄表示装置８１の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物２３が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物２３の下部であり、かつ、奥行き方向に配設されている役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、該可動役物２３の役物回転軸２３ａを軸として、可動役物２３が第３図柄表示装置８１に向かって（即ち、反時計周りに）約８０度傾斜するように可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する（以下、可動役物２３が可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」（図５２１において点線で表示された可動役物２３）と称する場合がある）。

【１０６４０】

この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１において実行される、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり演出中に実行される「チャレンジバトル」演出において可動可能となるように構成されており（図４９１（ａ）参照）、可動状態として該可動役物２３が可動することで、該「チャレンジバトル」演出が成功結果となることを示唆するように構成されている。

【１０６４１】

その他、可動役物２３は、特別図柄の変動演出中に可動することで、大当たり又は小当たりへの当選期待度が高いことを示唆したり、同じく特別図柄の変動演出中に可動することで、第３図柄表示装置８１に表示している第３図柄や保留表示の内容を変化させたり、第３図柄表示装置８１において、特別図柄の変動演出や大当たり演出、小当たり演出などが実行されていないデモ演出中に可動させることで、遊技機を選定中の遊技者に対してアピールする演出を行ったりするように構成してもよい。

【１０６４２】

この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺と同程度の長さで構成されている。また、可動役物２３の可動領域を考慮し、該可動役物２３に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。

【１０６４３】

ここで、第２５実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域において、上方側に可動役物２３が配設されており、その下方に第２非電動役物ユニット５５が、さらに、該第２非電動役物ユニット５５の下方に第１非電動役物ユニット５４が配設されていた（図４３１参照）。このため、可動役物２３は第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設領域を避けるように配設されており、該可動役物２３の長さは第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺の半分程度の長さで構成されており、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較しても十分な大きさとは言い難いものとなっている。

【１０６４４】

一方、詳細は後述するが、第３３実施形態のパチンコ機１０では、第２非電動役物ユニット５５２の動作態様を、第１非電動役物ユニット５４の動作態様と異なる構成にすることにより、遊技盤１３の右側上方における可動役物２３の可動領域を広く確保することが可能となった。

【１０６４５】

このように構成することで、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技盤１３右側の限られた領域をより効率的に使用することができる。

【１０６４６】

次いで、可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、可動役物２３の右側側方には、右打ち用主経路５８及び右打ち用副経路５９が設けられている。右打ち用主経路５８及び右打ち用副経路５９は、右打ち遊技で発射された球が流下可能な経路である。右打ち遊技で発射された球は、遊技盤１３の右上部分に配設された抵抗部としての釘との衝突によって右打ち用主経路５８又は右打ち用副経路５９のいずれかの経路を流下し、下流側に配設された第２非電動役物ユニット５５２の上方で１の経路に合流して普通電役ユニット７２側へと流下していく。

【１０６４７】

右打ち用主経路５８は、第２非電動役物ユニット５５の鉛直方向上方に配設されており、右打ち遊技で発射された球が誘導流路としての右打ち用主経路５８を流下する場合、該右打ち用主経路５８を鉛直方向下側へと流下し、第２非電動役物ユニット５５２や第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２側へと流下していく。

【１０６４８】

一方、右打ち用副経路５９は、右打ち用主経路５８の左側に並列して配設されており、該右打ち用副経路５９を構成する左右の壁部には複数の減速部材が配設されている。このため、右打ち遊技で発射された球が右打ち用副経路５９を流下する場合、案内流路としての右打ち用副経路５９の通路内を左右に蛇行して減速しながら下流側へと転動していき、第２非電動役物ユニット５５２や第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２側へと流下していく。

【１０６４９】

従って、右打ち遊技で発射された球が右打ち用副経路５９を流下して普通電役ユニット７２に入球可能となるまでの時間は、右打ち遊技で発射された球が右打ち用主経路５８を流下して普通電役ユニット７２に入球可能となるまでの時間よりも長くなるように構成されている。

【１０６５０】

このように構成することで、右打ち遊技で発射された球が流下通路としての右打ちルートの入り口から普通電役ユニット７２までの経路を通過する場合に、右打ち用主経路５８又は右打ち用副経路５９のいずれの経路を流下していくかによって、普通電役ユニット７２に入球可能となるまでの流下態様を異ならせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０６５１】

次いで、可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、可動役物２３の右下方向には、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が設けられている。この第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第３３実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。

【１０６５２】

可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、作用物としての第１非電動役物ユニット５４の上流側には、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が設けられている。実動体としての第２非電動役物ユニット５５２は、第１非電動役物ユニット５４と同様に電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、後述する普通電役ユニット７

２内の第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５２内に所定数の遊技球（第３３実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖されるように構成されている。

【１０６５３】

可変表示装置ユニット８０の正面視右側であって、第１非電動役物ユニット５４の正面視下側には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ６７ａ（図４３８参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【１０６５４】

スルーゲート６７の正面視下側には、普通電役ユニット７２が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット７２内には第１特別図柄及び第２特別図柄の始動口は存在せず、上述した第１非電動役物ユニット５４の始動口である第１非電動役物始動口７６、及び、第２非電動役物ユニット５５２の始動口である第２非電動役物始動口７７が配設されている。即ち、第３３実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２を開放させるように構成されている。

【１０６５５】

ここで、第３３実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球が「４個」貯留可能となるように構成されている。

【１０６５６】

詳細に説明すると、第３３実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通電役ユニット７２は１の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット７２は、１の開放動作における最大入球個数が「２個」に設定されている（図４５７参照）。

【１０６５７】

従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球すると、作用口としての第１非電動役物始動口７６及び流入口としての第２非電動役物始動口７７へと入球する（図５１３～図５１８にて後述）。そして、普通電役ユニット７２に２の球が入球することで、該普通電役ユニット７２は開放動作を終了する。

【１０６５８】

また、上述したように、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されると、該第１非電動役物ユニット５４内に２の遊技球が入球可能となり、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【１０６５９】

さらに、上述したように、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が開放されると、該第２非電動役物ユニット５５２内に２の遊技球が入球可能となり、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留さ

れる。
【１０６６０】
このように構成することで、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留させることができる。
【１０６６１】
ここで、図５１２～図５１８を参照して、普通電役ユニット７２の構成、駆動態様および球の流下態様について説明する。図５１２（ａ）は、普通電役ユニット７２を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図５１２（ｂ）は、図５１２（ａ）のＬＸＸＸＩＶｂの部位の拡大図であって、普通電役ユニット７２内の抵抗部としての経路振分装置７４の模式的断面図であり、図５１２（ｃ）は、図５１２（ａ）のＬＸＸＸＩＶｂの部位の拡大図であって、経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転した場合の模式的断面図である。
【１０６６２】
図５１２（ａ）に示すように、普通電役ユニット７２は、主に、普通電役開閉板７２ａ、普通電役スイッチ７２ｂ、振分前経路７２ｃ、経路振分装置７４、右側経路７２ｄ、左側経路７２ｅ、減速部７２ｆ、合流部７２ｇ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６、第２非電動役物始動口７７及び普通電役ユニット内排出口７８、によって構成されている。また、減速部７２ｆは第１減速部７２ｆ１、第２減速部７２ｆ２及び第３減速部７２ｆ３によって構成されている。
【１０６６３】
動作体としての普通電役開閉板７２ａは、普通図柄の可変表示結果に応じて普通電役ソレノイド７２ｊ（図４４４参照）によって開閉状態又は閉鎖状態に駆動制御される。普通電役ユニット７２が開放状態となる場合、動作体としての普通電役開閉板７２ａは、正面視左方向へと約６０度傾倒して開放される（図５１３（ａ）参照）。この普通電役開閉板７２ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が進入部としての普通電役ユニット７２に入球可能となる。
【１０６６４】
また、第３３実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないように構成することで（図４５７（ａ）参照）、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態となり得ないようにし、「時間短縮状態」より普通電役ユニット７２へ入賞し難いように構成する。一方、「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９９／１００）（図４５７（ａ）参照）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態とし易くし、進入部としての普通電役ユニット７２へ容易に入賞し得るように構成する。
【１０６６５】
なお、「時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、普通電役開閉板７２ａが開放される時間や、１回の普通図柄の当たりで普通電役開閉板７２ａが開放される回数を変更するものとしても良い。具体的には、「時間短縮状態」において、普通電役開閉板７２ａが開放される時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、１回の当たりで普通電役開閉板７２ａが開放される回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役開閉板７２ａの開放時間の長時間化と、普通電役開閉板７２ａの開放回数の多回数化との少なくとも２つを同時に行うようにしてもよい。
【１０６６６】
普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第３３実施形態

においては「○」の図柄）で停止した場合に普通電役ユニット７２が所定時間又は最大入賞個数に達するまで作動状態となり、所定図柄以外（第３３実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役ユニット７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【１０６６７】

スルーゲート６７の保留球数は最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第２図柄保留ランプ８４（以下、第２図柄保留ランプ８４に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ８４」と称する場合がある）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の正面視下方右側に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ８４の点灯された数により、保留数を表示する。

【１０６６８】

なお、普通図柄の可変表示は、第３３実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【１０６６９】

前提条件として普通図柄の可変表示で当たりに当選し、普通電役開閉板７２ａが開放状態となり、進入部としての普通電役ユニット７２内に流入した球は、該普通電役ユニット７２内に設けられた普通電役スイッチ７２ｂによって検知されることで、１個の球が賞球として払い出されるように構成されている。また、普通電役ユニット７２は、前提条件として普通図柄の可変表示で当たりが導出された場合の１の開放動作における最大入賞個数が「２個」に設定されており（図４５７（ｃ）参照）、普通電役スイッチ７２ｂによって「２個」の入賞が検知されると、特定状態として普通電役開閉板７２ａは閉鎖状態となり、普通電役ユニット７２の１の開放動作を終了するように構成されている。また、普通電役スイッチ７２ｂは普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設されており、普通電役ユニット７２に入球した球を即座に検知可能となるように構成されている。

【１０６７０】

ここで、仮に、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞が発生した場合を想定する。詳細は後述するが、第３３実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」へ移行した場合、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるように構成されているが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において最大入賞個数を超える入賞が発生した場合、第２特別図柄の動的表示が４回以上実行可能となってしまう可能性があり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【１０６７１】

詳細に説明すると、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２に遊技球が入球すると、１球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易く、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球が２個貯留され、第１非電動役物ユニット５４は閉鎖する。

【１０６７２】

また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されることで案内手段としての入球口切換弁７５が可動し、次いで進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２球目の球は

第２非電動役物始動口７７へと誘導され易くなり、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放され、該第２非電動役物ユニット５５２に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、第２非電動役物ユニット５５２は閉鎖する。

【１０６７３】

そして、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２球目の球が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されることで、案内手段としての入球口切換弁７５が再度可動して普通電役ユニット７２の開放開始時の状態に戻るため、次に普通電役ユニット７２に入球した球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易い状態となる。

【１０６７４】

ここで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４内の下側第２始動口７１ａに遊技球が入球すると、第２特別図柄の動的表示は即座に実行を開始する。よって、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されて該第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球すると、１球目の入球によって第２特別図柄の動的表示が即座に実行され、２球目の入球によって第２特別図柄の動的表示の保留球が１個貯留された状態となる。さらに、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２球目の球によって、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放されて該第２非電動役物ユニット５５２内に２の球が入球すると、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、合計で３個貯留された状態となる。

【１０６７５】

従って、この状態で進入部としての普通電役ユニット７２に３球目の球が入球すると、該３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が再度開放され、該第１非電動役物ユニット５４内に遊技球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球は、保留球数の最大値である４個となる。

【１０６７６】

即ち、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、進入部としての普通電役ユニット７２に２の球が入球した場合は、作用物としての第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、該普通電役ユニット７２に３の球が入球した場合は、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、第２非電動役物ユニット５５２への２の入球と、さらに、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が少なくとも５回実行可能となる。

【１０６７７】

詳細は後述するが、第３３実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示は高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を導出可能となるように構成されているため（図４４１（ｂ）参照）、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて第２特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加することにより、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【１０６７８】

従って、普通電役スイッチ７２ｂを動作体としての普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設することにより、普通電役ユニット７２の１の開放動作における最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞を抑制することができ、遊技仕様の想定以上の出玉を抑制することができる。なお、詳細は後述するが、第３３実施形態のパチンコ機１０では、「

時間短縮状態」における普通電役ユニット７２の開放動作は１度のみとなるように構成されている。

【１０６７９】

進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した球は、普通電役スイッチ７２ｂを通過すると進入流路としての振分前経路７２ｃへと進入する。振分前経路７２ｃは、鉛直方向に縦長に形成されており、該振分前経路７２ｃの幅は１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、進入部としての普通電役ユニット７２内に複数の球が連続して入球した場合であっても、該複数の球が平行して抵抗部としての経路振分装置７４側に流下していくことはなく、１球ずつ順に流下していく。また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した球が振分前経路７２ｃを通過して流下する場合、該球は進入流路としての振分前経路７２ｃの中心点から前後左右に逸脱することなく鉛直下方向へと流下していき、該球の中心点が抵抗部としての経路振分装置７４の支持部としての回転軸部７４ａよりも左側となる位置に流下していくように構成されている（図５１２（ｂ）及び図５１２（ｃ）参照）。

【１０６８０】

次いで、図５１２（ｂ）を参照して、抵抗部としての経路振分装置７４の詳細を説明する。図５１２（ｂ）に示すとおり、経路振分装置７４は、主に、回転軸部７４ａ、突起部７４ｂ、重り部７４ｃ、外周曲部７４ｄ、凹部７４ｅによって構成されている。また、凹部７４ｅは、凹部左辺７４ｅ１、凹部右辺７４ｅ２及び角部７４ｅ３によって構成されている。

【１０６８１】

抵抗部としての経路振分装置７４は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した球を誘導流路としての右側経路７２ｄ又は案内流路としての左側経路７２ｅ（図５１２（ａ）参照）に振り分ける装置であり、電気的に駆動制御されない装置である。この経路振分装置７４は、該経路振分装置７４の上流側の通路である進入流路としての振分前経路７２ｃの中心位置（図５１２（ｂ）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（支持部としての回転軸部７４ａが図５１２（ｂ）の一点鎖線よりも右側に位置する）。

【１０６８２】

また、抵抗部としての経路振分装置７４は、該経路振分装置７４の中心部に位置する支持部としての回転軸部７４ａを中心に回転可能に構成されている。そして、経路振分装置７４を構成する接触部としての突起部７４ｂと重り部７４ｃとの重さを比較すると、重り部７４ｃの方が重量があるため、図５１２（ｂ）に示す規定状態としての初期状態（通常時）においては、重り部７４ｃによって正面視反時計回り方向の力が加えられており、かつ、ストッパー（図示せず）によって図５１２（ｂ）に示す状態から反時計方向に回転不可となるように構成されることで初期状態を保持している。よって、抵抗部としての経路振分装置７４は、規定状態としての初期状態からは時計回りにのみ回転可能となるように構成されている。

【１０６８３】

凹部７４ｅを構成する凹部左辺７４ｅ１及び凹部右辺７４ｅ２は、それぞれの辺の長さが遊技球の直径と同程度の長さとなっており、抵抗部としての経路振分装置７４が初期状態にある場合に１の遊技球が普通電役ユニット７２内に入球した場合、該遊技球は必ずこの凹部７４ｅに進入するように構成されている。

【１０６８４】

また、凹部左辺７４ｅ１と凹部右辺７４ｅ２との交点である角部７４ｅ３は、規定状態としての初期状態において、抵抗部としての経路振分装置７４の中心部である支持部としての回転軸部７４ａよりも右側に位置している。よって、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した遊技球が凹部７４ｅに進入した場合、該球は凹部左辺７４ｅ１及び凹部右辺７４ｅ２と接し（図５１３（ｂ）参照）、該球の荷重は経路振分装置７４の中心部である回転軸部７４ａよりも右側に位置することになる。

【１０６８５】
さらに、該球と接触部としての突起部７４ｂとを合わせた荷重は、重り部７４ｃの荷重よりも大きくなる。このため、該球と突起部７４ｂの重みによって抵抗部としての経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度、突起部７４ｂが回転停止部７２ｋと接触するまで回転し（以下、経路振分装置７４が初期状態から回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転した状態を「回転状態」と称する場合がある）、凹部右辺７４ｅ２が右下側へ傾斜することで凹部７４ｅに侵入した遊技球は凹部右辺７４ｅ２の一部である突起部７４ｂ上を右側へと転動し（図５１３（ｃ）の球Ｄ１参照）、誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される。そして、遊技球が接触部としての突起部７４ｂ上から転動しきり、抵抗部としての経路振分装置７４から離れて右側経路７２ｄへ進入すると、該遊技球と突起部７４ｂの重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻る。
【１０６８６】
このように、初期状態から回転状態に移行する場合には、時計回りに約９０度回転し、回転状態から初期状態に戻る場合には、反時計回りに約９０度回転することで、２の遊技球が連続して経路振分装置７４側に流下してくる場合であっても、迅速に繰り返し同様の動作を実行することで遊技球を振り分けることができる（図５１３及び図５１４参照）。
【１０６８７】
また、図５１２（ｃ）に示すとおり、抵抗部としての経路振分装置７４が回転状態にある場合、該経路振分装置７４の鉛直方向上側の面（進入流路としての振分前経路７２ｃから落下してきた遊技球が経路振分装置７４に衝突する面）は誘導部としての外周曲部７４ｄとなる。さらに、上述したように、経路振分装置７４は、該経路振分装置７４の上流側の通路である振分前経路７２ｃの中心位置（図５１２（ｃ）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（支持部としての回転軸部７４ａが図５１２（ｃ）の一点鎖線よりも右側に位置する）ため、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した遊技球が、可動状態としての回転状態にある経路振分装置７４に衝突した場合、該遊技球は外周曲部７４ｄの左側への傾斜部を転動して案内流路としての左側経路７２ｅへと進入するように構成されている（図５１５（ｃ）の球Ｅ２参照）。
【１０６８８】
ここで、上述したように、抵抗部としての経路振分装置７４は、１の遊技球が凹部７４ｅに進入することで時計回りに回転して可動状態としての回転状態となるが、該遊技球が接触部としての突起部７４ｂ上から転動しきると、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに回転して規定状態としての初期状態に戻る。即ち、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した遊技球が回転状態にある経路振分装置７４に衝突する場合とは、普通電役ユニット７２に入球した１球目の遊技球が凹部７４ｅに進入して該経路振分装置７４が回転状態となっている間（遊技球が突起部７４ｂ上から転動しきる前）に、普通電役ユニット７２内に２球目の遊技球が入球して回転状態にある経路振分装置７４に衝突する場合となる（図５１５（ｃ）の球Ｅ２参照）。
【１０６８９】
また、詳細は後述するが、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球した場合にも、１球目の球は誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導され、２球目の球は案内流路としての左側経路７２ｅへと誘導されるように構成されている（図５１７参照）。
【１０６９０】
このように、抵抗部としての経路振分装置７４は、規定状態としての初期状態（図５１２（ｂ）参照）から時計回りに約９０度回転して可動状態としての回転状態（図５１２（ｃ）参照）となり、回転状態から反時計回りに約９０度回転して初期状態に戻ることで、普通電役ユニット７２内に入球した遊技球を誘導流路としての右側経路７２ｄ又は案内流路としての左側経路７２ｅへと誘導可能となるように構成されている。

【１０６９１】
図５１２（ａ）を参照して説明を続ける。誘導流路としての右側経路７２ｄは、経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入した遊技球が可動状態としての回転状態の経路振分装置７４から接触部としての突起部７４ｂ上を右側へ転動してきた場合に通過する経路である。この右側経路７２ｄは、後述する合流部７２ｇに向かって緩やかに左下方向へと傾斜しており、該右側経路７２ｄを通過した球は合流部７２ｇへと進入していく。
【１０６９２】
また、右側経路上壁７２ｄ１は、凹部７４ｅに遊技球が進入し、該遊技球と抵抗部としての経路振分装置７４とが時計回りに回転する場合、該遊技球と接触しない程度の高さに構成されている。換言すると、仮に、可動状態としての回転状態の経路振分装置７４上に流下してきた遊技球が経路振分装置７４の外周曲部７４ｄと衝突し、右側への傾斜部を転動しようとした場合であっても、外周曲部７４ｄと、右側経路上壁７２ｄ１とに接触し、誘導流路としての右側経路７２ｄ側へは流下し得ないように構成されている（図５１２（ｃ）参照）。
【１０６９３】
このため、当接部としての外周曲部７４ｄと右側経路上壁７２ｄ１とに接触した遊技球は、外周曲部７４ｄ上を左側に転動して案内流路としての左側経路７２ｅへと進入するか、又は、外周曲部７４ｄと右側経路上壁７２ｄ１とに接触した状態で静止し、先に凹部７４ｅに進入していた球が誘導流路としての右側経路７２ｄ側へと転動して抵抗部としての経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻ることで、静止していた球が凹部７４ｅに進入し、経路振分装置７４とともに時計回りに回転して右側経路７２ｄ側へと流下するように構成されている。
【１０６９４】
このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球した場合に、該２の球が密接した状態を維持したまま合流部７２ｇに到達し得ないようにすることができ、それぞれの球が一定の間隔を空けた状態で合流部７２ｇに到達させることができる。
【１０６９５】
案内流路としての左側経路７２ｅは、可動状態としての回転状態の抵抗部としての経路振分装置７４の上部である誘導部としての外周曲部７４ｄ上を左側に転動してきた遊技球が通過する経路である。この左側経路７２ｅは、後述する減速部７２ｆに向かって緩やかに左下方向へと傾斜しており、該左側経路７２ｅを通過した球は減速部７２ｆへと進入していく。
【１０６９６】
また、左側経路上壁７２ｅ１は、左側経路７２ｅを１の遊技球が転動できる程度の高さに構成されている。従って、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球し、１球目の球が凹部７４ｅに進入し、さらに、２球目の球が左側経路７２ｅへと流下しようとした場合、該２球目の球は、１球目の球と左側経路上壁７２ｅ１とに接触し、左側経路７２ｅへと流下できない状態となる（図５１７（ｂ）の球Ｆ２参照）。
【１０６９７】
このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球した場合であっても、１球目の球と２球目の球が同時に合流部７２ｇに到達し得ず、１球目の球に遅れて２球目の球が合流部７２ｇに到達させることができる。
【１０６９８】
減速部７２ｆは、第１減速部７２ｆ１と、第２減速部７２ｆ２と、第３減速部７２ｆ３と、によって構成されており、案内流路としての左側経路７２ｅに進入した遊技球が３の減速部７２ｆ１～７２ｆ３に衝突することで左右に蛇行し、減速しながら該減速部７２ｆを転動するように構成されている。この減速部７２ｆは、左側経路７２ｅ側にのみ配設されており、右側経路７２ｄ側には配設されていない。よって、規定状態としての初期状態

の経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入した遊技球が誘導流路としての右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに到達する時間（図５１３（ｂ）から図５１３（ｄ）までの遊技球Ｄ１の転動時間）と、可動状態としての回転状態の経路振分装置７４に衝突した遊技球が左側経路７２ｅを通過して合流部７２ｇに到達する時間（図５１５（ｃ）から図５１６（ｂ）までの遊技球Ｅ２の転動時間）とを比較すると、右側経路７２ｄを通過した場合の方が約１秒程度、合流部７２ｇに到達する時間が早くなるように構成されている。

【１０６９９】

合流部７２ｇは、誘導流路としての右側経路７２ｄ又は案内流路としての左側経路７２ｅを通過した球が進入する経路である。この合流部７２ｇは、前述した振分前経路７２ｃと同様に、１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、合流部７２ｇを通過した球が下方へと流下する場合、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、鉛直下方向へと流下していく。よって、案内手段としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部に位置している場合には、合流部７２ｇから流下した球は左側傾斜部７５ａと接触し（図５１４（ａ）の球Ｄ１参照）、入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部に位置している場合には、合流部７２ｇから流下した球は右側傾斜部７５ｂと接触する（図５１４（ｃ）の球Ｄ２参照）ように構成されている。

【１０７００】

案内手段としての入球口切換弁７５は、合流部７２ｇを通過した遊技球を、後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に誘導するための振り分け弁である。この入球口切換弁７５は変更手段として主制御装置１１０によって電気的に制御されており、パチンコ機１０の電源投入時においては第２非電動役物始動口７７の上部に位置している（以下、入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部に位置している状態を「第１位置」と称する場合がある）。

【１０７０１】

また、詳細は後述するが、並列して配設されている第１非電動役物始動口７６と第２非電動役物始動口７７とは、合流部７２ｇの中心位置から左右対称となる位置に配設されている。さらに、上述したように、合流部７２ｇを通過した球が下方へと流下する場合、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、鉛直下方向へと流下していく。このため、案内手段としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置にある場合、合流部７２ｇから流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａに接触し、該球が左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動して第１非電動役物始動口７６へと誘導される（図５１４（ａ）の球Ｄ１参照）。そして、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）がオンされて、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部（以下、入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部に位置している状態を「第２位置」と称する場合がある）に移動するように構成されている。

【１０７０２】

また、案内手段としての入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置にある場合、合流部７２ｇから流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂに接触し、該球が右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動して第２非電動役物始動口７７へと誘導される（図５１４（ｃ）の球Ｄ２参照）。そして、感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球が検知された場合、又は、普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒が経過した場合、のいずれかの場合に入球口切換弁ソレノイド７５ｃがオフされて、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に戻るように構成されている。

【１０７０３】

第１非電動役物始動口７６は、作用口としての第１非電動役物始動口７６に遊技球が入球することで第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａを開放する始動口であ

り、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６と第２非電動役物始動口７７とは、合流部７２ｇの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第１非電動役物始動口７６は合流部７２ｇの中心位置から正面視左側に配設されている。

【１０７０４】

さらに、上述したように、第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。なお、第１非電動役物始動口７６への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【１０７０５】

流入口としての第２非電動役物始動口７７は、該第２非電動役物始動口７７に遊技球が入球することで第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａを開放する始動口であり、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６と第２非電動役物始動口７７とは、合流部７２ｇの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第２非電動役物始動口７７は合流部７２ｇの中心位置から正面視右側に配設されている。

【１０７０６】

さらに、上述したように、第２非電動役物ユニット５５２は電気的に駆動制御されない役物であり、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが開放されるように構成されている。なお、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【１０７０７】

第３３実施形態のパチンコ機１０では、振分前経路７２ｃ、経路振分装置７４、右側経路７２ｄ、左側経路７２ｅ、減速部７２ｆ、合流部７２ｇ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７の構成により、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の遊技球を第１非電動役物始動口７６へ、２球目の遊技球を第２非電動役物始動口７７へ、それぞれ入球可能となるように構成されている。

【１０７０８】

一方、左側排出経路７２ｈは、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球する予定の遊技球が該第１非電動役物始動口７６に入球し得なかった場合のイレギュラーケースに通過する経路であり、該遊技球は左側排出経路７２ｈを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８へと入球し、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａ（図５０８参照）によって検知され、普通電役ユニット７２から排出される。

【１０７０９】

同様に、右側排出経路７２ｉは、流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球する予定の遊技球が該第２非電動役物始動口７７に入球し得なかった場合のイレギュラーケースに通過する経路であり、該遊技球は右側排出経路７２ｉを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８へと入球し、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａ（図５０８参照）によって検知され、普通電役ユニット７２から排出される。

【１０７１０】

次いで、図５１３～図５１８を参照して、普通電役ユニット７２内に入球した遊技球の流下態様について説明する。図５１３～図５１４は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が一定以上の間隔を空けて入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図であり、図５１５～図５１６は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が一定以内の間隔で入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図であり、図５１７～図５１８は、普通電役ユニット７２に

２の遊技球が密接した状態で入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。
【１０７１１】
より詳細には、図５１３（ａ）は、１球目の球Ｄ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図５１３（ｂ）は、図５１３（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入し、２球目の球Ｄ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過する状態を示した図であり、図５１３（ｃ）は、図５１３（ｂ）の状態から、１球目の球Ｄ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が振分前経路７２ｃを通過する状態を示した図であり、図５１３（ｄ）は、図５１３（ｃ）の状態から、１球目の球Ｄ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が初期状態に戻った経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入した状態を示した図である。
【１０７１２】
また、図５１４（ａ）は、図５１３（ｄ）の状態から、１球目の球Ｄ１が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｄ２が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態を示した図であり、図５１４（ｂ）は、図５１４（ａ）の状態から、１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｄ２が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示した図であり、図５１４（ｃ）は、図５１４（ｂ）の状態から、２球目の球Ｄ２が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図５１４（ｄ）は、図５１４（ｃ）の状態から、２球目の球Ｄ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。
【１０７１３】
さらに、図５１５（ａ）は、１球目の球Ｅ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図５１５（ｂ）は、図５１５（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｅ１が凹部７４ｅに進入し、２球目の球Ｅ２が普通電役ユニット７２内に入球して進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態を示した図であり、図５１５（ｃ）は、図５１５（ｂ）の状態から、１球目の球Ｅ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｅ２が抵抗部としての経路振分装置７４の外周曲部７４ｄ上を転動して左側経路７２ｅへと進入する状態を示した図であり、図５１５（ｄ）は、図５１５（ｃ）の状態から、１球目の球Ｅ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入し、２球目の球Ｅ２が左側経路７２ｅを通過して減速部７２ｆに進入する状態を示した図である。
【１０７１４】
また、図５１６（ａ）は、図５１５（ｄ）の状態から、１球目の球Ｅ１が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過している状態を示した図であり、図５１６（ｂ）は、図５１６（ａ）の状態から、１球目の球Ｅ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示した図であり、図５１６（ｃ）は、図５１６（ｂ）の状態から、２球目の球Ｅ２が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図５１６（ｄ）は、図５１６（ｃ）の状態から、２球目の球Ｅ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。
【１０７１５】
さらに、図５１７（ａ）は、１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で開放

状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図５１７（ｂ）は、図５１７（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で進入流路としての振分前経路７２ｃを通過した状態を示した図であり、図５１７（ｃ）は、図５１７（ｂ）の状態から、１球目の球Ｆ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｆ２が抵抗部としての経路振分装置７４の外周曲部７４ｄ上を転動して左側経路７２ｅへと進入する状態を示した図であり、図５１７（ｄ）は、図５１７（ｃ）の状態から、１球目の球Ｆ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入し、２球目の球Ｆ２が左側経路７２ｅを通過して減速部７２ｆに進入する状態を示した図である。

【１０７１６】

また、図５１８（ａ）は、図５１７（ｄ）の状態から、１球目の球Ｆ１が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過している状態を示した図であり、図５１８（ｂ）は、図５１８（ａ）の状態から、１球目の球Ｆ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示した図であり、図５１８（ｃ）は、図５１８（ｂ）の状態から、２球目の球Ｆ２が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図５１８（ｄ）は、図５１８（ｃ）の状態から、２球目の球Ｆ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。

【１０７１７】

図５１３（ａ）は、１球目の球Ｄ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図５１３（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて普通電役開閉板７２ａが開放され、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された１の球Ｄ１が転動している状態である。

【１０７１８】

よって、図５１３（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置７４は初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。

【１０７１９】

次いで、図５１３（ｂ）は、図５１３（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入し、２球目の球Ｄ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過する状態を示している。即ち、図５１３及び図５１４では、普通電役ユニット７２内に１球目の球Ｄ１が入球した後、一定の時間が経過してから２球目の球Ｄ２が入球したケースとなっている。

【１０７２０】

次いで、図５１３（ｃ）は、図５１３（ｂ）の状態から、１球目の球Ｄ１が可動状態としての回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態を示している。図５１３（ｂ）において１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入したため、１球目の球Ｄ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転し、１球目の球Ｄ１が突起部７４ｂ上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される状態となっている。

【１０７２１】

一方、図５１３（ｂ）で２球目の球Ｄ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過したことによ

って、主制御装置１１０は普通電役ユニット７２に最大入賞個数である「２個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板７２ａが閉鎖された状態となっている。そして、普通電役スイッチ７２ｂを通過した２球目の球Ｄ２は、進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態となっている。

【１０７２２】

次いで、図５１３（ｄ）は、図５１３（ｃ）の状態から、１球目の球Ｄ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が初期状態に戻った経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入した状態を示している。１球目の球Ｄ１は、抵抗部としての経路振分装置７４の接触部としての突起部７４ｂ上を転動しきって誘導流路としての右側経路７２ｄを通過しているため、１球目の球Ｄ１と突起部７４ｂの重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。そして、２球目の球Ｄ２は、初期状態に戻った経路振分装置７４の凹部７４ｅへと進入した状態となっている。

【１０７２３】

即ち、図５１３～図５１４の流下態様におけるケースでは、１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、該経路振分装置７４が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、１球目の球Ｄ１が接触部としての突起部７４ｂから転動しきって該経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、１球目の球Ｄ１が経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、２球目の球Ｄ２が経路振分装置７４に到達するまでの期間の方が長い場合の流下態様となっている。

【１０７２４】

次いで、図５１４（ａ）は、図５１３（ｄ）の状態から、１球目の球Ｄ１が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｄ２が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態を示している。合流部７２ｇを通過した１球目の球Ｄ１は、該合流部７２ｇの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。図５１４（ａ）の状態では、遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁７５は第１位置である第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。

【１０７２５】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた１球目の球Ｄ１は、案内手段としての入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動しながら第１非電動役物始動口スイッチ７６ａへと進入していく。

【１０７２６】

一方、図５１３（ｄ）において２球目の球Ｄ２が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入したため、２球目の球Ｄ２と接触部としての突起部７４ｂの重みによって経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転し、２球目の球Ｄ２が突起部７４ｂ上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される状態となっている。

【１０７２７】

次いで、図５１４（ｂ）は、図５１４（ａ）の状態から、１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｄ２が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示している。１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部

である第２位置へと移動している。
【１０７２８】
　また、１球目の球Ｄ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となっている（図４３２（ｃ）参照）。
【１０７２９】
　一方、抵抗部としての経路振分装置７４の突起部７４ｂ上を転動しきった２球目の球Ｄ２は、誘導流路としての右側経路７２ｄを通過している状態となっている。よって、図５１４（ａ）において可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。
【１０７３０】
　次いで、図５１４（ｃ）は、図５１４（ｂ）の状態から、２球目の球Ｄ２が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。合流部７２ｇを通過した２球目の球Ｄ２は、該合流部７２ｇの下方へと流下して案内手段としての入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁７５は第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。
【１０７３１】
　また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた２球目の球Ｄ２は、案内手段としての入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。
【１０７３２】
　次いで、図５１４（ｄ）は、図５１４（ｃ）の状態から、２球目の球Ｄ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ｄ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。
【１０７３３】
　また、２球目の球Ｄ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａが開放された状態となっている（図５０３（ｃ）参照）。
【１０７３４】
　ここで、上述したように、図５１３～図５１４の流下態様におけるケースでは、１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、該経路振分装置７４が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、１球目の球Ｄ１が接触部としての突起部７４ｂから転動しきって該経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｄ１と２球目の球Ｄ２との入球間隔の方が長い場合の流下態様となっている。
【１０７３５】
　このように、１球目の球Ｄ１と２球目の球Ｄ２との入球間隔が一定以上である場合、１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動しきった後に、２球目の球Ｄ２が合流部７２ｇから案内手段としての入球口切換弁７５側へ流下してくるように構成されて

いる。
【１０７３６】
　このように構成することで、１球目の球Ｄ１と２球目の球Ｄ２との入球間隔が一定以上である場合、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２の球を、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。
【１０７３７】
　次に、図５１５～図５１６を参照して、普通電役ユニット７２に２の遊技球が一定以内の間隔で入球した場合の各遊技球の流下態様について説明する。図５１５（ａ）は、１球目の球Ｅ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図５１５（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて動作体としての普通電役開閉板７２ａが開放され、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された１の球Ｅ１が転動している状態である。
【１０７３８】
　よって、図５１５（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置７４は初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。
【１０７３９】
　次いで、図５１５（ｂ）は、図５１５（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｅ１が凹部７４ｅに進入し、２球目の球Ｅ２が普通電役ユニット７２内に入球して進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態を示している。２球目の球Ｅ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過したことによって、主制御装置１１０は普通電役ユニット７２に最大入賞個数である「２個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板７２ａが閉鎖された状態となっている。
【１０７４０】
　ここで、図５１５（ｂ）と、上述した図５１３（ｂ）と、を比較すると、図５１３（ｂ）における１球目の球Ｄ１と２球目の球Ｄ２との間隔よりも、図５１５（ｂ）における１球目の球Ｅ１と２球目の球Ｅ２との間隔の方が短くなっている。即ち、図５１５～図５１６に示す流下態様は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２の球の間隔がより短い場合の流下態様となっている。
【１０７４１】
　次いで、図５１５（ｃ）は、図５１５（ｂ）の状態から、１球目の球Ｅ１が可動状態としての回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｅ２が抵抗部としての経路振分装置７４の外周曲部７４ｄ上を転動して案内流路としての左側経路７２ｅへと進入する状態を示している。図５１５（ｂ）において１球目の球Ｅ１が経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入したため、１球目の球Ｅ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転し、１球目の球Ｅ１が突起部７４ｂ上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される状態となっている。
【１０７４２】
　一方、２球目の球Ｅ２は、１球目の球Ｅ１によって抵抗部としての経路振分装置７４が回転状態となっている間に該経路振分装置７４へと到達し、当接部としての外周曲部７４ｄと接触する。上述したように、進入流路としての振分前経路７２ｃの幅は遊技球の直径を僅かに上回る程度に構成されているため、２球目の球Ｅ２球が振分前経路７２ｃを通過して流下する場合、該球は振分前経路７２ｃの中心点から左右方向に逸脱することなく鉛

直下方向に流下していき、該球の中心点が経路振分装置７４の中心点である支持部としての回転軸部７４ａよりも左側となる位置に流下し、経路振分装置７４と接触する。

【１０７４３】

よって、２球目の球Ｅ２は、誘導部としての外周曲部７４ｄの最上部にあたる位置よりも左側となる位置で外周曲部７４ｄと接触し、該外周曲部７４ｄの左側の傾斜に沿って転動し、案内流路としての左側経路７２ｅへと進入していく（図５１２（ｃ）参照）。

【１０７４４】

また、仮に、２球目の球Ｅ２が当接部としての外周曲部７４ｄと接触し、該外周曲部７４ｄの右側の傾斜に沿って転動しようとした場合であっても、該外周曲部７４ｄと右側経路上壁７２ｄ１（図５１２（ｃ）参照）とに接触して右側経路７２ｄ側へ流下し得ないように構成されている。従って、この場合、外周曲部７４ｄ上を左側に転動して案内流路としての左側経路７２ｅへと進入するか、又は、外周曲部７４ｄと右側経路上壁７２ｄ１とに接触した状態で静止し、先に凹部７４ｅに進入していた球が右側経路７２ｄ側へと転動して抵抗部としての経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻ることで、静止していた球が凹部７４ｅに進入し、経路振分装置７４とともに時計回りに回転して右側経路７２ｄ側へと流下するように構成されている。

【１０７４５】

このように、図５１５～図５１６の流下態様におけるケースでは、１球目の球Ｅ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、該経路振分装置７４が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、１球目の球Ｅ１が接触部としての突起部７４ｂから転動しきって該経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、１球目の球Ｅ１が経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、２球目の球Ｅ２が経路振分装置７４に到達するまでの期間の方が短い場合の流下態様となっている。

【１０７４６】

次いで、図５１５（ｄ）は、図５１５（ｃ）の状態から、１球目の球Ｅ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入し、２球目の球Ｅ２が左側経路７２ｅを通過して減速部７２ｆに進入する状態を示している。１球目の球Ｅ１は抵抗部としての経路振分装置７４の突起部７４ｂ上を転動しきって誘導流路としての右側経路７２ｄを通過しているため、１球目の球Ｅ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。

【１０７４７】

一方、案内流路としての左側経路７２ｅを通過した２球目の球Ｅ２は、減速部７２ｆへと進入していく。左側へと傾斜する左側経路７２ｅを通過した２球目の球Ｅ２は、第１減速部７２ｆ１と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｅ２は流下方向を右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら第２減速部７２ｆ２へと向かって流下していく。

【１０７４８】

次いで、図５１６（ａ）は、図５１５（ｄ）の状態から、１球目の球Ｅ１が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過している状態を示している。合流部７２ｇを通過した１球目の球Ｅ１は、該合流部７２ｇの下方へと流下して案内手段としての入球口切換弁７５と接触する。図５１６（ａ）の状態では、遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁７５は第１位置である第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。

【１０７４９】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた１球目の球Ｅ１は、案内手段としての入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動しながら第

１非電動役物始動口スイッチ７６ａへと進入していく。
【１０７５０】
一方、第１減速部７２ｆ１と衝突して右下へと流下していた２球目の球Ｅ２は、第２減速部７２ｆ２と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｅ２は流下方向を再度左側へと変化させ、減速しつつ、左下へと流下しながら第３減速部７２ｆ３へと向かって流下していく。
【１０７５１】
次いで、図５１６（ｂ）は、図５１６（ａ）の状態から、１球目の球Ｅ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示している。１球目の球Ｅ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している。
【１０７５２】
また、１球目の球Ｅ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となっている（図４３２（ｃ）参照）。
【１０７５３】
一方、第２減速部７２ｆ２と衝突して左下へと流下していた２球目の球Ｅ２は、第３減速部７２ｆ３と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｅ２は流下方向を再度右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら合流部７２ｇへと進入していく。
【１０７５４】
次いで、図５１６（ｃ）は、図５１６（ｂ）の状態から、２球目の球Ｅ２が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。合流部７２ｇを通過した２球目の球Ｅ２は、該合流部７２ｇの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁７５は第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。
【１０７５５】
また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた２球目の球Ｅ２は、案内手段としての入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。
【１０７５６】
次いで、図５１６（ｄ）は、図５１６（ｃ）の状態から、２球目の球Ｅ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ｅ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。
【１０７５７】
また、２球目の球Ｅ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａが開放された状態となっている（図５０３（ｃ）参照）。
【１０７５８】
このように、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｅ１と２球

目の球Ｅ２との入球間隔が短い場合であっても、流下通路としての普通電役ユニット７２の入球部から入球口切換弁７５までの経路に２の経路を配設することで、２の球が入球口切換弁７５に到達するまでの期間を異ならせることができる。

【１０７５９】

より詳細には、１球目の球Ｅ１が右側経路７２ｄ側を流下し、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過することになる左側経路７２ｅ側を流下することで、該２の球が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５へ到達するまでの間隔を長くすることができる。そして、１球目の球Ｅ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動しきった後に、２球目の球Ｅ２が合流部７２ｇから案内手段としての入球口切換弁７５側へ流下可能に構成することができる。

【１０７６０】

このように構成することで、１球目の球Ｅ１と２球目の球Ｅ２との入球間隔が一定以内の場合においても、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２の球を、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【１０７６１】

次に、図５１７～図５１８を参照して、普通電役ユニット７２に２の遊技球が密接した状態で入球した場合の各遊技球の流下態様について説明する。図５１７（ａ）は、１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図５１７（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて動作体としての普通電役開閉板７２ａが開放され、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された２の球Ｆ１及びＦ２が密接して転動している状態である。

【１０７６２】

よって、図５１７（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置７４は初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。

【１０７６３】

次いで、図５１７（ｂ）は、図５１７（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で進入流路としての振分前経路７２ｃを通過した状態を示している。１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過したことによって、主制御装置１１０は普通電役ユニット７２に最大入賞個数である「２個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板７２ａが閉鎖された状態となっている。

【１０７６４】

また、１球目の球Ｆ１は、規定状態としての初期状態の経路振分装置７４の凹部７４ｅへと進入する。ここで、上述したように、抵抗部としての経路振分装置７４は、該経路振分装置７４の上側の通路である進入流路としての振分前経路７２ｃの中心位置（図５１２（ｂ）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（支持部としての回転軸部７４ａが図５１２（ｂ）の一点鎖線よりも右側に位置する）。さらに、凹部左辺７４ｅ１と凹部右辺７４ｅ２との交点である角部７４ｅ３は、経路振分装置７４の中心部である回転軸部７４ａよりも右側に位置している（図５１２（ｂ）参照）。

【１０７６５】
　よって、１球目の球Ｆ１が凹部７４ｅへと進入した場合、該１球目の球Ｆ１は、進入流路としての振分前経路７２ｃを流下中の状態、即ち、球Ｆ１の中心点が図５１２（ｂ）に示す一点鎖線上を流下している状態と比べると、若干ながら右側にずれて凹部７４ｅへと進入する。このため、１球目の球Ｆ１と密接した状態で流下してきた２球目の球Ｆ２は、右側にずれた１球目の球Ｆ１との接触により、該１球目の球Ｆ１上を左側へと転動しようとする。しかしながら、１球目の球Ｆ１と密接した状態の２球目の球Ｆ２は、左側経路上壁７２ｅ１とも接触するため、左側経路７２ｅ側へと転動することができず、１球目の球Ｆ１の上部に静止した状態となる。
【１０７６６】
　次いで、図５１７（ｃ）は、図５１７（ｂ）の状態から、１球目の球Ｆ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｆ２が抵抗部としての経路振分装置７４の外周曲部７４ｄ上を転動して左側経路７２ｅへと進入する状態を示している。図５１７（ｂ）において１球目の球Ｆ１が経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入したため、１球目の球Ｆ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転し、突起部７４ｂ上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される状態となっている。
【１０７６７】
　一方、図５１７（ｂ）において、１球目の球Ｆ１と左側経路上壁７２ｅ１とに接触して静止状態となっていた２球目の球Ｆ２は、１球目の球Ｆ１が抵抗部としての経路振分装置７４とともに時計回りに回転したことで、案内流路としての左側経路７２ｅへと転動するスペースが生じ、該左側経路７２ｅ側へと転動していく。
【１０７６８】
　次いで、図５１７（ｄ）は、図５１７（ｃ）の状態から、１球目の球Ｆ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入し、２球目の球Ｆ２が左側経路７２ｅを通過して減速部７２ｆに進入する状態を示している。１球目の球Ｆ１は抵抗部としての経路振分装置７４の接触部としての突起部７４ｂ上を転動しきって誘導流路としての右側経路７２ｄを通過しているため、１球目の球Ｆ１と突起部７４ｂの重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。
【１０７６９】
　一方、案内流路としての左側経路７２ｅを通過した２球目の球Ｆ２は、減速部７２ｆへと進入していく。左側へと傾斜する左側経路７２ｅを通過した２球目の球Ｆ２は、第１減速部７２ｆ１と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｆ２は流下方向を右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら第２減速部７２ｆ２へと向かって流下していく。
【１０７７０】
　次いで、図５１８（ａ）は、図５１７（ｄ）の状態から、１球目の球Ｆ１が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過している状態を示している。合流部７２ｇを通過した１球目の球Ｆ１は、該合流部７２ｇの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。図５１８（ａ）の状態では遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁７５は第１位置である第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。
【１０７７１】
　また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた１球目の球Ｆ１は、入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動しながら第１非電動役物始動

口スイッチ７６ａへと進入していく。
【１０７７２】
一方、第１減速部７２ｆ１と衝突して右下へと流下していた２球目の球Ｆ２は、第２減速部７２ｆ２と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｆ２は流下方向を再度左側へと変化させ、減速しつつ、左下へと流下しながら第３減速部７２ｆ３へと向かって流下していく。
【１０７７３】
次いで、図５１８（ｂ）は、図５１８（ａ）の状態から、１球目の球Ｆ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示している。１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している。
【１０７７４】
また、１球目の球Ｆ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって、規定動作として第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となっている（図４３２（ｃ）参照）。
【１０７７５】
一方、第２減速部７２ｆ２と衝突して左下へと流下していた２球目の球Ｆ２は、第３減速部７２ｆ３と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｆ２は流下方向を再度右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら合流部７２ｇへと進入していく。
【１０７７６】
次いで、図５１８（ｃ）は、図５１８（ｂ）の状態から、２球目の球Ｆ２が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。合流部７２ｇを通過した２球目の球Ｆ２は、該合流部７２ｇの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁７５は特定態様である第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。
【１０７７７】
また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた２球目の球Ｆ２は、入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。
【１０７７８】
次いで、図５１８（ｄ）は、図５１８（ｃ）の状態から、２球目の球Ｆ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ｆ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。
【１０７７９】
また、２球目の球Ｆ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａが開放された状態となっている（図４３３（ｃ）参照）。
【１０７８０】
このように、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入

球した場合であっても、流下通路としての普通電役ユニット７２の入球部から入球口切換弁７５までの経路に２の経路を配設することで、２の球が入球口切換弁７５に到達するまでの期間を異ならせることができる。

【１０７８１】

より詳細には、１球目の球Ｆ１が右側経路７２ｄ側を流下し、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過することになる左側経路７２ｅ側を流下することで、該２の球が合流部７２ｇから入球口切換弁７５側へ流下するタイミングをずらすことができる。そして、１球目の球Ｆ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動しきった後に、２球目の球Ｆ２が合流部７２ｇから入球口切換弁７５側へ流下可能に構成することができる。

【１０７８２】

このように構成することで、２の遊技球が密接した状態で進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した場合でも、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【１０７８３】

即ち、図５１３～図５１８において説明したように、普通電役ユニット７２に２の遊技球が入球した場合、該２の球の流下態様が如何様な場合であっても、１球目の球を作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球させ、２球目の球を流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【１０７８４】

なお、普通電役ユニット７２に入球した球が想定外の流下態様となって、第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に入球しなかった場合、左側排出経路７２ｈ又は右側排出経路７２ｉを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８に入球するように構成されている（図５０６及び図５０７参照）。

【１０７８５】

図５２１に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように抵抗部としての遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図４３８参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【１０７８６】

普通電役ユニット７２の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット７２の正面視左側には小入賞口ユニット７３が配設されている。この小入賞口ユニット７３には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された小入賞口開閉板７３ａと、該小入賞口開閉板７３ａを開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド７３ｂ（図４３８参照）と、小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃと、特定領域７３ｄと、小入賞口ユニット７３

内に流入した球を排出するための排出口７３ｈと、が設けられている。また、特定領域７３ｄは、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された特定領域開閉板７３ｅと、該特定領域開閉板７３ｅを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド７３ｆ（図４３８参照）と、誘導流路としての特定領域７３ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ７３ｇとで構成される。

【１０７８７】

小入賞口開閉板７３ａは、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板７３ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、規定状態としての閉鎖状態）を維持して、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板７３ａ上を転動し、可変入賞装置６５側へと流下していくように構成されている。そして、第２特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板７３ａが小入賞口ソレノイド７３ｂ（図４３８参照）によって遊技盤１３盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球は小入賞口ユニット７３内に流入可能な状態となる。

【１０７８８】

小入賞口ユニット７３内に流入した球は、流下通路としての小入賞口ユニット７３内の通路を転動し、該小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃによって検知された後、同じく小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域７３ｄ側へと流下する。また、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【１０７８９】

第３３実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３の開放回数が１０回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、小入賞口ユニット７３が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（後述する図４５２参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット７３の開放時間の合計時間が「１．０秒」に設定される。なお、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３への最大入賞個数は「１０個」に設定される（図４５２参照）。

【１０７９０】

小入賞口ユニット７３内であって、小入賞口スイッチ７３ｃの下流側には、特定領域開閉板７３ｅが配設されている。特定領域開閉板７３ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板７３ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域７３ｄの上流側（小入賞口スイッチ７３ｃ側）から流下する球を特定領域開閉板７３ｅの上面を転動させて小入賞口ユニット７３内の誘導流路としての排出口７３ｈ側（特定領域開閉板７３ｅの正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット７３内に流入した球の特定領域７３ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第３３実施形態では、可動状態としての小入賞口ユニット７３の開放時）に基づいて、特定領域開閉板７３ｅが特定領域ソレノイド７３ｆ（図４３８参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、案内流路としての特定領域７３ｄ内（特定領域スイッチ７３ｇ側）に球が流入可能な状態となる。

【１０７９１】

特定領域７３ｄ内に流入した球は、該特定領域７３ｄ内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第３３実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図４４３参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ７３ｇによる賞球の払

い出しは無いように構成されている。
【１０７９２】
小入賞口ユニット７３の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット７３の正面視左側には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａが設けられている。
【１０７９３】
大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第１特別図柄又は第２特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図４３８参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。
【１０７９４】
可変入賞装置６５内に流入した球は、案内流路としての可変入賞装置６５内の通路を転動し、該可変入賞装置６５内に設けられた大入賞口スイッチ６５ｃによって検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。
【１０７９５】
可変入賞装置６５の球の流下方向下流側であって、該可変入賞装置６５の正面視左側には、球が入球することにより１個の球が賞球として払い出される右側一般入賞口６３ａが配設されている。この右側一般入賞口６３ａは、右打ち遊技で発射した球が入球し得る第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５の流下方向下流側に配設されているため、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入球しなかった球が入球し得る。
【１０７９６】
このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、該右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。
【１０７９７】
普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａの正面視上方には壁部７９が配設されている。抵抗部としての壁部７９は、遊技盤１３から水平方向に板状に形成されており、第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａの下部（回転軸部）から右側一般入賞口６３ａの上方まで、円弧状に連続して形成されている。
【１０７９８】
また、壁部７９の左側先端部は、第１始動口６４の下方まで達しているため、左打ち遊技で発射した球が第１始動口６４に入球せずに該第１始動口６４の左右から流下した場合、該球は壁部７９上を左下方向へと転動し、該壁部７９上を転動しきって後述するアウト口６６へと入球する。よって、壁部７９により、左打ち遊技で発射した球は、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａへは入球不可又は困難となるように構成されている。

【１０７９９】
さらに、右打ち遊技で発射した球が、例えば、スルーゲート６７及び普通電役ユニット７２を通過し、閉鎖状態の小入賞口開閉板７３ａと勢いよく接触して飛び跳ねた場合、該球は壁部７９の下側の面と接触して小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上に落下し、小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上を転動して右側一般入賞口６３ａ方向へと流下していく。よって、壁部７９により、右打ち遊技で発射した球は、第１始動口６４、又は、遊技盤１３の正面視左下側に配設された一般入賞口６３へは入球不可又は困難となるように構成されている。
【１０８００】
次いで、第３図柄表示装置８１の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、支持部としての軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤１３に植設されることにより、誘導部としての風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は３の羽根によって構成されており、該３の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が１２０度の角度で）形成されている。
【１０８０１】
よって、遊技領域に発射された遊技球が流下し、風車上方に配設された進入流路としての寄り釘領域を通過し、風車と衝突する場合、規定状態として羽根部が静止している状態において寄り釘から遊技球が流下すると、接触部としての羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで誘導流路としての風車右側領域に遊技球を引導可能となる。
【１０８０２】
また、寄り釘から遊技球が連続して流入する場合、１球目の遊技球が羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に１球目の遊技球を引導可能とし、さらに、可動状態として羽根部が回転している状態において、２球目の遊技球が当接部としての羽根部の他面と衝突することにより、案内流路としての風車左側領域に遊技球を引導可能に構成されている
【１０８０３】
さらに、羽根部が回転する場合、いずれの方向（即ち、時計回り又は反時計回り）にも回転可能に構成されているため、遊技球が羽根部と衝突した場合の流下方向は左右いずれの方向にも引導可能となる。
【１０８０４】
遊技盤１３の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図４２９参照）を通じて視認することができる。
【１０８０５】
さらに、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口（入球口）６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３にも入球しなかった球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の接触部としての釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３に入賞した球も、アウト口６６を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機１０外へと排出される。
【１０８０６】
以上、説明したように、第３３実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に経路振分装置７４を配設し、普通電役ユニット７２内に入球した２の球の間隔が一定以内である場合に、１球目の球を右側経路７２ｄへ、２球目の球を左側経路７２ｅへと誘導するように構成する。
【１０８０７】

そして、左側経路７２ｅ側に減速部７２ｆを配設し、該左側経路７２ｅ側に転動した球の流下速度を効果的に減速させ、入球口切換弁７５へ流下するまでの期間が長くなるように構成する。

【１０８０８】

このように構成することで、普通電役ユニット７２内に入球した２の球の流下態様が如何様な場合であっても、１球目の球が合流部７２ｇから入球口切換弁７５側へ流下してから、２球目の球が合流部７２ｇから入球口切換弁７５側へ流下するまでに、一定の期間を有するように構成することができる。

【１０８０９】

そして、１球目の球を第１非電動役物始動口７６に入球させ、２球目の球を第２非電動役物始動口７７に入球させることができ、それぞれの入球によって第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２を開放させることで、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留させることができる。

【１０８１０】

その結果、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留させることができる。

【１０８１１】

その他、第３３実施形態におけるパチンコ機１０は、第２５実施形態及び第３２実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【１０８１２】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態は、それぞれ、他の実施形態が有する構成の一部または複数部分を、その実施形態に追加し或いはその実施形態の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である

【１０８１３】

＜変形例１＞

上記実施形態では、普通図柄のみ確率変動機能を設け、特別図柄に確率変動機能を設けていないように構成されている。これに対し、特別図柄および普通図柄にそれぞれ確率変動機能を設けてもよいし、特別図柄に確率変動機能を設ける一方、普通図柄に確率変動機能を設けないように構成してもよいし、特別図柄および普通図柄のいずれにも確率変動機能を設けないように構成してもよい。また、特別図柄に確率変動機能を設ける場合、次回大当たり又は小当たりの発生まで確率変動機能が有効に設定（所謂、ループタイプ）してもよいし、大当たり後に特別図柄が所定回数（例えば、１００回）実行されるまで確率変動機能が有効に設定（所謂、ＳＴタイプ）してもよいし、特別図柄の動的表示において大当たり以外の所定の抽選結果が導出された場合に「確率変動状態」が終了（所謂、転落機能）するパチンコ機（所謂、転落タイプ）を用いてもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０８１４】

＜変形例２＞

上記実施形態では、普通図柄の高確率状態の終了条件を、特別図柄の動的表示の実行回数や、次の大当たりへの当選によって終了するように構成している。これに対し、特別図柄の大当たり（小当たり種別に基づく大当たりを含む）の連続当選回数が所定回数に到達する毎に、該所定回数到達時における大当たり終了後の遊技状態を、必ず「時短機能」が付与されない遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）へ移行して、普通図柄の高確率状態への移行を禁止するように構成してもよい（時短リミッタ）。また、普通図柄の高確率状態への移行を禁止することとなる大当たりの連続当選回数を複数種類で構成してもよい。

【１０８１５】

＜変形例３＞
上記実施形態では、いずれかの大当たり（小当たり種別に基づく大当たりを含む）に当選した場合に、該大当たり終了後に「時短機能」が付与される遊技状態が発生し得るように構成されている。これに対し、特別図柄の動的表示において大当たり（小当たり）以外の所定図柄（例えば、時短図柄）が導出された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される状態に遷移するように構成してもよい。このように構成することで、「時短機能」が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０８１６】
＜変形例４＞
上記実施形態では、いずれかの大当たり（小当たり種別に基づく大当たりを含む）に当選した場合に、該大当たり終了後に「時短機能」が付与される遊技状態が発生し得るように構成されている。これに対し、特別図柄の低確率状態における第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計実行回数が、大当たり状態に移行せずに所定回数実行された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される（所謂、天井機能）ように構成してもよい。また、第１特別図柄の動的表示の積算実行回数と第２特別図柄の動的表示の積算実行回数とでそれぞれ個別に上記所定回数を計数してもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ上記所定回数が異なるように構成してもよい。
【１０８１７】
＜変形例５＞
上記実施形態では、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図２優先変動）するように構成している。これに対し、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを同時並行的に実行可能に構成（所謂、特図１２同時変動）し、各動的表示の制御を行ってもよいし、第１特別図柄の動的表示を第２特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図１優先変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよいし、入賞した順に動的表示を実行（所謂、入賞順変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよい。
【１０８１８】
＜変形例６＞
上記実施形態では、「時短機能」の終了条件として、特別図柄の動的表示の所定実行回数や、大当たりへの当選に基づいて終了するように構成している。これに対し、小当たり遊技への当選や、大当たりと異なる時短終了図柄の導出に基づいて「時短機能」が終了するように構成してもよい。このように構成することで、入賞補助状態の終了条件を多様化して、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。また、「時短機能」の有効時に、特別図柄の保留球数が所定数（例えば、保留満タン（即ち、４個）や、保留満タンに対して一定数の保留貯留（例えば、２個））貯留されたことを契機として、「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通電役の作動回数が一定の回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通図柄の可変表示の実行回数が一定回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよい。
【１０８１９】
＜変形例７＞
上記実施形態では、普通図柄の低確率状態においては普通図柄の可変表示が当たりに当選し得ず、普通電役ユニット７２が可動し得ないように構成している。これに対し、普通図柄の低確率状態において、低確率（例えば、５０／１００）当たりに当選するように構成してもよいし、他の確率で当選可能となるように構成してもよい。このように構成することで、普通図柄の低確率状態においても普通電役ユニット７２が可動し、第２特別図柄の動的表示の実行タイミングのバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０８２０】
＜変形例８＞

上記実施形態では、第１特別図柄の抽選において大当たり又はハズレの中から当選役を選定するとともに、第２特別図柄の抽選においては大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成している。これに対し、第１特別図柄の抽選のみにおいて小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選において小当たりを設けず、大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選においても小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよい。

【１０８２１】

＜変形例９＞

上記実施形態では、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行回数に応じて遊技状態を変更（例えば、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」）に移行するように構成している。これに対し、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示以外の所定演出（例えば、「リーチ表示」や特定役当選に基づく特定演出等）の実行回数に応じて遊技状態を変更可能に構成してもよい。

【１０８２２】

＜変形例１０＞

上記実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ保留球数を計数し、それぞれの保留球数ごとに各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成している。これに対し、第１特別図柄と第２特別図柄との合計保留球数に応じて各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成してもよい。

【１０８２３】

＜変形例１１＞

上記実施形態では、各特別図柄の実行回数に基づく時短終了条件が成立しており、かつ、普通電役ユニット７２のエンディング時間が終了したタイミングで「時短機能」をオフに設定して「通常遊技状態」に移行するように構成している。これに対し、各特別図柄の実行回数に基づく時短終了条件が成立したタイミングで「時短機能」をオフに設定して「通常遊技状態」に移行するように構成してもよい。

【１０８２４】

＜変形例１２＞

上記実施形態では、普通電役ユニット７２内の入球口切換弁７５の可動条件として、該普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６若しくは第２非電動役物始動口７７への入球時、又は、該普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒後に可動するように構成している。これに対し、普通電役ユニット７２の開放動作開始を契機として、一定の可動を行うように構成してもよい。

【１０８２５】

＜変形例１３＞

上記実施形態では、普通電役ユニット７２が普通図柄の可変表示で当たりに当選した場合の開放態様として、遊技状態や普通図柄の可変表示の当たり図柄等によらず、一定の開放態様となるように構成している。これに対し、遊技状態によって開放態様が異なるように構成してもよいし、特別図柄の動的表示の大当たり図柄（小当たり図柄当選に基づく大当たり）によって開放態様が異なるように構成してもよいし、遊技状態及び特別図柄の動的表示の大当たり図柄（小当たり図柄当選に基づく大当たり）によって開放態様が異なるように構成してもよい。

【１０８２６】

＜変形例１４＞

上記実施形態では、経路振分装置７４を普通電役ユニット７２内に配設し、該普通電役ユニット７２内に入球した球を左右の経路に振り分けるように構成している。これに対し、経路振分装置７４を普通電役ユニット７２外であって、左打ち遊技又は右打ち遊技で発射された球が該経路振分装置７４と接触可能な位置に配設し、遊技領域内を流下する球を

該経路振分装置７４によって左右に振り分けるように構成してもよい。
【１０８２７】
＜変形例１５＞
上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、設定値を「１」～「３」の範囲で設定し、それぞれの設定値によって大当たり乱数の取り得る値が異なるように構成している。これに対し、設定値を１の値のみで設定し、大当たり乱数の取り得る値が一定となるように構成してもよい。このように構成することで、大当たり乱数値、小当たり乱数値及びハズレ乱数値の各個数を常に一定とすることができ、上記実施形態の設定値「３」のように、ハズレ乱数値の個数を「０」となるように設定することができる。
【１０８２８】
＜変形例１６＞
上記実施形態では、普通電役ユニット７２内に第１特別図柄及び第２特別図柄の始動口を配設せず、普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に入球することで開放される第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５内に下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂを配設するように構成している。これに対し、普通電役７２内に第２始動口７１を配設し、該普通電役７２に球が入球することで第２特別図柄の動的表示が実行可能となるように構成してもよい。
【１０８２９】
＜変形例１７＞
上記実施形態では、「通常遊技状態」における変動演出中においてルーレット演出を実行し、各アイコンの組み合わせによって該変動演出の期待度を示唆するように構成している。これに対し、「時間短縮状態」や「確率変動状態」における変動演出中においてルーレット演出を実行し、各アイコンの組み合わせによって該変動演出の期待度を示唆するように構成してもよい。
【１０８３０】
上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は、第２特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、それぞれ１種類で構成している。これに代えて、第１特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は／及び、第２特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、複数種類設けるように構成してもよい。さらに、小当たり種別に応じて「時短機能」を終了するか否かを異ならせるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０８３１】
上記実施形態では、遊技状態ごとに奨励される特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて実行し、奨励されていない特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍで実行しないように構成している。これに代えて、奨励されていない特別図柄の変動演出を、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて所定態様で実行するように構成してもよい。具体的には、例えば、奨励されている特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで目立つように（中央部分、大部分、奨励されていない特別図柄の変動演出より大きい領域、図柄表示態様を濃く実行等）実行する一方、奨励されていない特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで、奨励されている特別図柄の変動演出より目立たないように（隅部、小部分、奨励されている特別図柄の変動演出より小さい領域、図柄表示態様を薄く等）実行するように構成する。このように構成することで、第３図柄表示装置８１によって複数の特別図柄の変動演出の実行態様を把握することが可能となる。
【１０８３２】
上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第１特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成するとともに、第２特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第２特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成している。換言すると、第１特別図柄の動的表示の保留球数は第１特別図柄の動的表示にのみ影響し、第２特別図柄の動的表示の保留球数は第２特別図柄の動的表示にのみ影響するように構成している。

これに代えて、一方の特別図柄の動的表示の保留球数が、他方の特別図柄の動的表示の変動時間に影響するように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の動的表示の変動時間を、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数との合計保留球数に応じて変化するように構成する。このように構成することで、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数とが混在する状態において、特異な変動時間を選択し得るように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０８３３】

上記実施形態では、確率設定値を「１」～「３」の３段階で変更可能として、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更可能としたが、確率設定値が変更可能な段階は３段階に限らず、任意の段階に変更可能としてもよい。

【１０８３４】

上記実施形態では、確率設定値を変更することにより、大当たり確率を変更する場合について説明したが、普通図柄の当たり確率や、小当たりの当選確率を変更するようにしてもよい。

【１０８３５】

また、立ち上げ処理の中で確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合に、「１」～「３」の範囲の中から特定の確率設定値（例えば「１」）を確率設定値として強制的に設定するようにしてもよい。なお、遊技途中で（例えば、タイマ割込処理の中で）確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合は、確率設定値を強制的に特定の確率設定値に設定しないほうがよい。これは、遊技途中で大当たり確率が突然変更さえることにより、遊技者が何らかの不利益を被ることを抑制するためである。

【１０８３６】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含める場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を除いてもよい。この場合、ＲＡＭ判定値が正常か否かの判定を行う前に、確率設定値が正常の範囲にあるか否かを判定し、正常の範囲内になければ、強制的に設定変更処理を実行してホール関係者等に確率設定値の変更を行わせたり、ホール関係者等にパチンコ機１０を設定変更モードで再立ち上げさせるように促したり、確率設定値として正常範囲内の特定の確率設定値を強制的に設定してもよい。

【１０８３７】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含めない場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を含めてもよい。

【１０８３８】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、又は、設定変更スイッチをオンすることによって、確率設定値を更新する場合について説明したが、これを設定キー５０１にて行えるようにしてもよい。具体的には、設定キー５０１を、オン状態から更にオフ側とは反対方向に設けた設定変更位置まで回動可能にし、設定変更位置まで設定キー５０１が回されると、自動でオン状態に設定キー５０１が戻るように付勢して構成する。そして、設定キー５０１をオン状態から設定変更位置まで回動させる度に、確率設定値が更新されるようにする。これによっても、確率設定値の変更を容易に行うことができる。

【１０８３９】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、設定キー５０１をオフ状態にすることによって、又は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、確率設定値を確定する場合について説明したが、これを別に設けたスイッチ、例えば、設定確定スイッチが操作されることで行えるようにしてもよい。この設定確定スイッチは、例えば、「設定変更モード」中に操作されることにより、確率設定値を確定するためのスイッチであり、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能にし

てもよい。これによっても、確率設定値の確定を容易に行うことができる。
【１０８４０】
上記実施形態では、パチンコ機１０の電源オン時に「設定変更モード」又は「設定確認モード」で立ち上げる場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定していた。これに対し、少なくとも内枠１２の開放を必須条件とし、その他、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定するように構成してもよい。また、内枠１２の開放を設定変更又は設定確認の条件とするか否かをホールが選択可能に設定できるように構成してもよい。
【１０８４１】
上記各実施形態では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を主制御装置１１０に搭載していた。これに対し、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を電源装置１１５や払出制御装置１１１に搭載するように構成してもよい。
【１０８４２】
上記各実施形態では、設定キー５０１により、大当たり確率等を変更可能に構成していた。これに対し、設定キー５０１により、１の入賞口に入賞した場合に払い出される賞球数（例えば、３個→５個への変更）や、入賞口への入賞を補助する可動役物の駆動時間（３秒→５秒への変更）や駆動幅（例えば、２０ｍｍ→３０ｍｍへの変更）、或いは、球の流下態様に影響を与える部材（例えば、球が転動可能なステージやクルーン）の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）、パチンコ機１０自体の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）等、遊技者に対する有利度合いに関する設定を複数段階に変更可能に構成してもよい。
【１０８４３】
上記各実施形態では、設定キー５０１の鍵孔をパチンコ機１０の裏面側に向くように構成していた。これに対し、設定キー５０１の鍵孔の向きを、パチンコ機１０の横方向（左方向又は右方向）や、パチンコ機１０の斜め方向、或いは、パチンコ機１０の前面側を向くように構成してもよい。
【１０８４４】
上記実施形態において、大当たり乱数値同士、小当たり乱数値同士、及び、ハズレ乱数値同士を連続的な値とし、大当たりか否かや、小当たりか否かを範囲判定（例えば、「０」以上「４９」以下か否か）可能に構成し、主制御装置１１０の制御負担を軽減するように構成していた。これに対し、遊技価値を付与する各乱数値（即ち、大当たり乱数値および小当たり乱数値）を連続的な配置ではなく、分散（散逸）して配置するように構成してもよい。具体的には、例えば、「０～９９９」で更新される大当たり乱数カウンタＣ１の場合に、大当たり乱数値として「７，３４１，５５５，７７７，８３１」とし、小当たり乱数値として「７７，１７５，２２３，３１５，４１５，５２６，６３４，７１７，８４５」としてもよい。
【１０８４５】
ここで、パチンコ機１０の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値（例えば、低確率状態および高確率状態において、「０～５０」であれば大当たり）が連続的に存在していた場合、その値が外部から予測され得る可能性があり、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなるおそれがある。よって、上記変形例のように構成することで、遊技価値を付与する各乱数値を外部から予測困難にし、不正に対する抑制効果を高め、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。
【１０８４６】
また、上述した変形例において、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定してもよい。このように構成することで、状況に応じて（即ち、パチンコ機１０が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【１０８４７】
上記実施形態では、タイマ割込処理等のソフトウェアの処理で大当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２等を更新するように構成していた（所謂、ソフト乱数）。これに対し、更新周期が上記ソフト乱数より速い乱数生成ＩＣによって大当たり乱数カウンタＣ１等を更新するように構成してもよい（所謂、ハード乱数）。このように構成することで、外部から更新中の乱数値の把握を困難にし、セキュリティ性能を向上することができる。
【１０８４８】
上記実施形態では、設定値が増加するごとに均等に大当たり乱数値が増加するように構成していた。これに対し、設定値が増加するごとに不均等又は所定割合で大当たり乱数値（又は小当たり乱数値）を増加するように構成してもよい。具体的には、例えば、設定値「１」から「２」までは、大当たり乱数値を「２」ずつ増加させる一方、設定値「２」から「３」では、大当たり乱数値を「５」ずつ増加させる。このように構成することで、設定差によって付与され得る遊技価値が大きく変化し、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技を提供可能に構成し、遊技の興趣を向上することができる。
【１０８４９】
上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数カウンタＣ１の値における対応役を変化するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり種別カウンタＣ２又は小当たりの内容を決定する小当たり種別カウンタ（図示せず）の値に対応する大当たり種別を変化させ、大当たり種別又は小当たり種別の選択割合が変化することによる設定差が生じるように構成してもよい。
【１０８５０】
上記実施形態では、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（即ち、大当たり乱数値）を変更して、その変更分を遊技価値を付与しない乱数値（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（例えば、大当たり乱数値）を変更した場合に、その変更分を、他の遊技価値を付与する乱数値（例えば、小当たり乱数値）から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定毎に付与され得る遊技価値に差を設け、設定毎に抑揚（メリハリ）のある遊技を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０８５１】
上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲（以下、「再大当たり乱数値の範囲」と称する）」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。ここで、「再大当たり乱数値の範囲」として、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分が対応するように構成する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、設定変更によっても変化しない大当たり乱数値と小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、当否判定の制御プログラムにおいて、固定的な乱数値の基本的な当否判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。
【１０８５２】
上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、乱数値の個数が多い順（又は少ない順）に各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。
【１０８５３】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、設定変更に伴い増加される「大当たり乱数値の範囲」を、設定変更に伴い減少される乱数値（即ち、「ハズレ乱数値の範囲」）と隣接（隣り合う）ように大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）するように構成してもよい。具体的には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、小当たりの当否判定の制御プログラムにおいて、小当たり乱数値の判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【１０８５４】

上記実施形態では、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率より高くなるように構成されていた。これに対し、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率と、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率とが同等となるように構成してもよいし、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率より低くなるように構成してもよい。

【１０８５５】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させて、その大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させ、その大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数及びハズレ乱数値から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定変更に基づく大当たり乱数値の個数の変更分を、小当たり乱数値及びハズレ乱数値のそれぞれから補填することが可能となり、大当たり乱数値の変更分を固定的な１の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、大当たり乱数値の変更分、１の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０８５６】

上記実施形態では、突出状態と没入状態とに変位する普通電役ユニット７２を用い、普通電役ユニット７２の没入タイミングと没入時間とを各遊技状態で変更することで本発明の遊技性を実現するように構成されている。これに対し、回動式の羽根部材を用い、羽根部材の作動タイミングと作動時間とを各遊技状態で変更することで、本発明の遊技性を実現するように構成してもよい。具体的には、例えば、第２始動口７１の左右両側に羽根部材を配置し、羽根部材が非作動状態（例えば、直立状態）では、球が羽根部材の外側（非転動側）に衝突し、そのまま下流側へ流下するように構成する。一方、羽根部材が回動した作動状態（直立状態から右側へ１２０度傾倒状態）では、球が羽根部材の内側（転動側）に衝突し、該羽根部材の内側を第２始動口７１側に向けて転動するように構成する。このように構成することで、羽根部材の回動態様は、普通電役ユニット７２の出没による駆動態様より、羽根部材自体が作動する領域が大きく駆動されたか否かを認識し易いため、普通図柄の可変表示で当選したか否かを遊技者に認識し易くすることができる。

【１０８５７】

特図１用第４図柄表示領域８７と特図２用第４図柄表示領域８８との表示態様及び表示位置を、主表示領域Ｄｍで変動演出している第１特別図柄又は第２特別図柄に応じて変更するように構成してもよい。具体的には、例えば、主表示領域Ｄｍで実行されている特別図柄に対応して、実行されている方の第４図柄表示領域８７，８８を上側に位置させたりアラビア数字で表示したり赤色で表示し、実行されていない方の第４図柄表示領域８８，

８７を下側に位置させたり上記アラビア数字と異なる表記（例えば、漢数字やローマ数字）で表示したり赤色とは異なる色（例えば、青色）で表示するように構成する。このように構成することで、実行されている変動演出を識別して表示しつつ、いずれの特別図柄が実行されているかを認識し難く構成し、現在滞在している遊技状態を遊技者に認識し難く構成することで、遊技状態を推測する遊技性が生まれ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０８５８】

警報音に関し、左打ち遊技が推奨される遊技状態においてスルーゲート６７を球が通過した場合にもれなく出力するのではなく、さらに特定の条件が成立した場合に警報音を出力するように構成してもよい。具体的には、例えば、このように構成することで、意図的に遊技仕様より多くの出玉を得ようとする悪意ある遊技者の行為に対してのみ警報音を出力し、不慣れな遊技者や操作ミスによる善意の右打ち遊技に対しては警報音を出力しないことで、不正遊技を抑制しつつ、遊技者の遊技意欲の低下も抑制して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０８５９】

普通図柄の当たり確率において、いずれの遊技状態でも同等程度となるように構成してもよい。具体的には、例えば、特別図柄の大当たり確率が低い「通常遊技状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００にするとともに、特別図柄の大当たり確率が高い「確率変動状態」や「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００や５１／１００等、「通常遊技状態」等における普通図柄の当たり確率と同一又は同等程度となるように構成する。このように構成することで、普通図柄の当たりに基づく普通電役ユニット７２の開放に関し、普通図柄の可変表示時間と普通電役ユニット７２の開放時間とを考慮し、普通図柄の当たり確率を考慮せずに出玉率等を算出することが可能となることで、各遊技状態における遊技仕様の設計を容易化可能となる。

【１０８６０】

大当たりに当選した大当たり図柄ごとに、該大当たり以降に選択される特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「確率変動状態」を発生させ得る大当たり図柄である１図柄、３図柄、５図柄、７図柄のうち、１図柄で当選した場合には「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的長めの変動時間が選択され易い「両ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、３図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的短い変動時間が選択され易い「特１ロング特２ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。さらに、５図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的短めの変動時間が選択され易い「両ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、７図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的短めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い「特１ショート特２ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。このように構成することで、大当たりした図柄の種類によって、大当たり後の遊技状態において、先に導出され得る特別図柄を異ならせることができ、例えば、いずれの特別図柄が先に停止するか否かによって、遊技状態毎に大当たりが先に現出させる確率を異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０８６１】

特別図柄の変動回数に基づいて、該特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「潜伏確率変動状態」において、大当たり終了後１回目～１０回目の特別図柄の変動演出に関しては、比較的長めの変動時間が選択され易いように構成し、１１回目以降の特別図柄の変動演出に関しては、比較的短めの変動時間が選択され易いように構成する。このように構成することで、遊技にメリハリを設け

つつ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０８６２】
普通図柄の当たり種別を複数種類設けてもよい。具体的には、例えば、普通電役ユニット７２が１回開放される１回開放当たりと、開閉板７２ａが３回開放される３回開放当たりと、普通電役ユニット７２が３回かつ長く開放される３回ロング開放当たりとを設ける。このように構成することで、「確率変動状態」や「普図高確時間短縮状態」において遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０８６３】
上記実施形態では、「通常遊技状態」→「普図高確時間短縮状態」→「普図低確時間短縮状態」→「確率変動状態」の順で遊技者にとって有利な遊技状態としていた。これに対し、「通常遊技状態」より遊技者にとって不利な遊技状態として、「普図高確時間短縮状態」や「潜伏確率変動状態」、「確率変動状態」が位置づけられるように遊技仕様を設定してもよい。具体的には、例えば、第１特別図柄の始動口を、普通電役ユニット７２が付属した第２特別図柄の始動口の上流側に設け、「通常遊技状態」では、普通電役ユニット７２が作動し難いことによって、第２特別図柄より遊技者にとって有利な第１特別図柄の抽選契機を受け易い一方、「普図高確時間短縮状態」では、普通電役ユニット７２が作動し易いことによって、第１特別図柄より遊技者にとって不利な第２特別図柄の抽選契機を受け易いように構成する。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０８６４】
右打ち遊技を示唆する右打ち示唆表示が現出される場合に、第４図柄表示領域８７，８８の表示位置を変更するように構成してもよい。具体的には、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」等では、副表示領域Ｄｓの右小領域Ｄｓ３に第４図柄表示領域８７，８８を表示する一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」等では、右打ち示唆表示を右小領域Ｄｓ３に表示する一方、第４図柄表示領域８７，８８を左小領域Ｄｓ１に表示する。このように構成することで、遊技状態に応じた遊技仕様を遊技者に認識させ易くすることができる。
【１０８６５】
上記実施形態では、同時に実行され得る複数の特別図柄の動的表示に関し、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行い、非奨励の特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行わないように構成している。これに対し、同時に実行され得る複数の図柄（例えば、特別図柄と普通図柄）の演出に関し、遊技状態、遊技仕様、付与される遊技価値、或いは、実行頻度等によって、実行すべき演出の優先順を予め設け、該優先順に応じた演出を優先的に実行し、優先順が低い演出に関しては、演出規模を小さくしたり、演出自体を実行しない等、優先順位が高い演出に比べて遊技者が認識し難くなるように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第１特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示したり、第２特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第２特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示してもよい。このように構成することで、遊技を行う上で遊技者に認識させたい演出を優先的に実行しつつ、優先順位が低い演出規模を小さく（なくす）ことで、遊技者が煩わしさを感じない演出を実行することができる。
【１０８６６】
上記実施形態では、主制御装置１１０から各コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信され、その音声ランプ制御装置１１３から表示制御装置１１４に対して表示の指示がなされるよう構成したが、主制御装置１１０から表示制御装置１１４に直接コマンドを送信するものとしてもよい。また、表示制御装置に音声ランプ制御装置を接続して、表示制御装置から各音声の出力とランプの点灯を指示するコマンドを音声ランプ制御装置に

送信するよう構成してもよい。さらに、音声ランプ制御装置と表示制御装置とを１の制御装置として構成するものとしてもよい。これらを１つの制御装置とすることで、部品点数が削減でき、パチンコ機のコスト増加を抑制することができる。

【１０８６７】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３にて実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）において、いずれかの停止種別コマンドを受信すれば必ず対応する変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定する場合について説明したが、各変動パターンコマンドの受信があった上で対応する停止種別コマンドを受信した場合に、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。これにより、各変動パターンコマンドの受信がなく、いずれかの停止種別コマンドを受信したような場合に、おかしな変動演出が実行されることを抑制できる。

【１０８６８】

また、各変動パターンコマンドを受信したタイミングで、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。この場合、音声ランプ制御装置１１３にて実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）では、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂがオンされたことに基づいて、各変動パターンコマンドにより抽出した変動パターンを表示制御装置１１４へ通知する各表示用変動パターンコマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３にて各停止種別コマンドの受信を待つことなく、表示制御装置１１４に対して、この各表示用変動パターンコマンドに基づき、各変動演出を第３図柄表示装置８１に実行させることができる。なお、この場合、音声ランプ制御装置１１３では、各停止種別コマンドを受信したタイミングで、該停止種別コマンドより抽出された停止種別を表示制御装置１１４へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。そして、表示制御装置１１４では、この表示用停止種別コマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１に実行させた変動演出の停止図柄を決定してもよい。

【１０８６９】

上記実施形態において、デモ演出は、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄を停止表示させてもよい。また、数字の付された主図柄または数字の付されていない主図柄からなる第３図柄を、半透明状態で停止表示させてもよい。また、第３図柄を表示させずに背面画像だけを変化させるものであってもよい。また、変動表示で用いられる第３図柄や背面画像とは全く異なるキャラクタや背面画像を表示させてもよい。

【１０８７０】

上記実施形態において、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１にて連続予告演出を実行してもよいし、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置を設け、第３図柄表示装置８１で実行される変動演出と合わせて、第４図柄表示装置に第４図柄を表示させることによって、連続予告演出を実行してもよい。この場合、第４図柄表示装置の制御を表示制御装置１１４で行ってもよいし、音声ランプ制御装置１１３で行ってもよい。また、各種演出に応じて作動する役物をパチンコ機１０に設け、その役物を変動演出と合わせて所定の態様で作動させることによって、連続予告演出を実行してもよい。また、音声ランプ制御装置１１３の制御により、パチンコ機１０の音声出力装置２２６から連続予告演出用の音声を出力させることによって、連続予告演出を実行してもよいし、パチンコ機１０の電飾部２９～３３を変動演出と合わせて点灯または点滅させることによって、連続予告演出を実行してもよい。

【１０８７１】

これにより、第３図柄表示装置８１（および特別図柄表示装置３７）において変動演出が行われる度に、連続して第４図柄表示装置に図柄が表示されたり、役物が所定の態様で作動したり、音声出力装置２２６から音声が出力されたり、若しくは、電飾部２９～３３が点灯または点滅することによって、遊技者に対して大当たりの期待感を持たせることができる。また、遊技者は、通常、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１を注視して遊

技を継続して行うが、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、若しくは電飾部２９～３３の点灯・点滅によって連続予告演出が行われるで、遊技者に対して、通常とは異なる演出が行われたことを容易に認識させることができる。また、連続予告演出を、第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、または電飾部２９～３３の点灯・点滅といった簡単な制御で容易に連続予告演出を行わせることができる。

【１０８７２】

また、連続予告演出を音声出力装置２２６からの音声出力や、電飾部２９～３３の点灯または点滅によって行えば、その連続予告演出の制御は音声ランプ制御装置１１３によって行われるので、始動入賞時における当否判定や変動開始時の抽選処理を主制御装置１１０に行わせ、連続予告演出を音声ランプ制御装置１１３に行わせ、変動演出を表示制御装置１１４に行わせることで、パチンコ機１０により連続予告演出を行う場合、それぞれの制御装置に各処理を分担させることができる。よって、１つの制御装置に負荷が集中するのを防ぐことができるので、各制御装置のＭＰＵに求められる性能を低く抑えることができる。

【１０８７３】

尚、第３図柄表示装置８１における連続予告演出用の図柄の表示、第４図柄表示装置における連続予告演出用の図柄の表示、役物の所定の態様での作動、音声出力装置２２６からの音声出力、及び、電飾部２９～３３の点灯または点滅のうち、少なくとも２以上を組み合わせ、それぞれを連動させて制御することにより、連続予告演出を実行してもよい。これにより、より多彩な連続予告演出を実行させることができる。また、連続予告演出の実行方法（第３図柄表示装置８１による表示、第４図柄表示装置による表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、電飾部２９～３３の点灯または点滅、又は、それらの組み合わせ）を変えることで、連続予告演出終了後の遊技状態に応じて選定される連続予告演出態様を複数用意してもよい。

【１０８７４】

また、連続予告演出が行われる場合に、変動演出とは別の連続予告演出用の画像が第３図柄表示装置８１に表示させてもよいし、連続予告演出を、変動演出が終了したときに表示される停止図柄として、所定の図柄の組み合わせである、所謂「チャンス目」を表示させることによって行ってもよい。この場合、表示制御装置１１４のＭＰＵで実行されるコマンド判定処理にて連続予告コマンドの受信を判断すると、チャンス目に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄判別フラグをオフに設定するようにしてもよい。コマンド判定処理では、停止識別コマンド処理の後にその他コマンド処理の中で連続予告コマンドに対応する処理を実行するので、表示用停止識別コマンドの受信によって設定された停止図柄に代えて、チャンス目が停止図柄として設定される。よって、変動停止時にチャンス目を確定表示させることができる。そして、第３図柄表示装置８１において、変動演出ごとに停止図柄としてチャンス目が連続して表示されれば、遊技者に対して、最終的に大当たりが得られる期待感を持たせることができる。

【１０８７５】

上記実施形態において、主制御装置１１０は、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞（始動入賞）があった場合に、「１」加算された保留球数を音声ランプ制御装置１１３へ通知する保留球数コマンドに対して、該始動入賞に伴いカウンタ用バッファより取得された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１をそのまま含めて、音声ランプ制御装置１１３へ送信する場合について説明したが、保留球数コマンドに含めるカウンタの種類は、カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の一部であってもよいし、その他のカウンタの値を含めてもよい。また、主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３に対して始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を通知する場合に、これらの各カウンタの値を示す情報を保留球数コマンドに含めて通知するのではなく、保留球数コマンドとは別のコマンドに各カウンタの値を示す情報を含めて、これらの値を音声ランプ制御装置１１３に対して通知してもよい。別のコマンドとしては、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１

１３へ通知する専用のコマンドであってもよいし、変動パターンコマンドや停止図柄コマンド等、別の情報を音声ランプ制御装置１１３へ通知するためのコマンドに、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値が加えられてもよい。別のコマンドとして、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する場合、該コマンドに、その通知する各カウンタの値が、いずれの保留回数に対応する変動演出に係るものであるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３は、該コマンドに含まれる保留回数に関する情報に基づいて、その保留回数に対応する先読み情報第１～第４エリアのいずれかのエリアに、該コマンドに含まれる各カウンタの値を格納することができる。

【１０８７６】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３において、保留球数コマンドを受信した場合に、該保留球数コマンドにて示される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値そのものをＲＡＭ２２３に格納してもよいし、保留球数コマンド（又は、各カウンタの値が示されるコマンド）を受信した場合に、該コマンドにて示される各カウンタの値に基づいて、大当たりか否か、大当たりの場合の大当たり種別、外れの場合の外れ種別等の一部または全部を判定し、これらの判定結果を、該コマンドにて示される各カウンタの値に代えて、または、該カウンタの値の一部または全部とあわせて、ＲＡＭ２２３に格納してもよい。

【１０８７７】

上記実施形態においては、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞およびスルーゲート６７の通過は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定してもよい。また、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞に対し、始動口によって別箇に最大保留球数を設定するようにしてもよく、各々の始動口における最大保留球数は「４」以外の任意の数であってもよい。また、各始動口における最大保留球数は必ずしも同一の値とする必要はなく、異なる値であってもよい。また、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第３図柄表示装置８１の一部において、数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、特別図柄表示装置３７とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

【１０８７８】

また、上記実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第３図柄表示装置８１の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、横方向あるいはＬ字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、１又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、１又は複数のキャラクタが、第３図柄として用いられる。

【１０８７９】

上記各実施形態では、変動演出を実行する場合に、全図柄Ｚ１～Ｚ３を遊技者が視認不可な程度に高速にスクロールする高速変動を表示させる場合について説明したが、この高速変動の表示に代えて、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ視認不可な程度に縮小して表示したり、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ多数の白い点がランダムに表示されるスノーノイズ状の画像として表示してもよい。

【１０８８０】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を

有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【１０８８１】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【１０８８２】

スロットマシンでは、所定期間中に払い出された遊技媒体（コイン、メダル）の総数に対する、ボーナス（役物）により払い出された遊技媒体の数の比率が役物比率となる。そこで、各役が成立した場合に払い出される遊技媒体の数を、賞球数テーブルに代えて主制御装置のＲＯＭに格納しておき、役物比率管理チップ又は役物比率管理チップと同等の機能を実行する制御装置にて、非ボーナスゲーム期間（通常期間）において成立した（有効ライン上に図柄が揃った）役の数、ボーナスゲーム期間中において成立した役の数、ＡＴ期間中において成立した役の数を計数して、役物比率や連続役物比率を管理してもよい。

【１０８８３】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【１０８８４】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。なお、以下に示す各種発明の概念は、それぞれ、他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分を、その発明の概念に追加し或いはその他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分と交換等することにより、その発明の概念を変形して構成するようにしても良い。

【１０８８５】

＜Ａ群：明瞭な遊技性で大量出玉を獲得＞

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【１０８８６】

この遊技機では、少なくとも、所定の第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態より遊技者にとって有利な第２遊技状態（例えば、特別図柄の高確率

状態）とを発生可能に構成され、該第２遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第２遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【１０８８７】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１０８８８】

Ａ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１０８８９】

遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）と、

所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、

前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（例えば、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作（例えば、第２非電動役物ユニット５５の開放）を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、

前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（例えば、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁７５）と、を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）を備え、

当該遊技機を正面視した状態において、前記第３可動体の配設位置を、前記第２可動体の配設位置よりも垂直方向の上方側に設けた

ことを特徴とする遊技機Ａ１。

【１０８９０】

遊技機Ａ１によれば、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への

入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、当該遊技機を正面視した状態において、前記第３可動体の配設位置を、前記第２可動体の配設位置よりも垂直方向の上方側に設けた。これにより、遊技部材を効率的に配置し、遊技球の流下態様や表示器等に対する視認性や識別性を確保し、遊技者が困惑することなく効率良く遊技できる、という効果がある。

【１０８９１】

＜Ｂ群：第２非電を上流側に配設＞

遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）と、

所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、

前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（例えば、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作（例えば、第２非電動役物ユニット５５の開放）を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、

前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（例えば、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁７５）と、を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）を備え、

当該遊技機を正面視した状態において、前記第３可動体の配設位置を、前記第２可動体の配設位置よりも遊技球の流下方向における上流側に設けた

ことを特徴とする遊技機Ｂ１。

【１０８９２】

遊技機Ｂ１によれば、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、当該遊技機を正面視した状態において、前記第３可動体の配設位置を、前記第２可動体の配設位置よりも遊技球の流下方向における上流側に設けた。これにより、遊技部材を効率的に配置し、遊技球の流下態様や表

示器等に対する視認性や識別性を確保し、遊技者が困惑することなく効率良く遊技できる、という効果がある。

【１０８９３】

＜Ｃ群：複数可動体を限られた領域に配置＞

遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）と、

所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、

前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（例えば、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作（例えば、第２非電動役物ユニット５５の開放）を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、

前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（例えば、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁７５）と、を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）を備え、

前記第２可動体と、前記第３可動体とは、前記遊技機を正面視した状態において、奥行方向にずれた位置関係に配置される

ことを特徴とする遊技機Ｃ１。

【１０８９４】

遊技機Ｃ１によれば、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、前記第２可動体と、前記第３可動体とは、前記遊技機を正面視した状態において、奥行方向にずれた位置関係に配置される。これにより、他の遊技部材の配置に応じて適した可動体の配置を選択することができる、という効果がある。

【１０８９５】

＜Ｄ群：複数可動体の動作態様を異ならせる＞

遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）と、
所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、
前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（例えば、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作（例えば、第２非電動役物ユニット５５の開放）を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、
前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（例えば、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁７５）と、を備えた遊技機であって、
本遊技機は、
前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）を備え、
前記第２可動体の前記所定の動作と、前記第３可動体の前記特定の動作とは、異なる動作の態様である
ことを特徴とする遊技機Ｄ１。
【１０８９６】
遊技機Ｄ１によれば、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、前記第２可動体の前記所定の動作と、前記第３可動体の前記特定の動作とは、異なる動作の態様である。これにより、他の遊技部材の配置に応じて適した可動体の配置を選択することができる、という効果がある。
【１０８９７】
＜Ｅ群：異例事象を想定した排出口の配設＞
遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）と、
所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる

第２可動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、
前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（例えば、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作（例えば、第２非電動役物ユニット５５の開放）を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、
前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（例えば、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁７５）と、を備えた遊技機であって、
本遊技機は、
前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）を備え、
前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部にも前記第２入球部にも入球しなかった場合に入球可能な排出口（例えば、普通電役ユニット内排出口７８）を備えた
ことを特徴とする遊技機Ｅ１。
【１０８９８】
遊技機Ｅ１によれば、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部にも前記第２入球部にも入球しなかった場合に入球可能な排出口を備えた。これにより、流入部から流入した遊技球が第１入球部にも第２入球部にも入球しなかった場合であっても、該遊技球が排出口に入球することで、異常状態となることなく遊技機を正常動作させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。
【１０８９９】
＜Ｆ群：入球した遊技球を効果的に減速＞
遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）と、
所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、

前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（例えば、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作（例えば、第２非電動役物ユニット５５の開放）を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、
前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（例えば、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁７５）と、を備えた遊技機であって、
本遊技機は、
前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）を備え、
前記流入部から流入した遊技球が前記第２入球部の配設位置まで到達する流路に遊技球の流下速度を減速するための減速手段（例えば、経路振分装置７４）を設けた
ことを特徴とする遊技機Ｆ１。
【１０９００】
遊技機Ｆ１によれば、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、前記流入部から流入した遊技球が前記第２入球部の配設位置まで到達する流路に遊技球の流下速度を減速するための減速手段を設けた。これにより、流入部から流入する複数の遊技球を適切に流下させることができる、という効果がある。
【１０９０１】
＜Ｇ群：入球手段に効率的に入球させる配設位置＞
遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）と、
所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、
前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（例えば、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作（

例えば、第２非電動役物ユニット５５の開放）を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、
前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（例えば、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁７５）と、を備えた遊技機であって、
本遊技機は、
前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）を備え、
発射された遊技球が所定位置（例えば、戻り球防止部材６８）を超えた場合に遊技盤に形成された遊技領域に進入する遊技機であって、前記第３可動体は、前記第２可動体よりも前記所定位置に近い位置に配設された
ことを特徴とする遊技機Ｇ１。
【１０９０２】
遊技機Ｇ１によれば、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、発射された遊技球が所定位置を超えた場合に遊技盤に形成された遊技領域に進入する遊技機であって、前記第３可動体は、前記第２可動体よりも前記所定位置に近い位置に配設された。これにより、遊技部材を効率的に配置し、遊技球の流下態様や表示器等に対する視認性や識別性を確保し、遊技者が困惑することなく効率良く遊技できる、という効果がある。
【１０９０３】
＜Ｈ群：遊技領域外に駆動手段＞
従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。
【１０９０４】
昨今の遊技機では、遊技仕様が複雑化することに伴って、多様な遊技部材が設けられている。そのため、多様な遊技部材を配置する場合においては、遊技における効率や遊技者における視認性、識別性における効率を考慮する必要がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【１０９０５】
上記例示したような遊技機等に対して、多様な遊技部材が設けられることからそれらの配置を工夫する必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【１０９０６】
Ｈ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、各遊技部材の好適な配置を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１０９０７】
遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）と、
所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、
前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（例えば、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作（例えば、第２非電動役物ユニット５５の開放）を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、
前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（例えば、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁７５）と、を備えた遊技機であって、
本遊技機は、
前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）と、
遊技球が流下し得る流下可能領域（例えば、内レール６１及び外レール６２、並びに、その他遊技球が通過し得ないように配置された遊技部材等によって形成された遊技領域内の流下領域）と流下し得ない流下不可領域（例えば、内レール６１及び外レール６２、並びに、その他遊技球が通過し得ないように配置された遊技部材等によって形成された遊技領域外の領域）とを区画する区画手段（例えば、内レール６１及び外レール６２、並びに、その他遊技球が通過し得ないように配置された遊技部材等）と、
前記第１可動体を駆動させる駆動手段（例えば、普通電役ソレノイド７２ｊ）と、を備え、
前記駆動手段は、
前記区画手段によって区画される前記流下可能領域よりも該流下可能領域の中心から見て外側に配置（例えば、普通電役ソレノイドを内レール６１及び外レール６２、並びに、その他遊技球が通過し得ないように配置された遊技部材等によって形成された遊技領域外の領域）される
ことを特徴とする遊技機Ｈ１。
【１０９０８】
遊技機Ｈ１によれば、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に

誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段と、遊技球が流下し得る流下可能領域と流下し得ない流下不可領域とを区画する区画手段と、前記第１可動体を駆動させる駆動手段と、を備え、前記駆動手段は、前記区画手段によって区画される前記流下可能領域よりも該流下可能領域の中心から見て外側に配置される。これにより、多くの遊技部材や該遊技部材の駆動源等が配置され得る流下可能領域ではない流下不可領域に駆動手段を配置することで、流下可能領域における遊技部材の配置スペースを確保することができるので、各遊技部材を好適に配置することができる、という効果がある。

【１０９０９】

＜Ｉ群：遊技領域外に駆動手段＞

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【１０９１０】

昨今の遊技機では、遊技仕様が複雑化することに伴って、多様な遊技部材が設けられている。そのため、多様な遊技部材を配置する場合においては、遊技における効率や遊技者における視認性、識別性における効率を考慮する必要がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【１０９１１】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１０９１２】

Ｉ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１０９１３】

遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）と、

所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、

前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（例えば、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作（例えば、第２非電動役物ユニット５５の開放）を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、

前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（例えば、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁７５）と、を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）と

、
前記流入部から前記誘導手段までの流下経路（例えば、振分前経路７２ｃ）に、流下してきた第１の遊技球を第１経路（例えば、右側経路７２ｄ）に振り分けた場合に、該第１の遊技球の次に流下してきた第２の遊技球を前記第１経路とは異なる第２経路（例えば、左側経路７２ｅ）に振り分け得る振分手段（例えば、経路振分装置７４）と、を備え、
前記第２経路に振り分けられた場合に、振り分けられた遊技球が前記誘導手段に到達するまでの時間は、前記第１経路に振り分けられた場合に振り分けられた遊技球が前記誘導手段に到達するまでの時間よりも長い
ことを特徴とする遊技機Ｉ１。
【１０９１４】
遊技機Ｉ１によれば、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段と、前記第２経路に振り分けられた場合に、振り分けられた遊技球が前記誘導手段に到達するまでの時間は、前記第１経路に振り分けられた場合に振り分けられた遊技球が前記誘導手段に到達するまでの時間よりも長い。これにより、第１経路に振り分けられた遊技球と、第２経路に振り分けられた遊技球とが、仮に同時に振り分けられたとしても、各遊技球が誘導手段まで到達する時間を異ならせることができるので、誘導手段周辺における球詰まり等の発生を抑制することができるとともに、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。
【１０９１５】
＜Ｊ群：経路振分装置＞
従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。
【１０９１６】
昨今の遊技機では、遊技仕様が複雑化することに伴って、多様な遊技部材が設けられている。そのため、多様な遊技部材を配置する場合においては、遊技における効率や遊技者における視認性、識別性における効率を考慮する必要がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【１０９１７】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【１０９１８】
Ｊ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【１０９１９】
遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）と、
所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる

第２可動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、
前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（例えば、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作（例えば、第２非電動役物ユニット５５の開放）を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、
前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（例えば、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁７５）と、を備えた遊技機であって、
本遊技機は、
前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）と、
遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段（例えば、経路振分装置７４）と、
前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路（例えば、振分前経路７２ｃ）と、を備え、
前記振分手段は、
遊技球の自重により回動可能な可動部（例えば、経路振分装置７４の外周部）と、
前記可動部を回動可能に軸支する軸部（例えば、回転軸部７４ａ）と、を備え、
前記軸部は、
前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、
前記可動部は、
前記可動部が回動していない所定状態（例えば、経路振分装置７４の非回動状態）において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部（例えば、突起部７４ｂ）と、
前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態（例えば、経路振分装置７４の回動状態）となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部（例えば、外周曲部７４ｄ）と、を備え、
前記遊技機は、
前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入した場合に、前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となることで、前記振分手段の正面視右側の右側流路（例えば、右側経路７２ｄ）に遊技球を案内可能に構成され、
前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路（例えば、左側経路７２ｅ）に前記後の遊技球を案内可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機Ｊ１。
【１０９２０】
遊技機Ｊ１によれば、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入

した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段と、遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段と、前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路と、を備え、前記振分手段は、遊技球の自重により回動可能な可動部と、前記可動部を回動可能に軸支する軸部と、を備え、前記軸部は、前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、前記可動部は、前記可動部が回動していない所定状態において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部と、前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部と、を備え、前記遊技機は、前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入した場合に、前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となることで、前記振分手段の正面視右側の右側流路に遊技球を案内可能に構成され、前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路に前記後の遊技球を案内可能に構成されている。これにより、第１流路から振分手段に向けて遊技球が連続して流下する場合に、それぞれの遊技球が振分手段と衝突することで、該それぞれの遊技球を異なる流路に案内することができる。その結果、例えば、振分手段に２の球が隣接した状態で到達した場合に、１球目の球を右側流路へ案内し、２球目の球を左側流路に案内するように構成することで、該２の球が隣接した状態のまま流下することを抑制することができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１０９２１】

遊技機Ｊ１において、

前記可動部は、

前記所定状態から前記特定状態に回動される場合の一方向側と、該一方向側と反対方向側とに回動可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｊ２。

【１０９２２】

遊技機Ｊ２によれば、遊技機Ｊ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記可動部は、前記所定状態から前記特定状態に回動される場合の一方向側と、該一方向側と反対方向側とに回動可能に構成される。これにより、２の遊技球が連続して振分手段に流下してくる場合であっても、一方向側と反対方向側とに回動し、所定状態と特定状態とを迅速に繰り返すことで、該２の遊技球を振り分けることができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１０９２３】

遊技機Ｊ１又はＪ２において、

前記可動部は、

前記特定状態となった後、自身の荷重により前記所定状態に復帰するように構成されている

ことを特徴とする遊技機Ｊ３。

【１０９２４】

遊技機Ｊ３によれば、遊技機Ｊ１又はＪ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記可動部は、前記特定状態となった後、自身の荷重により前記所定状態に復帰するように構成されている。これにより、２の遊技球が連続して振分手段に流下してくる場合であっても、一方向側と反対方向側とに回動し、所定状態と特定状態とを迅速に繰り返すことで、該２の遊技球を振り分けることができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１０９２５】

＜Ｋ群：設定差によるハズレの出現有無＞

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【１０９２６】

この遊技機では、少なくとも、所定の第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態より遊技者にとって有利な第２遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第２遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第２遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【１０９２７】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１０９２８】

Ｋ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１０９２９】

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

前記発射手段により遊技球が入球可能な入球手段（例えば、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂ）と、

前記入球手段に遊技球が入球したことに起因して所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理）と、

前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、変動開始処理）と、

前記判定手段の判定結果を使用することにより、表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）に識別情報の動的表示を実行可能な動的表示実行手段（例えば、音声ランプ制御装置１１３）と、

前記動的表示実行手段により実行される前記識別情報の動的表示の結果により、遊技者に所定の遊技価値（例えば、大当たり遊技又は賞球）を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、当たり処理）と、を備えた遊技機において、

少なくとも２以上の選択要素（例えば、大当たり、小当たり又はハズレ）の選択割合が異なる複数種類の所定一覧（例えば、大当たり乱数テーブル２０２ａ）から、１の所定一覧を設定可能な設定手段（例えば、設定変更処理）と、

前記設定手段により設定された前記所定一覧の中から１の前記選択要素を抽出可能な抽出手段（例えば、始動入賞処理）と、

前記抽出手段から抽出された１の前記選択要素を使用することにより、遊技を進行する進行手段（例えば、変動開始処理）と、

遊技者にとって最も不利な通常遊技状態から、該通常遊技状態より遊技者に有利な有利遊技状態（例えば、「時間短縮状態」）に変更可能な遊技状態変更手段（例えば、時短フラグ２０３ｋ）と、を備え、

前記選択要素は、少なくとも、

前記所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素（例えば、ハズレ）と、

前記所定選択要素より遊技者にとって有利な特定選択要素（例えば、小当たり）と、を

有し、
前記所定一覧は、
いずれの前記所定一覧が選択された場合でも、前記有利遊技状態において、前記所定選択要素より前記特定選択要素が多くなるように構成されており、
前記設定手段は、
前記有利遊技状態において、前記所定選択要素が含まれない前記所定一覧を設定可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｋ１。
【１０９３０】
遊技機Ｋ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、前記発射手段により遊技球が入球可能な入球手段と、前記入球手段に遊技球が入球したことに起因して所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、前記判定手段の判定結果を使用することにより、表示手段に識別情報の動的表示を実行可能な動的表示実行手段と、前記動的表示実行手段により実行される前記識別情報の動的表示の結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機において、少なくとも２以上の選択要素の選択割合が異なる複数種類の所定一覧から、１の所定一覧を設定可能な設定手段と、前記設定手段により設定された前記所定一覧の中から１の前記選択要素を抽出可能な抽出手段と、前記抽出手段から抽出された１の前記選択要素を使用することにより、遊技を進行する進行手段と、遊技者にとって最も不利な通常遊技状態から、該通常遊技状態より遊技者に有利な有利遊技状態に変更可能な遊技状態変更手段と、を備え、前記選択要素は、少なくとも、前記所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素と、前記所定選択要素より遊技者にとって有利な特定選択要素と、を有し、前記所定一覧は、いずれの前記所定一覧が選択された場合でも、前記有利遊技状態において、前記所定選択要素より前記特定選択要素が多くなるように構成されており、前記設定手段は、前記有利遊技状態において、前記所定選択要素が含まれない前記所定一覧を設定可能に構成される。これにより、有利遊技状態において、動的表示実行手段によって実行された動的表示の判定結果が所定選択要素であった場合に、現在設定されている所定一覧が、所定選択要素が含まれない所定一覧でないことを遊技者が判別可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。
【１０９３１】
遊技機Ｋ１において、
前記選択要素は、
遊技者による所定操作（例えば、遊技球の発射）によって選択可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｋ２。
【１０９３２】
遊技機Ｋ２によれば、遊技機Ｋ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記選択要素は、遊技者による所定操作によって選択可能に構成される。これにより、遊技者は所定操作を実行することで、現在設定されている所定一覧の状況を判別可能とすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。
【１０９３３】
遊技機Ｋ１又はＫ２において、
前記遊技機は、
前記有利遊技状態において、前記抽出手段によって前記所定選択要素が抽出されたことを前記動的表示実行手段によって報知した場合に、遊技者は、現在設定されている前記所定一覧が、最も遊技価値が高くなり得る前期所定一覧ではないことを判別可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｋ３。
【１０９３４】
遊技機Ｋ３によれば、遊技機Ｋ１又はＫ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技機は、前記有利遊技状態において、前記抽出手段によって前記所定選択要素

が抽出されたことを前記動的表示実行手段によって報知した場合に、遊技者は、現在設定されている前記所定一覧が、最も遊技価値が高くなり得る前期所定一覧ではないことを判別可能に構成される。これにより、有利遊技状態において、動的表示実行手段によって実行された動的表示の判定結果が所定選択要素であった場合に、遊技者は、現在設定されている設定一覧が、最も遊技価値が高くなり得る所定一覧ではないことを判別可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１０９３５】

なお、上記遊技機Ａ１の構成に対して、上記遊技機Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１～Ｊ３，Ｋ１～Ｋ３にて限定した構成を適用してもよい。

【１０９３６】

なお、上記遊技機Ｂ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１～Ｊ３，Ｋ１～Ｋ３にて限定した構成を適用してもよい。

【１０９３７】

なお、上記遊技機Ｃ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１～Ｊ３，Ｋ１～Ｋ３にて限定した構成を適用してもよい。

【１０９３８】

なお、上記遊技機Ｄ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１～Ｊ３，Ｋ１～Ｋ３にて限定した構成を適用してもよい。

【１０９３９】

なお、上記遊技機Ｅ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１～Ｊ３，Ｋ１～Ｋ３にて限定した構成を適用してもよい。

【１０９４０】

なお、上記遊技機Ｆ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１～Ｊ３，Ｋ１～Ｋ３にて限定した構成を適用してもよい。

【１０９４１】

なお、上記遊技機Ｇ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１～Ｊ３，Ｋ１～Ｋ３のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１０９４２】

なお、上記遊技機Ｈ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｉ１，Ｊ１～Ｊ３，Ｋ１～Ｋ３のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１０９４３】

なお、上記遊技機Ｉ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｊ１～Ｊ３，Ｋ１～Ｋ３のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

なお、上記遊技機Ｊ１～Ｊ３のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｋ１～Ｋ３のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１０９４４】

なお、上記遊技機Ｋ１～Ｋ３のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１～Ｊ３のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１０９４５】

これらの場合、各構成を適用したことによるさらなる効果を奏することができる。

【１０９４６】

遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１～Ｊ３，Ｋ１～Ｋ３のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機Ｘ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（スト

ップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【１０９４７】

遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１～Ｊ３，Ｋ１～Ｋ３のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Ｘ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（大入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【１０９４８】

遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１～Ｊ３，Ｋ１～Ｋ３のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｘ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【１０９４９】

＜第３４実施形態＞

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図５２２～図６０４を参照し、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）１０に適用した場合の第３４実施形態について説明する。図５２２は、第３４実施形態におけるパチンコ機１０の正面図であり、図５２３はパチンコ機１０の背面図であり、図５２４はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。

【１０９５０】

パチンコ機１０は、図５２２に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図５２２参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。

【１０９５１】

内枠１２には、多数の釘や入賞口（入球口）６３，６４，７１等を有する遊技盤１３（図５２４参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、球を遊技盤１３の前面領域に発射する球発射ユニット１１２ａ（図５２８参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。なお、遊技盤１３の詳細については、図５２４において後述する。

【１０９５２】

内枠１２の前面側には、その前面上側を覆う前面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。前面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（

図５２２参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、そのヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として前面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と前面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

【１０９５３】

前面枠１４は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部１４ｃが設けられている。前面枠１４の裏面側には２枚の板ガラスを有するガラスユニット１６が配設され、そのガラスユニット１６を介して遊技盤１３の前面がパチンコ機１０の正面側に視認可能となっている。

【１０９５４】

前面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図５２２参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａ（図５２８参照）へと案内される。また、上皿１７の上面の正面視左側には、枠ボタン２２が設けられている。

【１０９５５】

枠ボタン２２は、例えば、後述する第３図柄表示装置８１（図５２４参照）で表示される演出のステージを変更する場合に、遊技者により押下操作されるボタンである。また、枠ボタン２２は、第３図柄の変動表示（以下、第３図柄の変動表示を「変動演出」という。）において実行される予告表示での演出内容を遊技者に選択させるための操作ボタンとしても使用される。

【１０９５６】

さらに、枠ボタン２２は、「スペシャルリーチ」の変動要素など、大当たり期待度の高い変動演出において、大当たりに当選したか否かを報知するタイミングで、遊技者によって押下操作されることで結果報知するように構成してもよい。そして、このように大当たりへの当選可否を報知するタイミングで枠ボタン２２を遊技者に操作するように示唆する場合、第３図柄表示装置８１において、枠ボタン２２が操作可能となることを事前に示唆するとより効果的となる。

【１０９５７】

仮に、第３図柄表示装置８１において、枠ボタン２２が操作可能となるタイミングで報知した場合、遊技者は該報知を認識してから枠ボタン２２を操作（所定動作）しようとするため、遊技者によっては、枠ボタン２２の押下が有効となる時間内に操作することができず、枠ボタン２２を操作することで報知されるはずであった演出（特定動作）を確認できないおそれがある。

【１０９５８】

一方、第３図柄表示装置８１において、枠ボタン２２が操作可能となるタイミングよりも前から（例えば、５秒前など（所定事象示唆期間））、枠ボタン２２が操作可能（所定事象）となることを示唆することにより、遊技者は間もなく枠ボタン２２が操作可能となることを事前に認識できるため、枠ボタン２２の操作が有効となる時間内（特定動作期間）において操作可能とすることができる。

【１０９５９】

さらに、「スペシャルリーチ」の変動要素など、大当たり期待度の高い変動演出において、このように枠ボタン２２が操作可能（特定事象）となることを事前に示唆表示することで、遊技者に対して、該「スペシャルリーチ」に対する期待度を向上させ、枠ボタン２２を操作することに対する射幸心を向上させることができ、より興趣を高めることができる。

【１０９６０】

また、変動演出とは、後述する第３図柄表示装置８１（図５２４参照）にて表示される演出であり、後述の通り、遊技盤１３の前面領域に発射された球が特定の入賞口（例えば、後述の第１始動口６４又は第２始動口７１（図５２４参照））へ入賞したことを契機と

して実行され、図柄（後述の第３図柄）が所定時間変動された後、停止表示された図柄の組み合わせによって、当該入賞に対して行われる抽選の結果（大当たりか否か）を遊技者に提示する演出である。

【１０９６１】

さらに、ステージとは、後述する第３図柄表示装置８１（図５２４参照）に表示される各種演出に統一性を持たせた演出モードのことで、本パチンコ機１０では「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」の３つのステージが設けられている。上述の変動演出や、変動演出中に実行される「リーチ表示」などの各種演出は、それぞれのステージに与えられたテーマに合わせて行われるように設計されている。

【１０９６２】

また、「リーチ表示」とは、後述する第３図柄表示装置８１（図５２４参照）において実行される変動演出において、大当たりが発生することを示す「大当たり表示」の一歩手前の表示のことをいう。具体的には、後述する左図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３（図５２７参照）の第３図柄が同一図柄で停止し、中図柄列Ｚ２（図５２７参照）が未だ停止せず変動を継続している状態のことをいう。

【１０９６３】

本実施形態のパチンコ機１０では、「リーチ表示」として、大別して、「ノーマルリーチ」の演出を構成する一単位の要素（以下、演出を構成する一単位の要素を「変動要素」という）と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して実行され、該「ノーマルリーチ」の変動要素より大当たり期待度が高い「スーパーリーチ」の変動要素と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して実行され、「スーパーリーチ」の変動要素より大当たり期待度が高い「スペシャルリーチ」の変動要素とが用意されている。

【１０９６４】

ステージの変更は、変動演出が行われていない期間（即ち、デモ表示中）や、変動演出において第３図柄が遊技者に視認不能に高速に変動される「高速変動」の変動要素中に、遊技者によって枠ボタン２２が押下操作された場合に行われる。そして、枠ボタン２２が操作される度に「街中ステージ」→「空ステージ」→「島ステージ」→「街中ステージ」→・・・の順で繰り返し変更される。また、電源投入直後は、初期ステージとして「街中ステージ」が設定される。

【１０９６５】

また、後述する第３図柄表示装置８１（図５２４参照）にて行われる変動演出において「ノーマルリーチ」の変動要素が開始された場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素から「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するときは、「ノーマルリーチ」の変動要素中に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の選択画面が第３図柄表示装置８１に表示されるように構成してもよい。

【１０９６６】

具体的には、選択画面では、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素として選択可能な複数の候補が表示され、その選択画面が表示されている間に、枠ボタン２２が遊技者に押下操作された場合に、選択された候補が変更されるように構成する。そして、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素へ発展するときに選択されていた演出候補に基づいて、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定され、その決定に従って「スーパーリーチ」の変動要素は「スペシャルリーチ」の変動要素が第３図柄表示装置８１にて実行される。

【１０９６７】

なお、第３４実施形態では、枠ボタン２２を押下操作されるボタンとして構成したが、枠ボタン２２に代えて、遊技者によりパチンコ機１０に対して所定方向（例えば、パチンコ機１０に対して、前方、後方、右方および左方）に傾倒操作可能な、操作レバーにより構成してもよい。そして、操作レバーが傾倒操作された方向に基づいて、演出ステージが選択変更されたり、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定されたりしてもよい。

【１０９６８】
　また、枠ボタン２２を上皿１７の側面視正面側に配置するように構成しているが、枠ボタン２２の配置位置は、遊技者が押下操作可能な位置であれば如何様な配置位置でも良く、例えば、上皿１７の上面側に配置してもよいし、後述する下皿５０の近傍（上面又は側面）に配置してもよい。
【１０９６９】
　前面枠１４には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定の「リーチ表示」時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部１４ｃの周縁には、発光ダイオード（ライト・エミッティング・ダイオード（Ｌｉｇｈｔ　Ｅｍｉｔｔｉｎｇ　Ｄｉｏｄｅ）。以下、「ＬＥＤ」と略す。）等の発光手段を内蔵した電飾部２９～３３が設けられている。
【１０９７０】
　パチンコ機１０においては、これら電飾部２９～３３が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時や「リーチ表示」時等には内蔵するＬＥＤの点灯や点滅によって各電飾部２９～３３が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前の「リーチ表示」中である旨が報知される。また、前面枠１４の正面視左上部には、ＬＥＤ等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ３４が設けられている。
【１０９７１】
　右側の電飾部３２下側には、前面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３前面の貼着スペースＫ１（図５２４参照）に貼付される証紙等はパチンコ機１０の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したアクリロニトリル・ブタジエン・スチレン（Ａｃｒｙｌｏｎｉｔｒｉｌｅ　Ｂｕｔａｄｉｅｎｅ　Ｓｔｙｒｅｎｅ。以下、「ＡＢＳ」と略す。）樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。
【１０９７２】
　窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット。図示せず。）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。
【１０９７３】
　なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。
【１０９７４】
　上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その中央部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を遊技盤１３の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設され、かかる操作ハンドル５１の内部には球発射ユニット１１２ａ（図５２８参照）の駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。

【１０９７５】
操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回転操作されると、タッチセンサ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が操作量に対応して変化し、操作ハンドル５１の回動操作量に応じて変化する可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤１３の前面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ５１ａおよび打ち止めスイッチ５１ｂがオフとなっている。
【１０９７６】
下皿５０の正面下方部には、下皿５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー５２が設けられている。この球抜きレバー５２は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバー５２の操作は、通常、下皿５０の下方に下皿５０から排出された球を受け取る箱（一般に「ドル箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿５０の右方には、上述したように操作ハンドル５１が配設され、下皿５０の左方には灰皿５３が取り付けられている。
【１０９７７】
次に、図５２３に示すように、パチンコ機１０の背面側には、制御基板ユニット９０，９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主制御装置１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）と表示制御基板（表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、払出制御基板（払出制御装置１１１）と発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。
【１０９７８】
裏パックユニット９４は、保護カバー部を形成する裏パック９２と払出ユニット９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのマイクロ・プロセッシング・ユニット（Ｍｉｃｒｏ－Ｐｒｏｃｅｓｓｉｎｇ　Ｕｎｉｔ。以下、「ＭＰＵ」と略す）、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。
【１０９７９】
なお、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４、払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２、電源装置１１５、カードユニット接続基板１１６は、それぞれ基板ボックス１００～１０４に収納されている。基板ボックス１００～１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。
【１０９８０】
また、基板ボックス１００（主制御装置１１０）及び基板ボックス１０２（払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス１００，１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス１００，１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス１００，１０２が開封されたかどうかを知ることができる。
【１０９８１】
主制御装置１１０を構成する主基板上には、ベース表示装置４０１が配設されており、パチンコ機１０の背面側を見たときにベース表示装置４０１の表示画面が見えるように組

付けられている。ベース表示装置４０１には、通常時においてベース値（通常遊技状態において１００発の球の発射に対して払い出される（賞球される）球の数（割合））が表示される一方、設定変更モード及び設定確認モードのときには確率設定値が表示される。また、ベース表示装置４０１には、エラー履歴も表示可能に構成される。

【１０９８２】

また、主制御装置１１０を構成する主基板上には、設定された確率設定値を変更する場合や設定されている確率設定値を確認する場合に使用する設定キー５０１と、ベース表示装置４０１にエラー履歴を表示させる場合に使用するエラー表示ボタン５０２が設けられている。設定キー５０１とエラー表示ボタン５０２とは、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能になっている。

【１０９８３】

払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図５２８参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。

【１０９８４】

また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ５０３が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図５２８参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ５０３は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【１０９８５】

次に、図５２４を参照して遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図５２４に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる左側一般入賞口６３および右側一般入賞口６３ａ、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット７３、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる第２始動口７１、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで第２始動口７１へ球が入球可能となる普通電役７２、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【１０９８６】

左側一般入賞口６３、右側一般入賞口６３ａ、第１始動口６４、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、スルーゲート６７、第２始動口７１、普通電役７２、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図５２２参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図５２４を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【１０９８７】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成

した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図５２２参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【１０９８８】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図５２８参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図５２４の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図５２４の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第３４実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４、左側一般入賞口６３へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第２始動口７１、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、スルーゲート６７、右側一般入賞口６３ａに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、第２始動口７１、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、スルーゲート６７、右側一般入賞口６３ａへ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４、左側一般入賞口６３に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【１０９８９】

また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。

【１０９９０】

遊技領域の正面視右側上部（図５２４の右側上部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図５２８参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【１０９９１】

状態ＬＥＤ群３７ａは、後述する第１始動口６４に入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「Ｒ」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態ＬＥＤ群３７ａの点灯状態により示される。なお、状態ＬＥＤ群３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【１０９９２】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第３４実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【１０９９３】

特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６

個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、第２始動口７１への球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。

【１０９９４】

具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第３４実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第３４実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【１０９９５】

また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた第２始動口７１への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第３４実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第３４実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【１０９９６】

いずれのＬＥＤ群３７ｂ１，３７ｂ２においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示される。各ＬＥＤ群の停止パターンの詳細については、後述する。

【１０９９７】

本パチンコ機１０では、第１始動口６４又は第２始動口７１への入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４，７１に応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。また、第２特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット７３及び後述する特定領域ソレノイド７３ｆを開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域ソレノイド７３ｆの開放に伴って後述する特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合には、第２特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。

【１０９９８】

第３４実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が３回開放する「３ラウンド時短大当たり（以下、「時短壱」と称する場合がある）」、及び、同じく可変入賞装置６５が３回開放する「３ラウンド時短大当たり（以下、「時短弐」と称する場合がある）」が用意されている（図５３２（ａ）参照）。また、第２始動口７１への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短参」と称する場合がある）」が用意されている（図５３２（ｂ）参照）。

【１０９９９】

また、第３４実施形態において判定される小当たり種別としては、第２始動口７１への入賞に基づいて、小入賞口ユニット７３が１回、かつ、可変入賞装置６５が２回開放する「３ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、かつ、可変入賞装置６５が７回開放する「８ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｂ」と称する場合がある）」、同じく小入賞口ユニット７３が１回、かつ、可変入賞装置６５が７回開放する「８ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｃ」と称する場合

がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、かつ、可変入賞装置６５が２回開放する「３ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｄ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、かつ、可変入賞装置６５が７回開放する「８ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｅ」と称する場合がある）」、同じく小入賞口ユニット７３が１回、かつ、可変入賞装置６５が７回開放する「８ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｆ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、かつ、可変入賞装置６５が９回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｇ」と称する場合がある）」が用意されている（図５３３参照）。

【１１０００】

ここで、「通常遊技状態」とは、「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率及び小当たり確率が一定確率であって、かつ、普通図柄の当たり確率が「時間短縮状態」の時より低い状態、かつ、普通電役７２の開放が短時間である状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と大当たり確率及び小当たり確率が同等である一方、「時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態であって普通電役７２の開放時間も短時間である。

【１１００１】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、第２始動口７１へ球が入賞し易い遊技状態（以下、第２始動口７１へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【１１００２】

次いで、「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役７２の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役７２の開放時間が長くなることを「時短機能」と称する場合がある）。この「時間短縮状態」は、第２始動口７１の正面視上側に設けられた普通電役７２が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第２始動口７１へ入球し易い状態となる。

【１１００３】

即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を第２始動口７１へ入賞させ易いため、該第２始動口７１への入賞に基づく賞球（例えば、１個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。

【１１００４】

なお、第３４実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技を実行した場合に入賞し得る入賞口（普通電役７２、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３及び右側一般入賞口６３ａ）のうち、普通電役７２が最も上流側に配設されているため、「時間短縮状態」中に右打ち遊技を実行した場合、発射されたほぼ全ての球が開放状態の普通電役７２に入賞可能となるように構成されている。

【１１００５】

このため、「時間短縮状態」中に第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選して後述す

る小入賞口ユニット７３が開放された場合であっても、該小入賞口ユニット７３は普通電役７２の下流側に配設されているため、発射されたほぼ全ての球が普通電役７２に入賞し、開放状態となっている小入賞口ユニット７３まで遊技球が到達し難くなり、該小入賞口ユニット７３には入賞し難くなるように構成されている。

【１１００６】

第３４実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図５３８の時短終了条件テーブル２０２ｍで後述）が異なる複数の状態（第３４実施形態では、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」及び「第４時間短縮状態」）が発生可能に構成されている。そして、いずれかの時短終了条件が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立した場合は、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するように構成されている。

【１１００７】

「第１時間短縮状態」は、「時短機能」が付与される大当たり種別又は小当たり種別に当選した場合の大当たり終了後に発生する遊技状態であり、主に、第２特別図柄の動的表示が１回実行されるか、又は、小当たり種別「時短Ｅ」若しくは小当たり種別「時短Ｆ」に１回当選するまでの間、「時短機能」が付与された状態となる。そして、時短終了条件の成立後、大当たり状態が発生していない場合に「通常遊技状態」へと移行する。その他、「第１時間短縮状態」は、第１特別図柄の動的表示が５回実行された場合、第１特別図柄と第２特別図柄の動的表示が合計５回実行された場合に、「第１時間短縮状態」の終了条件が成立したと判断されて、「通常遊技状態」へと移行する。

【１１００８】

なお、詳細は後述するが、第３４実施形態のパチンコ機１０では、成立した時短終了条件、及び、該時短終了条件を成立させることとなる動的表示の種類（小当たりか否か）によって「時短機能」を終了させるタイミングが異なるように構成されている。

【１１００９】

具体的には、時短回数（第１特別図柄の動的表示の実行回数、第２特別図柄の動的表示の実行回数、又は、第１特別図柄及び第２特別図柄の動的表示の合計実行回数）に基づく時短終了条件の成立時で、該当の動的表示が小当たりに当選していない場合（即ち、ハズレ又は大当たりの場合）、該動的表示の終了時に「時短機能」が終了するように構成されている。

【１１０１０】

一方、時短回数（第１特別図柄の動的表示の実行回数、第２特別図柄の動的表示の実行回数、又は、第１特別図柄及び第２特別図柄の動的表示の合計実行回数）に基づく時短終了条件の成立時で、該当の動的表示が小当たりに当選している場合、該動的表示の終了時には「時短機能」は終了せず、小入賞口ユニット７３の開放動作終了から５秒後に「時短機能」が終了するように構成されている。

【１１０１１】

また、小当たり当選回数（小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」又は「時短Ｇ」の、それぞれの小当たり種別の当選回数）に基づく時短終了条件が成立している場合は、小当たりに当選することとなる動的表示の終了時（小入賞口ユニット７３の開放前）に「時短機能」が終了するように構成されている（図５３８参照）。

【１１０１２】

このため、例えば、「第１時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回転目に小当たり種別「時短Ａ」に当選した場合、この動的表示の実行によって時短回数（第２特別図柄の動的表示の実行回数）に基づく時短終了条件が成立し、小当たり当選回数（小当たり種別「時短Ａ」への当選回数）に基づく時短終了条件は成立していない（図５３８参照）。

【１１０１３】

よって、この場合、１回転目の第２特別図柄の動的表示が終了し、小当たり種別「時短Ａ」当選に基づく小入賞口ユニット７３の開放動作終了から５秒後に「時短機能」が終了し、「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【１１０１４】

従って、小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づく小入賞口ユニット７３の開放動作中は「時間短縮状態」となる。このため、上述したように、「時間短縮状態」において右打ち遊技によって発射されたほぼ全ての球が普通電役７２に入賞し、該開放動作中の小入賞口ユニット７３には入賞し難い状態となる。

【１１０１５】

その結果、小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知され難くなり、該小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づく大当たり状態が発生し難くなる。そして、該小当たり種別「時短Ａ」当選に基づく小入賞口ユニット７３の開放動作終了から５秒後に「時短機能」が終了し、「通常遊技状態」へと移行するように構成されている。

【１１０１６】

また、２つ目の例として、「第２時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回転目に小当たり種別「時短Ａ」に当選した場合、この動的表示において、時短回数（第１特別図柄の動的表示の実行回数、第２特別図柄の動的表示の実行回数、又は、第１特別図柄及び第２特別図柄の動的表示の合計実行回数）に基づく時短終了条件は成立せず、小当たり当選回数（小当たり種別「時短Ａ」への当選回数）に基づく時短終了条件が成立する（図５３８参照）。

【１１０１７】

よって、この場合、１回転目の第２特別図柄の動的表示の終了時（小入賞口ユニット７３の開放前）に「時短機能」が終了し、「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【１１０１８】

従って、小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づく小入賞口ユニット７３の開放動作中においては「通常遊技状態」となっており、普通電役７２へは入賞不可又は入賞し難い状態となっているため、右打ち遊技によって発射された球は普通電役７２の下流側へと流下していく。

【１１０１９】

また、「通常遊技状態」において、可変入賞装置６５は閉鎖状態となっており、該可変入賞装置６５へも入賞不可又は入賞し難い状態となっているため、右打ち遊技によって発射された球は可変入賞装置６５の下流側へと流下していき、開放中の小入賞口ユニット７３へ入賞し得る又は入賞し易い状態となる。

【１１０２０】

これにより、小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知され易くなり、小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づく大当たり状態が発生し易くなる。

【１１０２１】

このように、第３４実施形態のパチンコ機１０では、成立した時短終了条件、及び、該時短終了条件を成立させることとなる動的表示の種類（小当たりか否か）によって「時短機能」を終了させるタイミングを異ならせることにより、成立した小当たり種別毎に小入賞口ユニット７３へ入賞不可又は入賞し難い状態と、入賞可能又は入賞し易い状態と、を発生させられるように構成されている。

【１１０２２】

その結果、「時間短縮状態」において小当たりに当選した場合に、特定領域７３ｄを球が通過不可又は通過し難く、大当たりが発生し得ない又は発生し難い状態と、特定領域７３ｄを球が通過可能又は通過し易く、大当たりが発生し得る又は発生し易い状態と、を発生させ、各「時間短縮状態」（即ち、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」、「

第３時間短縮状態」又は「第４時間短縮状態」）によって、大当たりが発生し得ない又は発生し難い小当たり種別と、大当たりが発生し得る又は発生し易い小当たり種別と、を構成することができる（以下、大当たりが発生し得る又は発生し易い小当たり種別を「特定領域通過可能な小当たり種別」と称する場合がある）。

【１１０２３】

次いで、「第２時間短縮状態」は、「時短機能」が付与される大当たり種別又は小当たり種別に当選した場合の大当たり終了後に発生する遊技状態であり、主に、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に１回当選するまでの間、「時短機能」が付与された状態となる。そして、時短終了条件の成立後に「通常遊技状態」へと移行する。その他、「第２時間短縮状態」は、第１特別図柄の動的表示が１００００回実行された場合、第２特別図柄の動的表示が１００００回実行された場合、第１特別図柄と第２特別図柄の動的表示が合計１００００回実行された場合、小当たり種別「時短Ｄ」に１００回当選した場合、小当たり種別「時短Ｅ」に１００回当選した場合、小当たり種別「時短Ｆ」に１００回当選した場合、小当たり種別「時短Ｇ」に１００回当選した場合に、「第２時間短縮状態」の終了条件が成立したと判断されて、「通常遊技状態」へと移行する。

【１１０２４】

なお、第３４実施形態のパチンコ機１０では、「第２時間短縮状態」において、第１特別図柄の動的表示が１００００回実行されるか、第２特別図柄の動的表示が１００００回実行されるか、第１特別図柄と第２特別図柄の動的表示が合計１００００回実行されるか、又は、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」若しくは「時短Ｇ」に１００回当選するか、のいずれかの時短終了条件が成立するまでに、大当たりに当選するか、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」への当選に基づいて大当たりを導出する蓋然性が高くなっているため、該「第２時間短縮状態」は実質的に次回大当たりが確定する遊技状態となっている。

【１１０２５】

次いで、「第３時間短縮状態」は、「時短機能」が付与される大当たり種別又は小当たり種別に当選した場合の大当たり終了後に発生する遊技状態であり、主に、小当たり種別「時短Ｃ」に２回当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」に１回当選するまでの間、「時短機能」が付与された状態となる。そして、時短終了条件の成立後に「通常遊技状態」へと移行する。その他、「第３時間短縮状態」は、第１特別図柄の動的表示が１００００回実行された場合、第２特別図柄の動的表示が１００００回実行された場合、第１特別図柄と第２特別図柄の動的表示が合計１００００回実行された場合、小当たり種別「時短Ａ」に１００回当選した場合、小当たり種別「時短Ｂ」に１００回当選した場合、小当たり種別「時短Ｇ」に１００回当選した場合に、「第３時間短縮状態」の終了条件が成立したと判断されて、「通常遊技状態」へと移行する。

【１１０２６】

なお、第３４実施形態のパチンコ機１０では、「第３時間短縮状態」において、第１特別図柄の動的表示が１００００回実行されるか、第２特別図柄の動的表示が１００００回実行されるか、第１特別図柄と第２特別図柄の動的表示が合計１００００回実行されるか、又は、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」若しくは「時短Ｇ」に１００回当選するか、のいずれかの時短終了条件が成立するまでに、大当たりに当選するか、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」への当選に基づいて大当たりを導出する蓋然性が高くなっているため、該「第３時間短縮状態」は実質的に次回大当たりが確定する遊技状態となっている。

【１１０２７】

次いで、「第４時間短縮状態」は、「時短機能」が付与される大当たり種別又は小当たり種別に当選した場合の大当たり終了後に発生する遊技状態であり、主に、小当たり種別「時短Ｇ」に１回当選するまでの間、「時短機能」が付与された状態となる。そして、時短終了条件の成立後に「通常遊技状態」へと移行する。その他、「第４時間短縮状態」は、第１特別図柄の動的表示が１００００回実行された場合、第２特別図柄の動的表示が１

０００００回実行された場合、第１特別図柄と第２特別図柄の動的表示が合計１００００回実行された場合、小当たり種別「時短Ａ」に１００回当選した場合、小当たり種別「時短Ｂ」に１００回当選した場合、小当たり種別「時短Ｃ」に１００回当選した場合、小当たり種別「時短Ｄ」に１００回当選した場合、小当たり種別「時短Ｅ」に１００回当選した場合、小当たり種別「時短Ｆ」に１００回当選した場合に、「第４時間短縮状態」の終了条件が成立したと判断されて、「通常遊技状態」へと移行する。

【１１０２８】

なお、第３４実施形態のパチンコ機１０では、「第４時間短縮状態」において、第１特別図柄の動的表示が１００００回実行されるか、第２特別図柄の動的表示が１００００回実行されるか、第１特別図柄と第２特別図柄の動的表示が合計１００００回実行されるか、又は、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」に１００回当選するか、のいずれかの時短終了条件が成立するまでに、大当たりに当選するか、小当たり種別「時短Ｇ」への当選に基づいて大当たりを導出する蓋然性が高くなっているため、該「第４時間短縮状態」は実質的に次回大当たりが確定する遊技状態となっている。

【１１０２９】

また、「時間短縮状態」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【１１０３０】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「時短壱」とは、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から３ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３４実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短壱」が選択され得て、該大当たり終了後に「第１時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【１１０３１】

次いで、大当たり種別「時短弐」とは、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から３ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３４実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短弐」が選択され得て、該大当たり終了後に「第２時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【１１０３２】

次いで、大当たり種別「時短参」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３４実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短参」が選択され得て、該大当たり終了後に「第４時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【１１０３３】

次に、小当たり種別について説明する。第３４実施形態のパチンコ機１０において選択され得る小当たり種別「時短Ａ」とは、最大合計ラウンド数が３ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図５２８参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図５２８参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から３ラウンド目まで可変入賞装置

６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「時短Ａ」の小当たり及び大当たり終了後には、「第１時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【１１０３４】

一方、この小当たり種別「時短Ａ」の小当たりに当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から３ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている（以下、この現象を、小当たり種別「小当たりＡ」と称する場合がある）。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりＡ」当選時の遊技状態に戻るように構成されている。

【１１０３５】

このように構成することで、小当たり種別「時短Ａ」への当選時において、１ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域７３ｄに球を通過させるか否かによって大当たり遊技の発生有無を制御することができる。

【１１０３６】

よって、例えば、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ａ」に当選した場合、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立して、該小当たり種別「時短Ａ」に当選することとなる動的表示の終了時（小入賞口ユニット７３の開放動作前）に「時短機能」が終了するため、１ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して特定領域７３ｄに球を通過可能又は通過し易くなり、該特定領域７３ｄに球を通過させることで大当たり遊技へと移行する。

【１１０３７】

一方、「第３時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ａ」に当選した場合、該小当たり種別「時短Ａ」に当選することとなる動的表示の終了時（小入賞口ユニット７３の開放動作前）に「時短機能」が終了せず、１ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行しても、ほぼ全ての球が開放状態の普通電役７２に入賞し、特定領域７３ｄに球を通過不可又は通過困難な状態となり、大当たり遊技へと移行することなく、「第３時間短縮状態」に戻る。

【１１０３８】

次いで、小当たり種別「時短Ｂ」とは、最大合計ラウンド数が８ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図５２８参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図５２８参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から８ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「時短Ｂ」の小当たり及び大当たり終了後には、「第３時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【１１０３９】

次いで、小当たり種別「時短Ｃ」とは、最大合計ラウンド数が８ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図５２８参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図５２８参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から８ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「時短Ｃ」の小当たり及び大当たり終了後には、「第３時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【１１０４０】

次いで、小当たり種別「時短Ｄ」とは、最大合計ラウンド数が３ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定

領域ソレノイド７３ｆ（図５２８参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図５２８参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から３ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「時短Ｄ」の小当たり及び大当たり終了後には、「第１時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【１１０４１】

次いで、小当たり種別「時短Ｅ」とは、最大合計ラウンド数が８ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図５２８参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図５２８参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から８ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「時短Ｅ」の小当たり及び大当たり終了後には、「第４時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【１１０４２】

次いで、小当たり種別「時短Ｆ」とは、最大合計ラウンド数が８ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図５２８参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図５２８参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から８ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「時短Ｆ」の小当たり及び大当たり終了後には、「第４時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【１１０４３】

次いで、小当たり種別「時短Ｇ」とは、最大合計ラウンド数が１０ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図５２８参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図５２８参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「時短Ｇ」の小当たり及び大当たり終了後には、「第２時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【１１０４４】

なお、第３４実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ７３ｇの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド７３ｂがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域７３ｄへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ７３ｇの無効状態で該特定領域スイッチ７３ｇを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域７３ｄを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。

【１１０４５】

ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「時短壱」に対応する表示パターンは３１種類、大当たり種別「時短弐」に対応する表示パターンは３２種類、の計６４種類の

表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「時短壱」又は「時短弐」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【１１０４６】

また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、小当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは８種類、小当たり種別「時短Ｂ」に対応する表示パターンは８種類、小当たり種別「時短Ｃ」に対応する表示パターンは８種類、小当たり種別「時短Ｄ」に対応する表示パターンは８種類、小当たり種別「時短Ｅ」に対応する表示パターンは８種類、小当たり種別「時短Ｆ」に対応する表示パターンは８種類、小当たり種別「時短Ｇ」に対応する表示パターンは８種類、大当たり種別「時短参」に対応する表示パターンは７種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、上方ＬＥＤ群３７ｂ１と同様、大当たり種別又は小当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が下方ＬＥＤ群３７ｂ２の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」若しくは「時短Ｇ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

このように構成することで、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの停止表示において各大当たり種別又は小当たり種別を表示した場合であっても、各停止表示に対応する大当たり種別又は小当たり種別を全て把握していなければ、当選した大当たり種別又は小当たり種別を遊技者が認識することが困難となる。このため、変動演出の表示結果のみではいずれの大当たり種別又は小当たり種別かを識別困難にし、遊技者にいずれの大当たり種別又は小当たり種別であるかを推測させる遊技性が生まれ、遊技の興趣を向上することができる。

【１１０４７】

特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

【１１０４８】

遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより３個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａが配設されている。右側一般入賞口６３ａは、普通電役７２、可変入賞装置６５及び小入賞口ユニット７３の球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に、普通電役７２、可変入賞装置６５及び小入賞口ユニット７３のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。

【１１０４９】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、普通電役７２、可変入賞装置６５及び小入賞口ユニット７３のいずれにも入賞しなかった場合であっても、該右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、普通電役７２、可変入賞装置６５及び小入賞口ユニット７３のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【１１０５０】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１始動口６４への入球又は第２始動口７１への入球（以下、第１始動口６４又は第２始動口７１への球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第３図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、スルーゲート６７の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能なＬＥＤで構成される第２図柄表示装置８３（以下、第２図柄表示装置８３に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置８３」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【１１０５１】

第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置１１４（図５２８参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図５２７参照）が表示される。

【１１０５２】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図５２７参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第３４実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【１１０５３】

第３４実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の１の始動入賞に対応するデータが最大４回分まで記憶（保留）できるように４つの保留エリアを有しているのに対し、第２特別図柄の始動入賞に対応するデータを記憶（保留）するための保留エリアを有していない。このため、第１特別図柄又は第２特別図柄のいずれかの動的表示が実行中の場合や、第１特別図柄の動的表示が保留されている場合において第２始動口７１に始動入賞した場合、該入賞に伴って第２特別図柄の動的表示は実行されず、記憶（保留）もされない。

【１１０５４】

換言すれば、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれの動的表示も実行されていない状況で、かつ、第１特別図柄の動的表示が保留されていない場合にのみ、第２始動口７１への始動入賞に基づいて第２特別図柄の動的表示が実行されるように構成されている。

【１１０５５】

なお、詳細は後述するが、第２特別図柄の動的表示が保留エリアを有していないのは、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行した直後における、第２特別図柄の動的表示の残保留による実行をなくすためである。

【１１０５６】

より詳細には、第３４実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示における小当たり当選確率が約４６％になるように構成されている（図５３１（ｂ）参照）。また、仮に、第２特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示と同様に４つの保留球数を有している場合、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行した直後のタイミングにおいて、第２特別図柄の動的表示を最大で４回実行可能となる。

【１１０５７】

そして、第２特別図柄の動的表示を４回実行した場合において、いずれかの動的表示が小当たり又は大当たりに当選する確率は９０％以上となる。さらに、上述したように、いずれかの小当たり種別に当選し、小入賞口ユニット７３が開放されるタイミングにおける遊技状態が「時間短縮状態」でなければ（即ち、「通常遊技状態」であれば）、右打ち遊

技で発射された球は閉鎖状態の普通電役７２に入球不可又は困難であり、小入賞口ユニット７３へ入球容易又は入球可能な状態となるため、該小入賞口ユニット７３内の特定領域７３ｄを通過して大当たりを発生可能な状態となる。

【１１０５８】

よって、第２特別図柄の動的表示が保留球数を有している場合、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行した直後において、該第２特別図柄の動的表示の残保留の実行によって容易に小当たり当選に基づいて大当たりを発生可能となってしまい、当初の想定以上に遊技者が出玉を獲得してしまうおそれがある。

【１１０５９】

従って、第３４実施形態のパチンコ機１０では、このような事象を避けるために、第２特別図柄の動的表示の保留エリアを設けないように構成されている。

【１１０６０】

ここで、図５２７を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図５２７は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図５２７（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図５２７（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。

【１１０６１】

第３図柄は、「０」から「９」の数字を付した１０種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「０」から「９」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号（「１」，「３」，「５」，「７」，「９」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号（「０」，「２」，「４」，「６」，「８」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。

【１１０６２】

また、第３４実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図５２８参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合、又は、特定領域通過可能な小当たり種別であった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態」において、大当たり後に「第１時間短縮状態」へ移行する、大当たり種別「時短壱」に当選した場合は、主に、「０」，「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「第２時間短縮状態」へ移行する、大当たり種別「時短弐」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

【１１０６３】

なお、第３４実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「時短弐」に当選した場合に、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短弐」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄が揃う変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出等を行うことで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１１０６４】

図５２７（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下方向に３分割され、下側の２／３が第３図柄を変動演出する主表示領域Ｄｍと保留球数などを表示するコクピット表示領域Ｄｂとで構成され、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。

【１１０６５】

主表示領域Ｄｍは、左・中・右の３つの表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３に区分けされており、その表示領域Ｄｍ１に左図柄列Ｚ１が表示され、表示領域Ｄｍ２に中図柄列Ｚ２が表示さ

れ、表示領域Ｄｍ３に右図柄列Ｚ３が表示される。
【１１０６６】
各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順（または降順）に主図柄が配列され、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動演出が行われる。なお、各図柄列Ｚ１～Ｚ３において、数字の配列をそれぞれ異ならせるように構成してもよい。例えば、左図柄列Ｚ１においては主図柄の数字が降順に現れるように配列する一方、中図柄列Ｚ２及び右図柄列Ｚ３においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列してもよい。
【１１０６７】
また、主表示領域Ｄｍには、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に上・中・下の３段に第３図柄が表示される。この主表示領域Ｄｍの中段部が有効ラインＬ１として設定されており、各遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄に対応する変動演出に際して、左図柄列Ｚ１→右図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に、有効ラインＬ１上に第３図柄が停止表示される。その第３図柄の停止時に有効ラインＬ１上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄の組合せ）で揃えば、遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄の大当たりとして大当たり動画が表示される。
【１１０６８】
副表示領域Ｄｓは、主表示領域Ｄｍよりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に３つの小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３に等区分されている。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３は、それぞれ、キャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域Ｄｍにて行われる変動表示の結果として大当たりとなる期待感を遊技者に与えている。
【１１０６９】
コクピット表示領域Ｄｂは、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第１始動口６４に入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。
【１１０７０】
副表示領域Ｄｓの右の小領域Ｄｓ３には、第１特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図１用第４図柄表示領域８７と、第２特別図柄の動的表示と同期して変化可能な特図２用第４図柄表示領域８８と、主表示用右打ち指示８９とが表示可能に構成されている。
【１１０７１】
特図１用第４図柄表示領域８７は、第１特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図１用保留数表示８７ａと、第１特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図１用変動領域８７ｂとで構成されている。
【１１０７２】
特図１用保留数表示８７ａは、第１特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図１用保留数表示８７ａが「０」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「１」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「２」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「３」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「４」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。
【１１０７３】
即ち、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第１特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ１の保留球数の内容と

一致するように表示される。

【１１０７４】

特図１用変動領域８７ｂは、第１特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第１特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第１特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第１特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【１１０７５】

より詳細には、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示内容に対応するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。

【１１０７６】

特図２用第４図柄表示領域８８は、第２特別図柄の動的表示の保留機能は有していないため、第２特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図２用変動領域８８のみで構成されている。

【１１０７７】

特図２用変動領域８８は、第２特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、特図１用変動領域８７ｂと同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第２特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図２用変動領域８８の四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第２特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第２特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図２用変動領域８８の四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【１１０７８】

より詳細には、特図２用変動領域８８の四角図柄が白で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図２用変動領域８８の四角図柄が赤で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示し、特図２用変動領域８８の四角図柄が青で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が小当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図２用変動領域８８の四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の表示内容に対応するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示されるすべての遊技状態において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。

【１１０７９】

主表示用右打ち指示８９は、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃと常に同期して表示を行うものであり、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、小当たり遊技中又は大当たり遊技中において、常に第３図柄表示装置８１に表示されている。

【１１０８０】

また、主表示用右打ち指示８９は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第３図柄表示装置８１において遊技中に実行されるその他の表示内容（例えば、主表示領域Ｄｍの中央部分に表示される各図柄列の第３図柄やスーパーリーチ演出など）よりも優先され、最前面（最手前レイヤ）に表示されるように構成されている。

【１１０８１】

第３図柄表示装置８１の実際の表示画面では、図５２７（ｂ）に示すように、例えば、「通常遊技状態」では、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計３個表示される。副表

示領域Ｄｓにおいては、左の小領域Ｄｓ１、右の小領域Ｄｓ３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【１１０８２】

第３４実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第１始動口６４へ入球した場合、その入球回数（保留球数）は最大４回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置３７により示されると共に、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄表示領域Ｄｂ１の第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいても示される。

【１１０８３】

第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄには、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄の保留球１球（保留球数１回）につき１つの保留図柄（通常の表示態様では「○」図柄（白丸図柄））がそれぞれ表示され、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに表示された保留図柄の表示数に応じて、遊技状態に応じて表示設定（優先表示）されている第１特別図柄の変動演出の保留球数が表示される。

【１１０８４】

即ち、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいて、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに１つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄の保留球数が１回であることを示し、第１・第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ，Ｄｂ１ｂにそれぞれ１つずつ計２つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄の保留球数が２回であることを示し、第１～第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｃにそれぞれ１つずつ計３つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄の保留球数が３回であることを示し、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにそれぞれ１つずつ計４つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄の保留球数が４回であることを示す。また、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに保留図柄が表示されていない場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄の保留球数が０回であって保留されている変動演出が存在しないことを示す。

【１１０８５】

なお、第３４実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の第２抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第１特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第１特別図柄の変動演出と第２特別図柄の変動演出とを第３図柄表示装置８１において同時に表示可能に構成してもよい。

【１１０８６】

コクピット表示領域Ｄｂの中央部分には、主表示領域Ｄｍで変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示領域Ｄｂ０が設けられている。この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、コクピット表示領域Ｄｂの中央部分、即ち、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａの右側に設けられ、保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに表示される各保留図柄より大きい実行図柄が表示されるように構成されている。また、この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が移動（シフト）して実行図柄として表示される。

【１１０８７】

実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示される実行図柄は、主表示領域Ｄｍで実行されている変

動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態」において第１特別図柄の保留図柄が４つ存在する状況において、第１特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されていた実行図柄が消去された場合、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域Ｄｂ０における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂに表示されていた保留図柄が、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃに表示されていた保留図柄が、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ｄに表示されていた保留図柄が、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。

【１１０８８】

なお、第３４実施形態においては、第１始動口６４への入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、それぞれ５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、第２始動口７１への入球に基づく変動演出の保留球数を最大４回まで保留されるように構成してもよいし、３回以下、又は、それぞれ５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。さらに、コクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを第１特別図柄および第２特別図柄の最大保留数分の４つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【１１０８９】

また、第３図柄表示装置８１において後述する「ノーマルリーチ」演出態様（所定状態）を実行する場合、左図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３の第３図柄を同一図柄で停止させ、中図柄列Ｚ２の第３図柄を昇順に（又は降順に）スクロール又は１の図柄を順に表示させていき、大当たりとなる図柄が表示された状態（所定高価値示唆態様）と、ハズレとなる図柄が表示された状態（所定低価値示唆態様）とが周期的に実行されるように構成してもよい。

【１１０９０】

さらに、「ノーマルリーチ」演出態様から「スペシャルリーチ」演出態様（特別状態）に発展する場合、役物を可動させたり、ランプを点灯させるなど、専用の発展演出（特別示唆演出）を行うように構成してもよい。

【１１０９１】

また、第３図柄表示装置８１において後述する「スーパーリーチ」演出態様（特定状態）を実行する場合、「ノーマルリーチ」演出態様よりも大当たり期待度が高い状態であることから、特別図柄の動的表示の抽選結果にかかわらず、大当たり図柄での煽り演出（特定高価値示唆態様）の時間を、ハズレ図柄での煽り演出（特定低価値示唆態様）の時間よりも多めに構成することで、遊技者の大当たりへの期待度を効果的に高めることができる。

【１１０９２】

さらに、「スーパーリーチ」演出態様が、「ノーマルリーチ」演出態様よりも大当たり期待度が高い状態ではあるものの、十分に高い期待度（例えば、２回実行した場合に１回以上は大当たり結果が導出されるなど）でない場合は、大当たり図柄への煽り演出に代えて、「スペシャルリーチ」演出態様への発展を煽るように構成してもよい。

【１１０９３】

また、第３図柄表示装置８１において「ノーマルリーチ」演出態様や、「スーパーリーチ」演出態様（所定遊技状態）を実行する場合、大当たり（即ち、各図柄列の第３図柄が

揃った状態）を示唆するだけでなく、より期待度の高い演出態様への発展を示唆するように構成してもよい。

【１１０９４】

例えば、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコンと、「スペシャルリーチ」演出態様への発展を示唆する「スペシャル」アイコンと、大当たりを示唆する「大当たり」アイコンと、ハズレを示唆する「ハズレ」アイコンと、を用意し、いずれのアイコンが停止するのかを、ルーレット演出（移行先示唆表示）などで煽るように構成してもよい。

【１１０９５】

このように構成することで、「ノーマルリーチ」演出態様の大当たり期待度が十分に高くない場合であっても、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコン等を停止させることで、ハズレではない成功演出を遊技者に体感させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【１１０９６】

さらに、上述のように複数のアイコン等によっていずれが停止するのかを演出する場合、アイコン等の組み合わせを複数用意することで、該当の演出への興趣を高めることができる。

【１１０９７】

例えば、ルーレット演出において、４つのアイコンのうち、１つのアイコンを選択するように構成する場合、基本となるアイコンの組み合わせとして、「スーパー」アイコン、「スペシャル」アイコン、「大当たり」アイコン、「ハズレ」アイコンの４つで構成しておき、「ノーマルリーチ」演出態様から「スーパーリーチ」演出態様に発展する変動パターンであれば、「スーパー」アイコンが複数個存在している組み合わせを表示することで、遊技者に対して「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆することができる。

【１１０９８】

また、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様において、大当たりが確定する演出として、例えば「大当たり確定リーチ」を用意しておき、ルーレット演出のアイコンの１つとして「大当たり確定リーチ」アイコンを用意するように構成してもよい。このように構成することで、該ルーレット演出で表示されたアイコンの中に「大当たり確定リーチ」アイコンが存在していることで、該「大当たり確定リーチ」アイコンが選択されれば大当たりが確定（移行後価値付与手段）するため、遊技者の期待度を効果的に高めることができる。

【１１０９９】

さらに、アイコンの組み合わせとして、４つのアイコンすべてが同じアイコンとなる組み合わせを用意しておけば、例えば、４つのアイコンすべてが「スペシャル」アイコンであれば、大当たり期待度の高い「スペシャルリーチ」演出態様への発展を確定させることができ（移行確定示唆手段）、同じように、４つのアイコンすべてが「大当たり確定リーチ」アイコンとすれば、「大当たり確定リーチ」への発展を確定させ、さらに該演出への発展後に大当たりも確定することになり、より興趣を高めることができる。

【１１１００】

また、ルーレット演出において、キャラクタ図柄が矢を放ち、該矢がいずれのアイコンに刺さるかを見せるように構成する場合、キャラクタ図柄の纏っているオーラのエフェクト色にバリエーションを用意することで、ルーレット演出の期待度を高めることができる（期待度示唆表示）。例えば、基本となるオーラのエフェクト色を白にしておき、「ハズレ」アイコン以外のアイコンが選択される場合に表示するエフェクト色として、赤やレインボーを表示させることで、いずれかの発展先への発展を効果的に示唆することができる。

【１１１０１】

図５２４に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方には、普通電役ユニット５９が配設されている。この普通電役ユニット５９は、主に、スルーゲ

ート６７と、出没板７２ａを有する出没式普通電役７２と、減速部５９ａ（図５２５（ａ）参照）と、により構成されている。また、減速部５９ａは、奥側減速部５９ａ１，５９ａ３，５９ａ５及び手前側減速部５９ａ２，５９ａ４によって構成されている（図５２５（ａ）参照）。

【１１１０２】

出没式普通電役７２は、普通図柄の可変表示結果に応じて１枚の出没板７２ａを突出状態又は没入状態に駆動制御するように構成されている。そして、出没板７２ａが突出状態（閉鎖状態）である場合に、右打ち遊技で発射された球は該出没板７２ａの上面を傾斜に沿って右方向へ転動し、該出没板７２ａが突出状態を維持している間に該出没板７２ａの右端まで転動すると、普通電役ユニット５９の下流に配設された可変入賞装置６５側へと流下するように構成されている。

【１１１０３】

ここで、図５２５を参照して、普通電役ユニット５９の構成について具体的に説明する。図５２５（ａ）は、普通電役ユニット５９周辺の模式的斜視図であり、図５２５（ｂ）は、図５２５（ａ）をＩＶｂ方向（遊技盤１３の正面視方向）から見た場合における普通電役ユニット５９の模式的断面図であり、図５２５（ｃ）は、図５２５（ｂ）をＩＶｃ方向から見た場合における普通電役ユニット５９の模式的断面図である。なお、説明の便宜上、図５２５（ｂ）においては、普通電役ユニット５９の正面視手前側の部品（後述する手前側カバー部５９ｃ（図５２５（ａ）参照））を除外した構図であって、図５２５（ｃ）においては、普通電役ユニット５９の上面の部品（後述する上面カバー部５９ｂ（図５２５（ａ）参照））を除外した構図となっており、普通電役ユニット５９の内部構造を表した模式的断面図で該普通電役ユニット５９を表現し、構成する各部材（部位）についてそれぞれ説明する。

【１１１０４】

図５２５（ａ）に示すように、普通電役ユニット５９は、球が普通電役ユニット５９内に入球し得る唯一のルートを構成するスルーゲート６７と、突出状態又は没入状態に変位可能に構成された出没板７２ａを備えた出没式普通電役７２と、出没板７２ａの上面を球が転動する場合に該球が衝突する複数の減速部５９ａ（奥側減速部５９ａ１，５９ａ３，５９ａ５及び手前側減速部５９ａ２，５９ａ４）と、上面カバー部５９ｂと、手前側カバー部５９ｃと、基部５９ｄと、で構成されている。

【１１１０５】

なお、第３４実施形態のパチンコ機１０では、該普通電役ユニット５９の上方位置に植設された釘（図５２４参照）、及び、普通電役ユニット５９の上面を覆う上面カバー部５９ｂ（図５２５（ａ）参照）によって、スルーゲート６７に入球するルート以外からは該普通電役ユニット５９内部に球が入球し得ないように構成されている。

【１１１０６】

また、右打ち遊技で球を発射した場合、普通電役ユニット５９の上方位置に植設された釘（図５２４参照）により、すべての球がスルーゲート６７を通過して普通電役ユニット５９内へと流下するように構成されているため、該普通電役７２が開放状態であれば、該普通電役７２内の第２始動口７１へと入球し、該普通電役７２が閉鎖状態であれば、出没板７２ａの上面を球が転動して可変入賞装置６５（図５２４参照）側へと流下するように構成されている。

【１１１０７】

普通電役ユニット５９のスルーゲート６７は、普通電役ユニット５９の左上部に一体的に形成されており、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられたスルーゲートスイッチ（図示せず）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。このスルーゲート６７は普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【１１１０８】

なお、第３４実施形態において、スルーゲート６７は、「通常遊技状態」において右打ちされた場合における警報機能を有している。具体的には、「通常遊技状態」においてスルーゲート６７によって球の通過を検知した場合に、右打ち遊技が実行されていると判別し、音声出力装置２２６（図５２８参照）から警報音を出力するように構成されている。このように構成することで、右打ち遊技が奨励されていない「通常遊技状態」において遊技者による右打ち遊技の実行を抑制することができ、本発明の遊技性を維持することができる。

【１１１０９】

普通電役ユニット５９の出没式普通電役７２は、普通電役ユニット５９の下部に一体的に形成されている。この出没式普通電役７２には、普通電役ユニット５９内に流入した球を該普通電役ユニット５９の下流側に配設された可変入賞装置６５側へ誘導可能な１枚の出没板７２ａが正面視右側に傾斜（例えば、１０度）した状態で設けられると共に、該出没板７２ａを突出状態又は没入状態に変位駆動可能な出没板用ソレノイド（図示せず）が設けられている。

【１１１１０】

この出没板７２ａは、横幅５５ｍｍ、奥行き幅２０ｍｍで形成されると共に、全長にわたって一定幅の厚み（例えば、１ｍｍ）で形成され、通常時（非作動時）は出没板７２ａが遊技盤１３の盤面からパチンコ機１０手前側に突出した状態となっている（図５２６（ａ）参照）。そして、普通図柄の可変表示に当選することで出没板用ソレノイドが駆動して遊技盤１３に設けられた貫通孔（図示せず）内に収納される（図５２６（ｂ）参照）。そして、該出没板７２ａが突出状態の場合に、普通電役ユニット５９の下部を塞ぎ、上流側から流下した球を右方向（可変入賞装置６５側へと流下していく方向）へ誘導するように配設されている。

【１１１１１】

第３４実施形態の主制御装置１１０は、普通図柄の可変表示で当たりに当選した場合に、上記出没板用ソレノイドを所定時間駆動し、出没板７２ａを該所定時間の間、普通電役ユニット５９の基部５９ｄに没入した状態（図５２６（ｂ）参照）を維持する。普通電役ユニット５９内に流入した球は、出没板７２ａが突出状態の場合（図５２６（ａ）参照）には、該出没板７２ａの上面を傾斜に沿って転動して、可変入賞装置６５側に案内される。一方、出没板７２ａが基部５９ｄに没入した状態（図５２６（ｂ）参照）の場合には、没入状態の出没板７２ａの上面を転動せず、該球が普通電役ユニット５９の下方側へ流下していき、第２始動口７１へと入球する（図５２５（ｂ）参照）。

【１１１１２】

普通電役ユニット５９の減速部５９ａは、普通電役ユニット５９が遊技盤１３と接する基部５９ｄ（図５２５（ｃ）参照）に設けられたリブ形状の複数の奥側減速部５９ａ１，５９ａ３，５９ａ５（図５２５（ｃ）参照）と、該基部５９ｄの対面側に位置する手前側カバー部５９ｃ（図５２５（ｃ）参照）の裏面側（基部５９ｄ側）に設けられたリブ形状の複数の手前側減速部５９ａ２，５９ａ４（図５２５（ｃ）参照）とにより構成されている。

【１１１１３】

この奥側減速部５９ａ１，５９ａ３，５９ａ５及び手前側減速部５９ａ２，５９ａ４は、交互に均等に配置され、出没板７２ａの上面を球が転動する際に、球が各減速部５９ａと衝突を繰り返して蛇行して減速しながら転動するように構成されている。このように構成することで、出没板７２ａ上を転動する球の転動速度を効率よく減速させることができ、球詰まり等が発生することを抑制できる。

【１１１１４】

次いで、図５２５（ｃ）、図５２６（ａ）及び図５２６（ｂ）を参照して、普通電役ユニット５９における出没板７２ａの変位態様と、該出没板７２ａの上面を転動する球の挙動について説明する。図５２５（ｃ）は、上述したように、図５２５（ｂ）をＩＶｃ方向から見た場合における普通電役ユニット５９の模式的断面図であり、図５２６（ａ）は、

出没板７２ａが突出状態（閉鎖状態）である場合の球の挙動を説明するための普通電役ユニット５９の模式的斜視図であり、図５２６（ｂ）は、出没板７２ａが没入状態（開放状態）である場合の球の挙動を説明するための普通電役ユニット５９の模式的斜視図である。なお、説明の便宜上、図５２６（ｂ）及び図５２６（ｂ）においては、普通電役ユニット５９の上面の部品（上面カバー部５９ｂ（図５２５（ｂ）参照））を除外した構図となっている。

【１１１１５】

図５２５（ｃ）及び図５２６（ａ）で示すように、出没板７２ａが突出状態である場合には、スルーゲート６７から普通電役ユニット５９内に流入した球は、突出状態の出没板７２ａの左端部と衝突し、該出没板７２ａの傾斜によって該出没板７２ａの上面を遊技盤１３（図５２４参照）の正面視右側、即ち、可変入賞装置６５側へと転動する。

【１１１１６】

具体的には、出没板７２ａの左端部から該出没板７２ａの上面を右端方向へ転動する球は、まず、普通電役ユニット５９の基部５９ｄ側に設けられた第１奥側減速部５９ａ１と衝突して、その衝突によって進行方向が変更されて出没板７２ａの上面を手前側カバー部５９ｃ側へと転動する。そして、次に、普通電役ユニット５９の手前側カバー部５９ｃ側に設けられた第１手前側減速部５９ａ２と衝突して、その衝突によって再び進行方向が変更されて出没板７２ａの上面を基部５９ｄ側へと転動する。その後、普通電役ユニット５９の基部５９ｄ側に設けられた第２奥側減速部５９ａ３と衝突して、その衝突によって再度進行方向が変更されて出没板７２ａの上面を手前側カバー部５９ｃ側へと転動する。そして、次に、普通電役ユニット５９の手前側カバー部５９ｃ側に設けられた第２手前側減速部５９ａ４と衝突して、その衝突によって再度進行方向が変更されて出没板７２ａの上面を基部５９ｄ側へと転動する。その後、普通電役ユニット５９の基部５９ｄ側に設けられた第３奥側減速部５９ａ５と衝突して、その衝突によって再度進行方向が変更されて出没板７２ａの上面を手前側カバー部５９ｃ側へと転動しながら、出没板７２ａの右端部から流出する。

【１１１１７】

なお、出没板７２ａの右端部から流出した球は、植設された複数の釘と衝突しながら、可変入賞装置６５側へと流下するように構成されている（図５２４参照）。

【１１１１８】

よって、出没板７２ａの上面を転動する球は、複数の奥側減速部５９ａ１，５９ａ３，５９ａ５と複数の手前側減速部５９ａ２，５９ａ４との衝突を繰り返しながら、出没板７２ａの上面を所謂ジグザグに転動する。従って、第３４実施形態のパチンコ機１０では、普通電役７２が閉鎖状態（出没板７２ａが突出状態）の場合において、出没板７２ａの上面に存在（滞留）している時間が約２秒かかるように構成されている。

【１１１１９】

この減速部５９ａの構成により、出没板７２ａの上面を転動する球の流下速度を減速しつつ、出没板７２ａの上面を転動する時間を一定にすることができる。これにより、球が出没板７２ａの上面に滞留する時間を一定かつ長時間化することができる。

【１１１２０】

さらに、減速部５９ａによる球の流下速度を遅らせれば遅らせるほど、出没板７２ａ上を転動する球の転動時間を長くすることができるので、出没板７２ａの全長を短くすることができ、その分、普通電役ユニット５９全体をコンパクト化することができる。よって、パチンコ機１０の左右方向（横方向）での出没板７２ａの占有領域を小さくすることができる。その結果、パチンコ機１０の設計自由度の向上に貢献することができる。

【１１１２１】

また、「時間短縮状態」のように、普通図柄の可変表示のほとんどが当たりに当選し（即ち、９９／１００（図５５０（ａ）参照））、該普通図柄の可変表示時間が０．１秒に構成されている状態（図５５０（ｂ）参照）では、普通電役７２の開放状態、即ち、出没板７２ａが基部５９ｄに没入した状態（図５２６（ｂ）参照）の場合には、普通電役ユニ

ット５９内に流入した球は没入状態の出没板７２ａの上面を転動せず、該球が普通電役ユニット５９の下方側へ流下していき、第２始動口７１へと入球する。

【１１１２２】

そして、普通電役７２の開放時間（即ち、５．８秒（図５５０（ｃ）参照））が経過するか、普通電役７２の１の開放における所定の入球数に達した場合（第３４実施形態のパチンコ機１０では、１０個（図示せず））には、普通電役７２は開放動作を終了して出没板７２ａが突出状態となり、普通電役ユニット５９内に流入した球は該出没板７２ａの上面を減速部５９ａとの衝突を繰り返しながら、可変入賞装置６５側へと転動していく。

【１１１２３】

その後、閉鎖状態となった普通電役７２は、新たな普通図柄の可変表示の実行（即ち、０．１秒）によって高確率（即ち、９９／１００）で当たりに当選し、再度開放状態となる。

【１１１２４】

上述したように、遊技球が出没板７２ａの左端から右端まで転動しきるのに約２秒かかるため、「時間短縮状態」において、普通電役７２が開放状態から閉鎖状態となった場合、出没板７２ａの上面を転動している球が該出没板７２ａの右端まで転動しきる前に、普通電役７２が再度開放状態となるため、該出没板７２ａの上面を転動していた球は、出没板７２ａが没入状態となることで、該出没板７２ａの右端まで転動しきって可変入賞装置６５側へ流下することなく、出没板７２ａの下方側へ流下し、第２始動口７１へと入球する。

【１１１２５】

また、上述したように、右打ち遊技で球を発射した場合、普通電役ユニット５９の上方位置に植設された釘（図５２４参照）により、すべての球がスルーゲート６７を通過して普通電役ユニット５９内へと流下するように構成されている。

【１１１２６】

即ち、「時間短縮状態」においては、右打ち遊技で発射されたほぼ全ての球が第２始動口７１へと入球し、普通電役ユニット５９の下流側へは流下し得ないように構成されている。従って、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選し、該小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立していない場合、小入賞口ユニット７３の開放中は「時間短縮状態」となり、該小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、ほぼ全ての球が該小入賞口ユニット７３の上流側に配設された普通電役７２内の第２始動口７１へ入球するため、該小入賞口ユニット７３へは入球困難となるように構成されている。

【１１１２７】

一方、「通常遊技状態」においては、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ず（図５５０（ａ）参照）、普通電役７２が閉鎖状態となり、出没板７２ａが突出状態を維持するため、右打ち遊技で発射された球は突出状態となっている出没板７２ａの上面を転動しきり、可変入賞装置６５側へと流下していく。

【１１１２８】

即ち、例えば、「第２時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ａ」に当選した場合、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立するため（図５３８参照）、小当たり種別「時短Ａ」に当選することとなる動的表示の終了時（小入賞口ユニット７３の開放前）に「時短機能」が終了して「通常遊技状態」に移行し、該小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づく小入賞口ユニット７３の開放時には「通常遊技状態」となっているため、右打ち遊技で発射された球は普通電役ユニット５９及び可変入賞装置６５を通過して小入賞口ユニット７３側へと流下していき、開放状態となっている小入賞口ユニット７３へと入球可能となる。

【１１１２９】

このように構成することで、第３４実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合、開放状態となっている小入賞口ユニット７３への入

球を不可又は困難とし、「通常遊技状態」において右打ち遊技を実行した場合、同じく開放状態となっている小入賞口ユニット７３への入球を可能又は容易とすることができる。

【１１１３０】

よって、小当たり種別毎に時短終了条件を設定することで（図５３８参照）、「時間短縮状態」において、各小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立しない小当たり種別に当選した場合には、該小当たり種別への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放されても「時間短縮状態」のままとなり、右打ち遊技で発射したほぼ全ての球が普通電役７２へと入球し、該小入賞口ユニット７３への入球を困難として特定領域７３ｄへの通過も困難となる。一方、各小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立する小当たり種別に当選した場合には、該小当たり種別への当選に基づく小入賞口ユニット７３の開放中は「通常遊技状態」となり、右打ち遊技で発射した球は普通電役７２へは入球不可又は困難となり、小入賞口ユニット７３への入球を可能として特定領域７３ｄへの通過も可能とすることができる。

【１１１３１】

その結果、「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合に、該当選した小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無により、特定領域７３ｄを通過させて大当たり状態を発生可能とする小当たり種別と、特定領域７３ｄを通過困難にさせて大当たり状態を発生困難とする小当たり種別と、を設定することができる。

【１１１３２】

なお、「時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、普通電役７２の出没板７２ａが没入する（開放される）時間や、１回の当たりで普通電役７２の出没板７２ａが没入する（開放される）回数を変更するものとしても良い。具体的には、「時間短縮状態」において、普通電役７２の出没板７２ａが没入する時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、１回の当たりで普通電役７２の出没板７２ａが没入する回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役７２の出没板７２ａの没入時間の長時間化と、普通電役７２の出没板７２ａの没入回数の多回数化との少なくとも２つを同時に行うようにしてもよい。

【１１１３３】

普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第３４実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に第２始動口７１正面視上側に設けられた普通電役７２が所定時間だけ作動状態となり、所定図柄以外（第３４実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【１１１３４】

スルーゲート６７の保留球数は最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第２図柄保留ランプ８４（以下、第２図柄保留ランプ８４に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ８４」と称する場合がある）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の下方に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ８４の点灯された数により、保留数を表示する。

【１１１３５】

なお、普通図柄の可変表示は、第３４実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３７に

より保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【１１１３６】

可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図５２８参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【１１１３７】

可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方には、普通電役７２が開放状態である場合にのみ球が入球し得る第２始動口７１が配設されている。上述したように、この第２始動口７１へは、普通電役７２が開放状態である場合、右打ち遊技で発射された球が１分間に約９５個程度入賞するように遊技釘が周辺に植設されている。第２始動口７１へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第２始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図５２８参照）で第２特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第２始動口７１は、球が入球すると１個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【１１１３８】

遊技盤１３の正面視右側下方には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａが設けられている。

【１１１３９】

大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第１特別図柄又は第２特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図５２８参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。

【１１１４０】

可変入賞装置６５内に流入した球は、該可変入賞装置６５内に設けられた大入賞口スイッチ６５ｃによって検知されることで、５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【１１１４１】

普通電役７２の球の流下方向下流側であって、可変入賞装置６５の正面視下方には、小入賞口ユニット７３が配設されている。この小入賞口ユニット７３には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された小入賞口開閉板７３ａと、該小入賞口開閉板７３ａを開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド７３ｂ（図５２８参照）と、小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃと、特定領域７３ｄと、小入賞口ユニット７３内に流入した

球を排出するための排出口７３ｈと、が設けられている。また、特定領域７３ｄは、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された特定領域開閉板７３ｅと、該特定領域開閉板７３ｅを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド７３ｆと、特定領域７３ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ７３ｇとで構成される。

【１１１４２】

小入賞口開閉板７３ａは、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板７３ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から没入した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、小入賞口ユニット７３の上流側（可変入賞装置６５側）から流下する球が没入状態の小入賞口開閉板７３ａを通過し、右側一般入賞口６３ａ側へと流下していくように構成されている。そして、第２特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板７３ａが小入賞口ソレノイド７３ｂ（図５２８参照）によって遊技盤１３盤面から出没駆動され、小入賞口ユニット７３の上流側（可変入賞装置６５側）から流下する球は、小入賞口開閉板７３ａの上面を正面視左側から右側へと転動し、小入賞口ユニット７３内に流入可能な状態となる。

【１１１４３】

小入賞口ユニット７３内に流入した球は、該小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃによって検知された後、同じく小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域７３ｄ側へと流下する。小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検知されることで、１個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【１１１４４】

第３４実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３の開放回数が１０回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、小入賞口ユニット７３が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（後述する図５３７参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット７３の開放時間の合計時間が「１．０秒」に設定される。なお、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３への最大入賞個数は「１０個」に設定される（図５３７参照）。

【１１１４５】

小入賞口ユニット７３内であって、小入賞口スイッチ７３ｃの下流側には、特定領域開閉板７３ｅが配設されている。特定領域開閉板７３ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板７３ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域７３ｄの上流側（小入賞口スイッチ７３ｃ側）から流下する球を特定領域開閉板７３ｅの上面を転動させて小入賞口ユニット７３内の排出口７３ｈ側（特定領域開閉板７３ｅの正面視左側）へと流下させることで、小入賞口ユニット７３内に流入した球の特定領域７３ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第３４実施形態では、第２特別図柄の動的表示の１の小当たり当選に基づく小入賞口ユニット７３の開放において、小入賞口スイッチ７３ｃによる５個目の入賞検出時）に基づいて、特定領域開閉板７３ｅが特定領域ソレノイド７３ｆ（図５２８参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、特定領域７３ｄ内（特定領域スイッチ７３ｇ側）に球が流入可能な状態となる。

【１１１４６】

特定領域７３ｄ内に流入した球は、該特定領域７３ｄ内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第３４実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図５２９参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ７３ｇによる賞球の払

い出しは無いように構成されている。
【１１１４７】
ここで、仮に、小入賞口ユニット７３が普通電役７２よりも球の流下方向上流側に配設されていた場合、又は、小入賞口ユニット７３が左打ち遊技で発射した球が入球可能な位置に配設されていた場合、発射した球が普通電役７２の開放有無にかかわらず、該小入賞口ユニット７３に入球容易又は入球可能となる。よって、この場合、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選すれば、小入賞口ユニット７３に入球可能な発射態様（右打ち遊技又は左打ち遊技）で球を発射することで該小入賞口ユニット７３に入球可能となるため、時短終了条件の成立有無にかかわらず特定領域７３ｄに球を通過させて大当たり状態を発生可能となる。
【１１１４８】
しかしながら、第３４実施形態のパチンコ機１０のように、小入賞口ユニット７３を普通電役７２の球の流下方向下流側に配設することで、「時間短縮状態」において、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立しない小当たり種別に当選した場合には、該小当たり種別への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、右打ち遊技で発射されたほぼ全ての球が普通電役７２内の第２始動口７１へと入球するため、小入賞口ユニット７３に球が５個入球することが困難となり、特定領域７３ｄが閉鎖された状態のまま（即ち、大当たり状態を発生させずに）、該小入賞口ユニット７３の開放動作を終了する。
【１１１４９】
一方、「時間短縮状態」において、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立する小当たり種別に当選した場合には、該小当たり種別に当選することとなる動的表示の終了時（小入賞口ユニット７３の開放前）に「時短機能」が終了して「通常遊技状態」に移行するため、右打ち遊技で発射された球は閉鎖状態の普通電役７２の出没板７２ａ上を通過し、小入賞口ユニット７３の開放中に５個以上入球させることが容易となり、開放された特定領域７３ｄ内に球を通過させることが可能となる。
【１１１５０】
このように構成することで、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立しない小当たり種別では、該小当たり遊技中において右打ち遊技で発射された球が小入賞口ユニット７３へ入球不可又は困難となり、特定領域通過による大当たりが発生し難い又は発生し得ないようにすることができ、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立する小当たり種別では、該小当たり遊技中において右打ち遊技で発射された球が小入賞口ユニット７３へ入球可能又は容易となり、特定領域通過による大当たりが発生し得るようにすることができる。
【１１１５１】
小入賞口ユニット７３の正面視下側には、球が入球することにより１個の球が賞球として払い出される右側一般入賞口６３ａが配設されている。この右側一般入賞口６３ａは、右打ち遊技で発射した球が入球し得る普通電役７２、可変入賞装置６５及び小入賞口ユニット７３の流下方向下流側に配設されているため、普通電役７２、可変入賞装置６５及び小入賞口ユニット７３のいずれにも入球しなかった球が入球し得る。
【１１１５２】
よって、大当たり中における大当たりオープニング、大当たりインターバル、大当たりエンディングなど、可変入賞装置６５が閉鎖状態となっている場合や、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立する小当たり種別の当選時における小当たりオープニング、小当たりインターバル、小当たりエンディングなど、小入賞口ユニット７３が閉鎖状態となっている場合などに右側一般入賞口６３ａに入球し得るように構成されている。
【１１１５３】
このように構成することで、例えば、大当たりインターバルなどにおいて、遊技者が球の発射を継続したとしても、右側一般入賞口６３ａに入賞し得て、持ち玉の減少を抑制できるため、遊技の一時中断する機会を抑制でき、パチンコ機１０の稼働を促進することが

できる。
【１１１５４】
　第３４実施形態のパチンコ機１０においては、主制御装置１１０（図５２８参照）での第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選が大当たりとなる場合、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるように特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂを点灯表示させると共に、第３図柄表示装置８１にその大当たりに対応した停止図柄（例えば、同一図柄の３つ揃い（「７７７」等））を表示させて、大当たり遊技の発生が示される。また、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選して、該小当たりに基づく小入賞口ユニット７３の開放中に該小入賞口ユニット７３内の特定領域７３ｄを球が通過した場合、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂを点灯表示させるとともに、第３図柄表示装置８１に特定領域７３ｄを通過した旨を示す表示（例えば、「Ｖ獲得」等）を表示させて、大当たり遊技の発生が示される。その後、大当たり種別（小当たりに基づく大当たりの場合は、小当たり種別）に応じて、可変入賞装置６５に設けられた大入賞口開閉板６５ａが開放（遊技盤１３盤面内に没入駆動）されて、球が大入賞口内に入賞し易い特別遊技状態（大当たり遊技）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖（遊技盤１３盤面から突出した状態）されている大入賞口開閉板６５ａが、所定条件が成立するまで（例えば、「３０秒」経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。
【１１１５５】
　この大入賞口開閉板６５ａは、開放された場合に、開放から所定時間が経過、又は、所定数の入賞を検知すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その大入賞口開閉板６５ａが開放される。この大入賞口開閉板６５ａの開閉動作は、最高で例えば１０回（１０ラウンド）繰り返し可能に構成されている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態（大当たり状態）の一形態であり、遊技者には、球を可変入賞装置６５内に入賞させることで、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。
【１１１５６】
　遊技盤１３の下側における左右の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図５２２参照）を通じて視認することができる。
【１１１５７】
　さらに、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口（入球口）６３，６３ａ，６４，６５，７１，７３にも入球しなかった球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口６３，６３ａ，６４，６５，７１，７３に入賞した球も、アウト口６６を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機１０外へと排出される。
【１１１５８】
　次に、図５２８及び図５２９を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図５２８は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図であり、図５２９は、主制御装置１１０内に設けられたＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３を示すブロック図である。
【１１１５９】
　主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したリード・オンリー・メモリー（Ｒｅａｄ　Ｏｎｌｙ　Ｍｅｍｏｒｙ。以下、「ＲＯＭ」と略す）２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるランダム・アクセス・メモリー（Ｒａｎｄｏｍ　Ａｃｃｅｓｓ　Ｍｅｍｏｒｙ。以下、「ＲＡＭ」と略す。）２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が

内蔵されている。
【１１１６０】
なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。
【１１１６１】
主制御装置１１０では、大当たり抽選や特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における各特別図柄の動的表示および変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示の表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ２０３ｃが設けられている。
【１１１６２】
また、ＲＯＭ２０２は、大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、小当たり種別テーブル２０２ｃ、保留数テーブル２０２ｄ、停止パターンテーブル２０２ｅ、変動パターンテーブル２０２ｆ、大当たり開放テーブル２０２ｇ、小当たり開放テーブル２０２ｈ、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ、普通電役開放テーブル２０２ｋ、時短終了条件テーブル２０２ｍを少なくとも格納している。主制御装置１１０は、ＲＡＭ２０３に格納された各種カウンタと、ＲＯＭ２０２に格納された各種テーブルとによって、上記の主要な制御を実行する。
【１１１６３】
ここで、図５２９を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や、特別図柄表示装置３７の動的表示の設定、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図５３０から図５５０を参照して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納された各種テーブル、各種制御タイミング及び遊技状態の遷移等についても説明する。
【１１１６４】
大当たり抽選や、特別図柄表示装置３７の動的表示の設定、および、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定には、大当たり又は小当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、小当たり図柄の停止種別の選択に使用する小当たり種別カウンタＣＫと、が用いられる。
【１１１６５】
また、普通図柄表示装置８３の抽選には、普図当たりカウンタＣ４が用いられ、普図当たりカウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２が用いられる。
【１１１６６】
これら各カウンタは、更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後「０」に戻るループカウンタとなっている。
【１１１６７】
各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図５５６参照）の実行間隔である「２ミリ秒」間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図５５５参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ２０３ｃに適宜格納される。詳細については後述するが、ＲＡＭ２０３には、第１特別図柄に関する４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）からなる第１保留球格納エリア２０３ｄと、第２特別図柄に関する第２保留球格納エリア２０３ｅとが設けられており、これらの各エリアには、第１始動口６４又は第２始動口７１への入球タイミングに合わせ

て、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値がそれぞれ格納される。

【１１１６８】

各カウンタについて詳しく説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、「０～９９９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。特に、大当たり乱数カウンタＣ１の更新が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれ、その初期値から大当たり乱数カウンタＣ１の更新が行われる。

【１１１６９】

第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、大当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、大当たり乱数カウンタＣ１が「０～９９９９」の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、「０～９９９９」の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図５５６参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図５５５参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【１１１７０】

大当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（第３４実施形態では、タイマ割込処理（図５５６参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したタイミングで、第１始動口６４（第１特別図柄）に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したタイミングで、第２始動口７１（第２特別図柄）に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納される。

【１１１７１】

大当たり乱数カウンタＣ１が大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定されている。つまり、第１保留球格納エリア２０３ｄの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。また、第２保留球格納エリア２０３ｅの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、第２特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。

【１１１７２】

ここで、図５３１を参照して、各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。図５３１（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａ１（以下、「特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１」と称する）の一例を模式的に示した模式図であり、図５３１（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａ２（以下、「特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２」と称する）の一例を模式的に示した模式図である。

【１１１７３】

第３４実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１及び特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２は、設定値毎にそれぞれ、大当たり乱数値の個数が異なって設定されている。また、設定毎に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。即ち、設定毎に変位させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合、ハズレ乱数値の個数を減少させ、その減少分を大当たり乱数値の個数として割り当てるように構成する。このように、遊技状態に応じて大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、設定ごとに大当たりとな

る確率が変更される。
【１１１７４】
一方、第２特別図柄において、設定値毎に小当たり乱数値の個数が同一となるように設定されている。即ち、第２特別図柄における小当たり乱数値の個数は、設定値毎で同一の個数となるように構成される。このように、小当たり乱数値の個数を、第２特別図柄において、設定値毎で同一とすることにより、第２特別図柄におけるすべての設定値での小当たり遊技のみを考慮した遊技価値の付与割合が同等となる。
【１１１７５】
このように、第３４実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄および第２特別図柄の設定毎の大当たり乱数値の個数の増加分を、すべての設定値においてハズレ乱数値の個数から補うように構成する。また、第２特別図柄の小当たり乱数値の個数を、設定毎に変化させないように構成する。即ち、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分を大当たり乱数値に割り当てることで補填するとともに、第２特別図柄小当たり乱数値の個数は、第２特別図柄の設定毎に同一とする。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の個数の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。
【１１１７６】
また、第３４実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技を行う上で最も滞在し易い場合に取得さ得る大当たり乱数値以外の最も多い乱数値の役（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成する。このように構成することで、例えば、第１特別図柄の変動演出で最も多い役であるハズレ役の出現回数からは設定判別を困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別要素を、ハズレ役より現出確率が低い大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値１等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。
【１１１７７】
さらに、第３４実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与しないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成する。
【１１１７８】
ハズレ役は、大当たり役や小当たり役と異なり、遊技価値を付与しない役であるため、パチンコ機１０毎に設けられ、該パチンコ機１０における遊技結果等を表示するデータランプ（図示せず）に明確に（大々的に）表示されない役である。ここで、仮に、データランプに明確に（大々的に）表示され易い大当たり遊技に対応する大当たり乱数値の個数と、小当たり遊技に対応する小当たり乱数値の個数とを設定毎にともに変更した場合、その大当たり遊技および小当たり遊技の２つの要素の出現率を遊技者がデータランプで一瞥（確認）することで、パチンコ機１０の設定判別が推測され易くなってしまう。その結果、例えば、低設定（例えば、設定値「１」）に設定されたパチンコ機１０の設定を遊技者に看破されてしまった場合、遊技者は該パチンコ機１０で遊技を行わず、パチンコ機１０の稼働が低下してしまうおそれがある。
【１１１７９】
そこで、確率設定値の設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与せず、データランプに明確に（大々的に）表示されないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成することで、遊技者による設定判別要素を大当たりの出現割合のみとして、小当たりの出現率からはパチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。よって、確率設定値の判別要素を１つの乱数値に基づく役の出現率に限定し、例えば、出玉率の低い低設定（即ち、設定値「１」等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の

稼働を促進することができる。
【１１１８０】
図５３１（ａ）で示すように、第３４実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１では、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は１０１個で、その値「０～１００」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における大当たり確率は、１０１／１００００＝１．０１／１００（即ち、１．０１％）となるように設定されている。
【１１１８１】
また、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。
【１１１８２】
よって、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９８９９個で、その値「１０１～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９８９９／１００００＝９８．９９／１００（即ち、９８．９９％）となるように設定されている。
【１１１８３】
即ち、設定値「１」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【１１１８４】
次いで、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は１０３で、その値「０～１０２」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の大当たり確率は、１０３／１００００＝１．０３／１００（即ち、１．０３％）となるように設定されている。
【１１１８５】
また、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。
【１１１８６】
従って、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９８９７個で、その値「１０３～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９８９７／１００００＝９８．９７／１００（即ち、９８．９７％）となるように設定されている。
【１１１８７】
即ち、設定値「２」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【１１１８８】
よって、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（１．０１％→１．０３％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【１１１８９】
次いで、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は１０５個で、その値「０～１０４」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている

。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の大当たり確率は、１０５／１００００＝１．０５／１００（即ち、１．０５％）となるように設定されている。
【１１１９０】
　また、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。
【１１１９１】
　従って、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９８９５個で、その値「１０５～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９８９５／１００００＝９８．９５／１００（即ち、９８．９５％）となるように設定されている。
【１１１９２】
　即ち、設定値「３」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【１１１９３】
　よって、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（１．０３％→１．０５％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【１１１９４】
　次に、図５３１（ｂ）で示すように、第３４実施形態の特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２では、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、１０１個で、その値「０～１００」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、１０１／１００００＝１．０１／１００（即ち、１．０１％）となるように設定されている。
【１１１９５】
　ここで、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、４５７０個で、その値「１０１～４６７０」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における小当たり確率は、４５７０／１００００＝４５．７０／１００（即ち、４５．７０％）となるように設定されている。
【１１１９６】
　従って、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５３２９個で、その値「４６７１～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄のハズレ確率は、５３２９／１００００＝５３．２９／１００（即ち、５３．２９％）となるように設定されている。
【１１１９７】
　即ち、設定値「１」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【１１１９８】
　このように、第２特別図柄の小当たり確率は、大当たり確率と比べてもすこぶる選択され易い個数に設定されている。即ち、第２特別図柄における抽選遊技では、ハズレ→小当たり→大当たりの順に選択され易い設定となっており、「時間短縮状態」において実行され得る第２特別図柄の動的表示において大当たりが発生する場合、小当たり遊技への当選

に基づく大当たりの割合が高くなるように構成されている。
【１１１９９】
　次いで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、１０３個で、その値「０～１０２」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、１０３／１００００＝１．０３／１００（即ち、１．０３％）となるように設定されている。
【１１２００】
　ここで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」の場合と同様、４５７０個で、その値「１０３～４６７２」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における小当たり確率は、４５７０／１００００＝４５．７０／１００（即ち、４５．７０％）となるように設定されている。
【１１２０１】
　従って、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５３２７個で、その値「４６７３～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄のハズレ確率は、５３２７／１００００＝５３．２７／１００（即ち、５３．２７％）となるように設定されている。
【１１２０２】
　即ち、設定値「２」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【１１２０３】
　よって、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、小当たり確率は同等（ともに４５．７０％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（１．０１％→１．０３％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【１１２０４】
　次いで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、１０５個で、その値「０～１０４」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、１０５／１００００＝１．０５／１００（即ち、１．０５％）となるように設定されている。
【１１２０５】
　ここで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」及び「２」の場合と同様、４５７０個で、その値「１０５～４６７４」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄における小当たり確率は、４５７０／１００００＝４５．７０／１００（即ち、４５．７０％）となるように設定されている。
【１１２０６】
　従って、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５３２５個で、その値「４６７５～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄のハズレ確率は

、５３２５／１００００＝５３．２５／１００（即ち、５３．２５％）となるように設定されている。
【１１２０７】
即ち、設定値「３」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【１１２０８】
よって、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、小当たり確率は同等（ともに４５．７０％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（１．０３％→１．０５％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【１１２０９】
図５２９に戻って、説明を続ける。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９」）に達した後に「０」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（第３４実施形態では、タイマ割込処理（図５５６参照）毎に１回）更新される。
【１１２１０】
そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアと同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅのうち、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納される。
【１１２１１】
ここで、例えば、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）及び小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。また、第２保留球格納エリア２０３ｅ内に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンおよび停止種別は、小当たり時のものとなる。一方で、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値が示す大当たり種別に対応して決定される。
【１１２１２】
上述したように、第３４実施形態のパチンコ機１０における大当たり種別カウンタＣ２の値は、「０～９９」の範囲のループカウンタとして構成されて、該大当たり種別カウンタＣ２とＲＯＭ２０２に格納された大当たり種別テーブル２０２ｂとに基づいて、大当たり種別が決定される。この大当たり種別テーブル２０２ｂには、第１特別図柄の第１抽選遊技で参照される特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１と、第２特別図柄の第２抽選遊技で参照される特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２とが設けられている。
【１１２１３】
ここで、図５３２を参照して、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２について説明する。図５３２（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の一例を模式的に示した図であり、図５３２（ｂ）は、同じくＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対

応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の一例を模式的に示した図である。
【１１２１４】
図５３２（ａ）及び図５３２（ｂ）に示すように、大当たり種別テーブル２０２ｂは、第１特別図柄用と第２特別図柄用とで分けられ、その中でさらに、大当たり種別カウンタＣ２の値が対応付けられたテーブルである。
【１１２１５】
第３４実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たりであって、主に特別図柄が規定回数（第３４実施形態では、主に第２特別図柄の動的表示が１回）行われるまで間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第１時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短壱」と、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たりであって、主に小当たりへの当選回数が規定回数（第３４実施形態では、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に１回）行われるまで間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第２時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短弐」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、主に小当たりへの当選回数が規定回数（第３４実施形態では、小当たり種別「時短Ｇ」に１回）行われるまで間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第４時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短参」と、がある。
【１１２１６】
特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２では、各大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する大当たり種別カウンタＣ２の取り得る値が対応付けられている。
【１１２１７】
図５３２（ａ）で示す特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短壱」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～４９」が対応付けられ、大当たり種別「時短弐」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「５０～９９」が対応付けられている。
【１１２１８】
よって、第１特別図柄の当否抽選において、第１保留球格納エリア２０３ｄのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「時短壱」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９５」であれば、大当たり種別「時短弐」が選定され得る。
【１１２１９】
従って、すべての遊技状態において第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短壱」が５０％、大当たり種別「時短弐」が５０％、の割合で当選することとなる。
【１１２２０】
また、第３４実施形態のパチンコ機１０では、左打ち遊技において、第１始動口６４へ入賞し得て第１特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第２始動口７１へ入賞し難いことで第２特別図柄の動的表示が実行され難く構成されているため、左打ち遊技の遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）では、第１特別図柄の動的表示が主に実行されるように構成されている。
【１１２２１】
次いで、図５３２（ｂ）で示す特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の例では、すべての遊技状態において第２特別図柄の大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短参」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～９９」が対応付けられている。

【１１２２２】
即ち、すべての遊技状態における第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２から選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値にかかわらず大当たり種別「時短参」が選定され得る。
【１１２２３】
従って、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短参」が９９／９９の割合で当選することとなる。即ち、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合には、大当たり種別「時短参」のみが選定され得るように構成されている。
【１１２２４】
図５２９に戻って、説明を続ける。小当たり種別カウンタＣＫは、小当たりに当選して該小当たり遊技中に特定領域７３ｄを球が通過した場合に付与される小当たり種別（大当たり内容）を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～２９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～２９９」の値を取り得るカウンタの場合は「２９９」）に達した後に「０」に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタＣＫの値は、例えば、定期的に（第３４実施形態では、タイマ割込処理（図５５６参照）毎に１回）更新される。
【１１２２５】
そして、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅ内の小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納される。
【１１２２６】
ここで、例えば、第２保留球格納エリア２０３ｅ内に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）及び小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。また、第２保留球格納エリア２０３ｅ内に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンおよび停止種別は、大当たり時のものとなる。一方で第２保留球格納エリア２０３ｅ内に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は小当たり時のものとなる。この場合、その小当たり時の変動パターンおよび停止種別は、第２保留球格納エリア２０３ｅ内に格納された小当たり種別カウンタＣＫの値が示す小当たり種別に対応して決定される。
【１１２２７】
上述したように、第３４実施形態のパチンコ機１０における小当たり種別カウンタＣＫの値は、「０～２９９」の範囲のループカウンタとして構成されて、該小当たり種別カウンタＣＫとＲＯＭ２０２に格納された小当たり種別テーブル２０２ｃとに基づいて、小当たり種別が決定される。この小当たり種別テーブル２０２ｃには、第２特別図柄の第２抽選遊技で参照される特図２小当たり種別テーブル２０２ｃが設けられている。
【１１２２８】
ここで、図５３３を参照して、特図２小当たり種別テーブル２０２ｃについて説明する。図５３３は、ＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの一例を模式的に示した図である。
【１１２２９】
第３４実施形態のパチンコ機１０では、上述したように、各特別図柄の抽選遊技において小当たりに当選した場合に、小入賞口ユニット７３（図５２４参照）を開放駆動するとともに、所定条件の成立（第３４実施形態では、小入賞口ユニット７３の開放において、

小入賞口スイッチ７３ｃによる５個目の入賞検出時）に基づいて、該小入賞口ユニット７３内の特定領域７３ｄを開放するように構成されている。そして、小当たり遊技中に特定領域７３ｄを球が通過した場合には、小当たり種別カウンタＣＫの値に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。

【１１２３０】

図５３３に示すように、特図２小当たり種別テーブル２０２ｃは、小当たり中に特定領域７３ｄを通過したか否かに応じて、該特別図柄の種別に応じた小当たり種別と、小当たり種別カウンタＣＫの値とが対応付けられたテーブルである。

【１１２３１】

第３４実施形態のパチンコ機１０では、小当たり種別として、特定領域７３ｄを球が通過しなかった場合には、最大ラウンド数が１ラウンドの「小当たりＡ」が設けられる一方、特定領域７３ｄを球が通過した場合には、最大ラウンド数が１＋２ラウンドの「時短Ａ」と、最大ラウンド数が１＋７ラウンドの「時短Ｂ」と、最大ラウンド数が１＋７ラウンドの「時短Ｃ」と、最大ラウンド数が１＋２ラウンドの「時短Ｄ」と、最大ラウンド数が１＋７ラウンドの「時短Ｅ」と、最大ラウンド数が１＋７ラウンドの「時短Ｆ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｇ」と、が設けられている。

【１１２３２】

具体的には、第２特別図柄の抽選遊技で小当たりに当選した場合、特定領域７３ｄを球が通過しないときに小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たりＡ」となる一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｃ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」又は「時短Ｇ」となる。そして、小当たり種別「時短Ａ」の大当たり遊技後に「第１時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｂ」の大当たり遊技後に「第３時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｃ」の大当たり遊技後に「第３時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｄ」の大当たり遊技後に「第１時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｅ」の大当たり遊技後に「第４時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｆ」の大当たり遊技後に「第４時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｇ」の大当たり遊技後に「第２時間短縮状態」へ、それぞれ移行するように構成されている。

【１１２３３】

なお、本実施形態における「時間短縮状態」においては、右打ち遊技が推奨されており、第２始動口７１へ入賞し得て第２特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第１始動口６４へ入賞し難いことで第１特別図柄の動的表示が実行され難く構成されている。

【１１２３４】

特図２小当たり種別テーブル２０２ｃでは、各小当たり種別に対して、その小当たり種別を決定する小当たり種別カウンタＣＫの取り得る値が対応付けられている。

【１１２３５】

図５３３で示す特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの例では、すべての遊技状態において、第２特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域７３ｄを球が通過しなかったときに、「小当たりＡ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～２９９」が対応付けられている一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに、「時短Ａ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～４４」が対応付けられ、「時短Ｂ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「４５～８９」が対応付けられ、「時短Ｃ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「９０～９９」が対応付けられ、「時短Ｄ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「１００～１１９」が対応付けられ、「時短Ｅ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「１２０～１８９」が対応付けられ、「時短Ｆ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「１９０～１９９」が対応付けられ、「時短Ｇ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「２００～２９９」が対応付けられている。

【１１２３６】

即ち、第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値であった場合に、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納された小当

たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別が特図２小当たり種別テーブル２０２ｃから決定され、例えば、特定領域通過の有無に応じて、小当たり種別カウンタＣＫの値が「７」である場合には小当たり種別として「時短Ａ」が決定され、小当たり種別カウンタＣＫの値が「２９５」である場合には小当たり種別として「時短Ｇ」が決定される。

【１１２３７】

従って、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、特定領域７３ｄを通過しなければ、小当たり種別「小当たりＡ」が１００％の割合で当選することとなる。また、特定領域７３ｄを通過すれば、小当たり種別「時短Ａ」が１５．０％の割合で、小当たり種別「時短Ｂ」が１５．０％の割合で、小当たり種別「時短Ｃ」が３．３％の割合で、小当たり種別「時短Ｄ」が６．７％の割合で、小当たり種別「時短Ｅ」が２３．３％の割合で、小当たり種別「時短Ｆ」が３．３％の割合で、小当たり種別「時短Ｇ」が３３．３％の割合で、それぞれ当選するように構成されている。

【１１２３８】

ここで、上述したように、第３４実施形態のパチンコ機１０では、各「時間短縮状態」（「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」又は「第４時間短縮状態」）毎に、時短終了条件が異なるように構成されており（図５３８参照）、小当たり種別の当選回数による時短終了条件が成立した場合にのみ、該小当たり種別への当選に基づいて開放される小入賞口ユニット７３に遊技球を入球容易又は入球可能状態となり、特定領域７３ｄへ通過させて大当たり状態を発生させることが可能となる。

【１１２３９】

よって、例えば、「第２時間短縮状態」であれば、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に「１回」当選した場合に時短終了条件が成立するように構成されているため（図５３８参照）、該小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放された場合、該小入賞口ユニット７３に遊技球を入球容易又は入球可能状態となり、特定領域７３ｄへ通過させて大当たり状態を発生させることが可能となる。

【１１２４０】

一方、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」又は「時短Ｇ」に当選した場合、時短終了条件は、それぞれの小当たり種別に「１００回」当選した場合に成立するように構成されているため（図５３８参照）、時短終了条件が成立する前の各小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」又は「時短Ｇ」への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放された場合であっても、右打ち遊技で発射されたほぼ全ての球が開放状態の普通電役７２へと入球し、小入賞口ユニット７３に遊技球を入球困難又は入球不可な状態となり、特定領域７３ｄへ通過させられず大当たり状態を発生させることが困難となる。

【１１２４１】

即ち、いずれの「時間短縮状態」（「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」又は「第４時間短縮状態」）であっても、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合に選択され得る小当たり種別の割合は図５３３に示す通り一律であるものの、各「時間短縮状態」によって時短終了条件が異なることにより、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生可能な小当たり種別は、各「時間短縮状態」毎に異なるように構成されている。なお、各「時間短縮状態」において、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生可能な小当たり種別については、図５３４及び図５３８において後述する。

【１１２４２】

ここで、図５３４及び図５３５を参照して、第３４実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図５３４は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特

別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当たり種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図５３５は、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図５３４及び図５３５に記載した電サポ回数は、右打ち遊技によって主に実行され得る第２特別図柄の動的表示の実行回数となっており、時短終了条件の詳細については図５３８において後述する。

【１１２４３】

図５３４で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、又は、各「時間短縮状態」において時短終了条件が成立して「時短機能」が終了した場合、となる。

【１１２４４】

また、図５３４で示すように、「通常遊技状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率は低確率状態である。さらに、「通常遊技状態」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第１始動口６４に入賞する。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～１９０秒」の範囲で行われ、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間は「１５秒～１９０秒」で行われる（後述する図５４３～図５４９参照）。さらに、「通常遊技状態」では、主に第１特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短壱」又は「時短弐」となり、また、第１特別図柄の動的表示は小当たりに当選し得ないため、特定領域通過可能な小当たり種別は該当なしとなる。なお、この「通常遊技状態」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート６７等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置２２６（図５２８参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。

【１１２４５】

次いで、「第１時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選した場合、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ａ」、又は、「第３時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｄ」への当選に基づいて大当たり状態が発生した場合、となる（図５３５参照）。

【１１２４６】

この「第１時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第１時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「７０秒」又は「８０秒」で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（後述する図５４３～図５４９参照）。さらに、「第１時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」となる（図５３８参照）。なお、「第１時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」又は「時短Ｇ」に当選した場合、それぞれの小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が設定されていないため（図５３８参照）、上記小当たり種別に当選しても「時短機能」は有効のままとなるため、上記小当たり種別当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、右打ち遊技で発射したほぼ全ての球が普通電役７２へと入球し、該小入賞口ユニット７３への入球を困難として特定領域７３ｄへの通過も困難となり、大当たり状態の発生が困難となって、再び「第１時間短縮状態」に戻るように構成されている。また、この「第１時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【１１２４７】

次いで、「第２時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短弐」に当選した場合、又は、「第４時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｇ」への当選に基づいて大当たり状態が発生した場合、となる（図５３５参照）。

【１１２４８】
この「第２時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第２時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（後述する図５４３～図５４９参照）。さらに、「第２時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」となる（図５３８参照）。なお、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」又は「時短Ｇ」に当選した場合、それぞれの小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が「１００回」に設定されており（図５３８参照）、該時短終了条件が成立するまでは、上記小当たり種別に当選しても「時短機能」は有効のままとなるため、上記小当たり種別当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、右打ち遊技で発射したほぼ全ての球が普通電役７２へと入球し、該小入賞口ユニット７３への入球を困難として特定領域７３ｄへの通過も困難となり、大当たり状態の発生が困難となって、再び「第２時間短縮状態」に戻るように構成されている。また、この「第２時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。
【１１２４９】
次いで、「第３時間短縮状態」への移行契機は、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」への当選に基づいて大当たり状態が発生した場合、又は、「第３時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づいて大当たり状態が発生した場合、となる（図５３５参照）。
【１１２５０】
この「第３時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第３時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（後述する図５４３～図５４９参照）。さらに、「第３時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」となる（図５３８参照）。なお、「第３時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｇ」に当選した場合、それぞれの小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が「１００回」に設定されており（図５３８参照）、該時短終了条件が成立するまでは、上記小当たり種別に当選しても「時短機能」は有効のままとなるため、上記小当たり種別当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、右打ち遊技で発射したほぼ全ての球が普通電役７２へと入球し、該小入賞口ユニット７３への入球を困難として特定領域７３ｄへの通過も困難となり、大当たり状態の発生が困難となって、再び「第３時間短縮状態」に戻るように構成されている。また、この「第３時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。
【１１２５１】
次いで、「第４時間短縮状態」への移行契機は、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」若しくは「第４時間短縮状態」において大当たり種別「時短参」に当選した場合、又は、「第１時間短縮状態」若しくは「第３時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」への当選に基づいて大当たり状態が発生した場合、となる（図５３５参照）。
【１１２５２】
この「第４時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第４時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発

射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（後述する図５４３～図５４９参照）。さらに、「第４時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｇ」となる（図５３８参照）。なお、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選した場合、それぞれの小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が「１００回」に設定されており（図５３８参照）、該時短終了条件が成立するまでは、上記小当たり種別に当選しても「時短機能」は有効のままとなるため、上記小当たり種別当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、右打ち遊技で発射したほぼ全ての球が普通電役７２へと入球し、該小入賞口ユニット７３への入球を困難として特定領域７３ｄへの通過も困難となり、大当たり状態の発生が困難となって、再び「第４時間短縮状態」に戻るように構成されている。また、この「第４時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【１１２５３】

このように、第３４実施形態のパチンコ機１０では、各「時間短縮状態」（「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」又は「第４時間短縮状態」）毎に、特定領域７３ｄを通過可能な小当たり種別が異なるように構成されている。

【１１２５４】

このように構成することで、従来のパチンコ機では、「時間短縮状態」は、「通常遊技状態」や「確率変動状態」などと同様に、１の遊技状態として構成されていたが、本実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」がさらに４つの遊技状態に分割され、それぞれの「時間短縮状態」毎に特定領域７３ｄを通過可能な小当たり種別を異ならせることができる。

【１１２５５】

その結果、例えば、「第１時間短縮状態」においては、第２特別図柄の時短回数が「１回」に設定されているため、該第２特別図柄の動的表示の１回転目において、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」に当選しなければ、「通常遊技状態」に移行し、所謂連荘が終了してしまうおそれがある（図５３５参照）。

【１１２５６】

一方、「第２時間短縮状態」においては、第２特別図柄の時短回数が「１００００回」に設定されており、第２特別図柄の時短回数が「１００００回」に達する前に大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」に当選する蓋然性が高いため、実質的に次回の大当たりが確定した遊技状態となっている。

【１１２５７】

そして、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」に当選すれば、「第２時間短縮状態」と同様に次回大当たりが確定する「第４時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」に移行するものの、小当たり種別「時短Ａ」に当選した場合には、上述したように所謂連荘が終了してしまうおそれがある「第１時間短縮状態」に移行する。

【１１２５８】

さらに、「第４時間短縮状態」においては、「第２時間短縮状態」と同様に実質的に次回の大当たりが確定した遊技状態となっており、大当たり種別「時短参」に当選した場合には「第４時間短縮状態」が継続され、小当たり種別「時短Ｇ」に当選した場合には、実質的に次回大当たりが確定する「第２時間短縮状態」に移行するため、「第４時間短縮状態」に移行した時点において、少なくともあと２回、いずれかの大当たりを導出可能となる。

【１１２５９】

このように、第３４実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」をさらに４つの

遊技状態に分割し、それぞれの遊技状態毎に時短終了条件と特定領域通過可能な小当たり種別を異ならせることで、より複雑で多彩な遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【１１２６０】

なお、第３４実施形態のパチンコ機１０では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄（所定事象）の当選確率が低確率状態（特定遊技状態）である場合に、動的表示において所定回数（特定回数）連続して大当たりに当選しなかった（特定事象）とき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役７２（特定入球手段）の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」（所定遊技状態）を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

【１１２６１】

この機能を搭載する場合、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合において大当たりに当選しなかった回数を計数するカウンタ（特定事象計数手段）を用意し、該カウンタが所定回数に達したか否かで「普図低確時間短縮状態」に移行させるか否かを判別するように構成する。また、このカウンタは、大当たり状態（特別遊技価値）に移行した場合には該カウンタの値を「０」クリアするように構成する。

【１１２６２】

次に、図５３６を参照して、大当たり開放テーブル２０２ｇについて説明する。図５３６は、ＲＯＭ２０２に記憶される大当たり開放テーブル２０２ｇの一例を模式的に示した模式図である。大当たり開放テーブル２０２ｇは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり時に参照され、各特別図柄の大当たりを発生した大当たり種別又は小当たり種別に基づいて、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（ラウンド回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）が規定されている。

【１１２６３】

上述したように、この大当たり開放テーブル２０２ｇは、大当たり発生時の遊技状態と、大当たり種別又は小当たり種別とに基づいて開放態様等が区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」において大当たり又は小当たりに当選した場合に参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」において大当たり又は小当たりに当選した場合に参照される「時間短縮状態」用とで、大入賞口開閉板６５ａの開放態様等が規定されている。

【１１２６４】

図５３６で示すように、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短壱」又は「時短弐」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が３ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「ＯＰ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「ＩＴ時間」と称する場合がある）が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ＥＤ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１１２６５】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短参」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が１０ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１１２６６】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｄ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が２ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１１２６７】

なお、小当たり当選時に特定領域７３ｄへ球を通過させた場合の大当たりのＯＰ時間は、１ラウンド目の小入賞口ユニット７３の開放動作の終了後から、２ラウンド目の可変入賞装置６５の開放動作の開始時までの時間を意味する。

【１１２６８】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が７ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１１２６９】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短Ｇ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１１２７０】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短壱」又は「時短弐」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が３ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１１２７１】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短参」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が１０ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１１２７２】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｄ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が２ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１１２７３】

なお、小当たり当選時に特定領域７３ｄへ球を通過させた場合の大当たりのＯＰ時間は、１ラウンド目の小入賞口ユニット７３の開放動作の終了後から、２ラウンド目の可変入賞装置６５の開放動作の開始時までの時間を意味する。

【１１２７４】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が７ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１１２７５】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短Ｇ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１１２７６】

このように、右打ち遊技が維持されて連続的に特別図柄の大当たりが頻発する「連荘」状態において、いずれかの大当たり種別に当選した場合における大当たり時のＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「通常遊技状態」における初回大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間より短く構成することで、「連荘」状態中における大当たり全体の消化時間を短くし、「連荘」状態において次の大当たりへの到達時間を短くすることが可能となる。これにより、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

【１１２７７】

さらに、「通常遊技状態」における初回大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「連荘」状態における大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間より長くすることで、その時間において多種多様な演出を実行することが可能となる。このように構成することで、例えば、初回大当たりのＯＰ時間やＥＤ時間にパチンコ機１０における遊技方法の説明（例えば、発射態様の示唆や、カードサンドに挿入中のカードの抜き忘れ防止示唆、今後の遊技状態の説明等）や、「通常遊技状態」から初回大当たりしたことを祝福する演出を実行することができ、遊技者にパチンコ機１０の遊技方法を理解させ易くしたり、漸く大当たりしたことを実感させて遊技者の興趣向上に資する演出を行うことができる。

【１１２７８】

なお、「通常遊技状態」における、いずれかの小当たり種別への当選に基づく大当たりＯＰ時間（１ラウンド目の小入賞口ユニット７３の開放動作の終了後から、２ラウンド目の可変入賞装置６５の開放動作の開始時までの時間）は、「時間短縮状態」における、いずれかの大当たり種別への当選に基づく大当たりＯＰ時間と同様に短く設定している。これは、上述したように、「時間短縮状態」においていずれかの小当たり種別への当選に基づく大当たりが発生する場合、該小当たり種別への当選に基づいて時短終了条件が成立し、動的表示の終了タイミングで「時短機能」が終了して「通常遊技状態」に移行した状態で小入賞口ユニット７３が開放され、その後、特定領域７３ｄへの通過によって大当たり状態が発生するためである。即ち、「時間短縮状態」において小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生する場合、「通常遊技状態」に移行した後に大当たり状態が発生す

るためである。
【１１２７９】
　また、大当たり種別に基づく大当たり時の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（ＯＰ時間、ＩＴ時間、ＥＤ時間、回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数および移行遊技状態）は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、大当たり種別毎に開放回数（ラウンド数）を異ならせるように構成してもよいし、大当たり種別毎に最大開放時間を変更するように構成してもよいし、最大入賞個数を変更するように構成してよい。当選した大当たり種別毎に払い出され得る賞球数が異なることで、当選した大当たり種別に応じて直接的に付与される遊技価値に違いを生じさせることができる。
【１１２８０】
　なお、大当たり種別毎に別々の遊技状態に移行する必要はなく、複数の大当たり種別で共通的な遊技状態に移行するように構成してもよい。さらに、ＯＰ時間とＥＤ時間とを異ならせるように構成してもよいし、ＩＴ時間をＯＰ時間やＥＤ時間より長い時間に設定してもよい。また、１のラウンドの最小開放時間を、ＩＴ時間やＯＰ時間、ＥＤ時間より短い時間に設定してもよい。さらに、大当たり種別毎にＯＰ時間、ＩＴ時間又はＥＤ時間の少なくとも１つ以上を同一な時間となるように設定してもよい。
【１１２８１】
　次に、図５３７を参照して、小当たり開放テーブル２０２ｈについて説明する。図５３７は、ＲＯＭ２０２に記憶される小当たり開放テーブル２０２ｈの一例を模式的に示した模式図である。小当たり開放テーブル２０２ｈは、第２特別図柄の小当たり時に参照され、第２特別図柄の小当たり発生時の小当たり種別に基づいて、小入賞口ユニット７３の小入賞口開閉板７３ａの開放態様等（１のラウンドにおける開放回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）が規定されている。
【１１２８２】
　図５３７に示すように、小当たり開放テーブル２０２ｈにおいて、小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合には、小入賞口ユニット７３（小入賞口）が１のラウンド中に１０回開放され、その小当たりのＯＰ時間が「９秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。そして、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１個」に設定される。
【１１２８３】
　次いで、小当たり開放テーブル２０２ｈにおいて、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」又は「時短Ｇ」に当選した場合には、小入賞口ユニット７３（小入賞口）が１のラウンド中に１０回開放され、その小当たりのＯＰ時間が「９秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。そして、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１個」に設定される。なお、各小当たり種別において、小入賞口ユニット７３内の小入賞口スイッチ７３ｃによって５個目の入球が検知された場合に特定領域７３ｄが開放され、該特定領域７３ｄ内の特定領域スイッチ７３ｇを球が通過すると大当たり状態が発生するように構成されている。
【１１２８４】
　ここで、仮に、小当たりのＯＰ時間が「０．１秒」に設定されている場合を想定する。第３４実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」における普通電役７２の１の開放時間が「５．８秒」となるように構成されている（図５５０（ｃ）参照）。従って、「時間短縮状態」において小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件が成立する小当たりに当選しても、該小当たりに当選する動的表示の終了直前（即ち、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行して小入賞口ユニット７３が開放動作を開始する直前）に普通電役７２が開放動作を開始した場合、該普通電役７２の開放時間は「５．８秒」となる。

そして、該普通電役７２の開放直後において、小当たりに当選した動的表示が終了し、小当たりのオープニングが「０．１秒」で実行され、小入賞口ユニット７３の開放動作が開始されることになる。

【１１２８５】

しかしながら、該小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、普通電役７２も開放動作の開始直後であるため、該小入賞口ユニット７３の開放開始から約５秒間は普通電役７２が開放状態となり、右打ち遊技で発射したほぼ全ての球は普通電役７２に入球容易となるため、この間において小入賞口ユニット７３へは入球困難又は不可な状態となる。そして、普通電役７２が開放動作を終了すると、以降は「通常遊技状態」となって普通電役７２が閉鎖状態となり、小入賞口ユニット７３に入球容易又は可能な状態となるが、この時点において、該小入賞口ユニット７３の開放動作開始から５秒以上が経過しており、該小入賞口ユニット７３の開放回数（即ち、「１０回」）の約半分程度が実行済みとなっているため、該小入賞口ユニット７３に５個以上の球を入球させて特定領域７３ｄを開放させ、該特定領域７３ｄに球を通過させることが困難となってしまう可能性がある。

【１１２８６】

即ち、「時間短縮状態」において小当たりに当選した場合のＯＰ時間が普通電役７２の開放時間よりも短く設定されている場合、小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件が成立する小当たりに当選しても、普通電役７２及び小入賞口ユニット７３の開放タイミングによっては、該小入賞口ユニット７３の開放期間において該小入賞口ユニット７３への入球が困難又は不可となる期間が発生してしまい、大当たりの発生が困難となってしまうおそれがある。

【１１２８７】

一方、第３４実施形態のパチンコ機１０のように、小当たりのＯＰ時間を「９秒」とし、「時間短縮状態」における普通電役７２の１の開放時間である「５．８秒」よりも長く設定することで、小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件が成立する場合に、小入賞口ユニット７３の開放動作の開始タイミング（即ち、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行してから「９秒」経過後）においては、該小入賞口ユニット７３よりも球の流下方向上流側に配設された普通電役７２を閉鎖状態とすることができ、該小入賞口ユニット７３の開放動作の開始時から、右打ち遊技で発射された球を入球容易又は可能とすることができ、特定領域７３ｄを通過させて大当たり状態を発生させることができる。

【１１２８８】

次に、図５３８を参照して、時短終了条件テーブル２０２ｍについて説明する。図５３８は、ＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｍの一例を模式的に示した模式図である。時短終了条件テーブル２０２ｍは、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示において当選した大当たり遊技、又は、小当たりへの当選に基づいて発生した大当たり遊技の終了時（遊技状態移行時）に参照され、該大当たりに当選した大当たり種別又は小当たり種別に応じて付与される「時短機能」の終了条件がそれぞれ規定されている。

【１１２８９】

第３４実施形態の「時短機能」は、いずれかの特別図柄において大当たりの抽選結果が導出されるか、或いは、以下に示す複数の時短終了条件のうち、いずれか１の条件が成立することによって終了するように構成されている。具体的な時短終了条件としては、大当たり終了後の第１特別図柄の動的表示の実行回数を示す「特図１時短回数」と、大当たり終了後の第２特別図柄の動的表示の実行回数を示す「特図２時短回数」と、大当たり終了後の第１特別図柄および第２特別図柄の動的表示の合計実行回数を示す「合計時短回数」と、大当たり終了後の第２特別図柄の動的表示における各小当たり種別への当選回数を示す「小当たり当選回数」と、が規定されている。

【１１２９０】

なお、上述したように、第３４実施形態のパチンコ機１０では、成立した時短終了条件（即ち、時短回数による条件成立か、小当たり当選回数による条件成立か）と、該条件が成立することとなる動的表示の抽選結果（即ち、小当たりに当選しているか否か）と、に

よって、「時短機能」の終了タイミングが異なるように構成されている。
【１１２９１】
具体的には、時短回数（「特図１時短回数」、「特図２時短回数」又は「合計時短回数」のいずれか）による時短終了条件成立時であって、該時短終了条件が成立することとなる動的表示が小当たりに当選していない場合（即ち、ハズレ又は大当たりの場合）、「時短機能」は該動的表示の終了時に終了する。
【１１２９２】
また、時短回数による時短終了条件成立時であって、該時短終了条件が成立することとなる動的表示が小当たり当選している場合、「時短機能」は該動的表示の終了時には終了せず、小当たり当選に基づく小入賞口ユニット７３の開放動作終了から５秒後に終了する。
【１１２９３】
さらに、小当たり当選回数による時短終了条件が成立する場合、該動的表示の終了時、即ち、小当たり当選に基づく小入賞口ユニット７３の開放動作開始前に「時短機能」が終了する。
【１１２９４】
このように、第３４実施形態のパチンコ機１０では、成立した時短終了条件と、該時短終了条件が成立することとなる動的表示の抽選結果と、によって「時短機能」の終了タイミングを異ならせることで、小入賞口ユニット７３の開放動作中の遊技状態を「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」とし、小当たり当選に基づく小入賞口ユニット７３開放時に右打ち遊技で発射した球が入球容易状態か、又は、入球困難状態か、のいずれかの状態を作り出し、特定領域７３ｄを通過させて大当たり発生が可能な状態か、特定領域７３ｄを通過させられず大当たり発生が困難な状態か、とすることができる。
【１１２９５】
まず、図５３８で示すように、大当たり種別「時短壱」当選時又は小当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｄ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第１時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「５回」、「特図２時短回数」が「１回」、「合計時短回数」が「５回」に設定され、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」への当選回数が「１回」に設定される。
【１１２９６】
なお、「第１時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」又は「時短Ｇ」への当選回数に基づく時短終了条件は設定されていない。これは、「第１時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」又は「時短Ｇ」への当選回数に基づく時短終了条件を成立し得ないように構成するためであり、かつ、主に実行され得る第２特別図柄の時短終了条件が「１回」に設定されているためである。
【１１２９７】
よって、詳細は後述するが、「第１時間短縮状態」に移行する場合（例えば、大当たり種別「時短壱」に当選した場合）、大当たり終了時において、後述する時短終了判定フラグ２０３ｐをオンに設定し（図５８６参照）、該「第１時間短縮状態」における変動停止時に行われる小当たり用時短計数処理において、時短終了判定フラグ２０３ｐがオンに設定されている場合は小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」又は「時短Ｇ」への当選回数に基づく時短終了条件を判定しないように構成されている（図５７１のＳ５３２１：Ｙｅｓ参照）。
【１１２９８】
従って、「第１時間短縮状態」においては、主に、「特図２時短回数」が「１回」に達するか、又は、小当たり種別「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」への当選回数が「１回」に達した場合に時短終了条件が成立するように構成されている。
【１１２９９】
即ち、「第１時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回転目がハズレであ

った場合、「特図２時短回数」が「１回」に達しているため、該ハズレとなる動的表示の終了時に時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行する。

【１１３００】

また、「第１時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回転目が大当たりであった場合、「特図２時短回数」が「１回」に達しているが、大当たり種別「時短参」に当選しているため（図５３２参照）、大当たり状態へと移行し、該大当たり終了後に「第４時間短縮状態」へと移行する。

【１１３０１】

さらに、「第１時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回転目が小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」又は「時短Ｇ」であった場合、上述したように、「第１時間短縮状態」においては、上記小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し得ないように構成されているため、該小当たりとなる動的表示の終了時（小入賞口ユニット７３の開放動作前）には「時短機能」が終了されず、小入賞口ユニット７３の開放動作時に右打ち遊技を行っても、ほぼ全ての球が普通電役７２内の第２始動口７１へと入球し、該小入賞口ユニット７３へは入球困難となって特定領域７３ｄを通過させることができず、大当たりを発生させられずに小入賞口ユニット７３の開放動作が終了する。そして、「特図２時短回数」が「１回」に達しているため、該小入賞口ユニット７３の開放動作終了から５秒後に「時短機能」が終了して「通常遊技状態」に移行する。

【１１３０２】

また、「第１時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回転目が小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」であった場合、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」の当選回数が「１回」に達しているため、該小当たりとなる動的表示の終了時（小入賞口ユニット７３の開放動作前）に「時短機能」が終了する。そして、小入賞口ユニット７３の開放動作時には「通常遊技状態」となっているため、右打ち遊技で発射された球は普通電役７２内に入球せず、小入賞口ユニット７３に入球容易又は可能となって、特定領域７３ｄを通過させることで大当たりを発生可能となる。

【１１３０３】

即ち、「第１時間短縮状態」においては、第２特別図柄の動的表示の１回転目において大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」に当選することで、特定領域７３ｄを通過させて大当たり状態を発生可能となり、所謂連荘を継続可能となる。

【１１３０４】

一方、第２特別図柄の動的表示の１回転目がハズレであるか、又は、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」又は「時短Ｇ」であった場合、特定領域７３ｄを通過させることができずに大当たり状態を発生不可又は困難となり、「通常遊技状態」に戻るように構成されている。

【１１３０５】

次いで、大当たり種別「時短弐」当選時又は小当たり種別「時短Ｇ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第２時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」への当選回数が「１回」、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」又は「時短Ｇ」への当選回数が「１００回」に設定される。

【１１３０６】

よって、「第２時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」への当選回数が「１回」に達することによる時短終了条件が成立し易く、該小当たり種別への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【１１３０７】

ここで、上述したように、第３４実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的

表示における小当たり当選確率が約４６％になるように構成されている（図５３１（ｂ）参照）。また、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合に、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」が選択され得る割合は約３３％となる（図５３３参照）。従って、第２特別図柄の動的表示の小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」が選択され得る確率は約１５％（約４６％×約３３％）となる。

【１１３０８】

よって、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選する確率（即ち、約１％（図５３１参照））と、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」への当選に基づく大当たりの発生確率（即ち、約１５％）とを合計すると、約１６％（即ち、約６回転に１回）の確率で大当たり状態が発生し得ることになる。

【１１３０９】

従って、「第２時間短縮状態」においては、第２特別図柄の動的表示が「１００００回」実行されるまでに、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」への当選に基づく大当たりが発生する蓋然性が高くなるように構成されている。つまり、実質的に次回の大当たりが確定し得る遊技状態となっている。

【１１３１０】

また、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」又は「時短Ｇ」のうち、いずれかの小当たり種別に「１００回」当選する確率は、０．０１％にも満たない僅少な確率となる。

【１１３１１】

よって、「第２時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」又は「時短Ｇ」のいずれかに「１００回」当選するまでに、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」への当選に基づく大当たりが発生する蓋然性が高くなるように構成されている。

【１１３１２】

即ち、「第２時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【１１３１３】

次いで、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第３時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ａ」「時短Ｂ」又は「時短Ｇ」への当選回数が「１００回」、小当たり種別「時短Ｃ」への当選回数が「２回」、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」への当選回数が「１回」に設定される。

【１１３１４】

よって、「第３時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ｃ」への当選回数が「２回」に達するか、又は、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」への当選回数が「１回」に達することによる時短終了条件が成立し易く、該小当たり種別への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【１１３１５】

ここで、上述したように、第３４実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示における小当たり当選確率が約４６％になるように構成されている（図５３１（ｂ）参照）。また、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合に、小当たり種別「時短Ｃ」への当選回数が「２回」に達するか、又は、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」への当選回数が「１回」に達する確率は約３３％となる（図５３３参照）。従って、「第３時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示の小当たり種別「時短Ｃ」への当選回数が「２回」に達するか、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」への当選回数が「１回」に達する確率は約１５％（約４６％×約３３％）となる。

【１１３１６】
よって、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選する確率（即ち、約１％（図５３１参照））と、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」への当選に基づく大当たりの発生確率（即ち、約１５％）とを合計すると、約１６％（即ち、約６回転に１回）の確率で大当たり状態が発生し得ることになる。
【１１３１７】
従って、「第３時間短縮状態」においては、第２特別図柄の動的表示が「１００００回」実行されるまでに、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」への当選に基づく大当たりが発生する蓋然性が高くなるように構成されている。つまり、実質的に次回の大当たりが確定し得る遊技状態となっている。
【１１３１８】
また、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｇ」のうち、いずれかの小当たり種別に「１００回」当選する確率は、０．０１％にも満たない僅少な確率となる。
【１１３１９】
よって、「第３時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｇ」のいずれかに「１００回」当選するまでに、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」への当選に基づく大当たりが発生する蓋然性が高くなるように構成されている。
【１１３２０】
即ち、「第３時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。
【１１３２１】
なお、「第３時間短縮状態」における時短終了条件のうち、小当たり種別「時短Ｃ」への当選回数のみが「２回」に設定されているのは、遊技性を変化させ、バリエーションが豊富な遊技を提供するためである。
【１１３２２】
具体的には、「第３時間短縮状態」移行直後において、小当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合、該小当たり種別「時短Ｃ」への当選回数は「１回」となり、時短終了条件である「２回」に達していないため、時短終了条件が成立せず、小入賞口ユニット７３に球を入賞困難又は不可となって大当たりの発生が困難又は不可となる。従って、「第３時間短縮状態」移行直後においては、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」に当選することで大当たりが導出可能となる。
【１１３２３】
一方、「第３時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」に「１回」当選した後は、該小当たり種別「時短Ｃ」当選によって時短終了条件が成立し得るため、該小当たり種別「時短Ｃ」当選時にも大当たりが導出可能となる。そして、該小当たり種別「時短Ｃ」当選に基づく大当たり後は、再度「第３時間短縮状態」に移行するように構成されている（図５３５参照）。
【１１３２４】
また、「第３時間短縮状態」において大当たりを導出可能な大当たり種別又は小当たり種別のうち、小当たり種別「時短Ｄ」に当選した場合のみ、該小当たり種別当選に基づく大当たり後に「第１時間短縮状態」に移行するため（図５３５参照）、「連荘」状態が終了してしまうおそれがある。よって、小当たり種別「時短Ｃ」への当選によって大当たりが導出可能となることで、「連荘」状態を継続可能な小当たり種別（この場合、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」）の当選割合が高くなるように構成されている。
【１１３２５】
即ち、「第３時間短縮状態」への移行直後よりも、該「第３時間短縮状態」において小

当たり種別「時短Ｃ」に「１回」当選した場合の方が、大当たりの導出確率が高くなっており、かつ、「連荘」状態を継続する確率が高くなるように構成されている。なお、「第３時間短縮状態」における小当たり種別「時短Ｃ」への当選に関する詳細については図６０２及び図６０３において後述する。

【１１３２６】

次いで、大当たり種別「時短参」当選時又は小当たり種別「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第４時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」への当選回数が「１００回」、小当たり種別「時短Ｇ」への当選回数が「１回」に設定される。

【１１３２７】

よって、「第４時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ｇ」への当選回数が「１回」に達することによる時短終了条件が成立し易く、該小当たり種別への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【１１３２８】

ここで、上述したように、第３４実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示における小当たり当選確率が約４６％になるように構成されている（図５３１（ｂ）参照）。また、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合に、小当たり種別「時短Ｇ」が選択され得る割合は約３３％となる（図５３３参照）。従って、「第４時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示の小当たり種別「時短Ｇ」が選択され得る確率は約１５％（約４６％×約３３％）となる。

【１１３２９】

よって、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選する確率（即ち、約１％（図５３１参照））と、小当たり種別「時短Ｇ」への当選に基づく大当たりの発生確率（即ち、約１５％）とを合計すると、約１６％（即ち、約６回転に１回）の確率で大当たり状態が発生し得ることになる。

【１１３３０】

従って、「第４時間短縮状態」においては、第２特別図柄の動的表示が「１００００回」実行されるまでに、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｇ」への当選に基づく大当たりが発生する蓋然性が高くなるように構成されている。つまり、実質的に次回の大当たりが確定し得る遊技状態となっている。

【１１３３１】

また、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」のうち、いずれかの小当たり種別に「１００回」当選する確率は、０．０１％にも満たない僅少な確率となる。

【１１３３２】

よって、「第４時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」のいずれかに「１００回」当選するまでに、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｇ」への当選に基づく大当たりが発生する蓋然性が高くなるように構成されている。

【１１３３３】

即ち、「第４時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｇ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【１１３３４】

このように構成することで、１の小当たり種別へ当選した場合に、該小当たり種別へ当選した動的表示の終了時（小入賞口ユニット７３の開放動作前）において「時短機能」が終了する場合と終了しない場合とを設定することができる。よって、該小当たり種別への当選に基づく小入賞口ユニット７３の開放時に、右打ち遊技で発射した球が小入賞口ユニ

ット７３に入球可能又は容易な状態と、入球不可又は困難な状態と、を設定することができる。その結果、「時間短縮状態」において小当たりに当選した場合に、特定領域７３ｄを球が通過不可又は通過し難く、大当たりが発生し得ない又は発生し難い状態と、特定領域７３ｄを球が通過可能又は通過し易く、大当たりが発生し得る又は発生し易い状態と、を発生させ、各「時間短縮状態」（即ち、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」又は「第４時間短縮状態」）によって、大当たりが発生し得ない又は発生し難い小当たり種別と、大当たりが発生し得る又は発生し易い小当たり種別と、を設定することができ、各「時間短縮状態」において大当たりが発生した場合の大当たりラウンド割合および該大当たり後に移行する遊技状態、即ち、「連荘」の継続率を変化させることができる。

【１１３３５】

次に、図５３９～図５４２を参照して、「時間短縮状態」の右打ち遊技において、遊技状態の移行態様、スルーゲート６７における球の検出態様、普通図柄の可変表示の実行態様、普通電役７２の駆動態様、第２始動口７１における球の検出態様、第２特別図柄の変動表示の実行態様、第２特別図柄での小当たり当選に基づく小入賞口ソレノイド７３ｂによる小入賞口開閉板７３ａの開閉態様、小入賞口スイッチ７３ｃにおける球の検出態様、特定領域ソレノイド７３ｆによる特定領域開閉板７３ｅの開閉態様、特定領域スイッチ７３ｇにおける球の検出態様、及び、該特定領域スイッチ７３ｇへの球の検出に基づく大当たりフラグ２０３ｑ（図５２９参照）の設定態様等を説明する。

【１１３３６】

図５３９は、「時間短縮状態」中の第２特別図柄の変動表示によって、時短終了条件が非成立となる小当たり種別に当選した場合における遊技状態の移行態様、小入賞口ソレノイド７３ｂ及び特定領域ソレノイド７３ｆの駆動パターンと、小入賞口スイッチ７３ｃ及び特定領域スイッチ７３ｇの検出態様と、大当たりフラグ２０３ｑの設定態様とを示したタイミングチャートであり、例えば、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｄ」に当選した場合のタイミングチャートである。

【１１３３７】

また、図５４０は、「時間短縮状態」中の第２特別図柄の変動表示によって、時短回数に基づく時短終了条件が成立する状態で小当たり種別に当選した場合における遊技状態の移行態様、小入賞口ソレノイド７３ｂ及び特定領域ソレノイド７３ｆの駆動パターンと、小入賞口スイッチ７３ｃ及び特定領域スイッチ７３ｇの検出態様と、大当たりフラグ２０３ｑの設定態様とを示したタイミングチャートであり、例えば、「第１時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ａ」に当選した場合のタイミングチャートである。

【１１３３８】

さらに、図５４１は、「時間短縮状態」中の第２特別図柄の変動表示によって、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立する状態で小当たり種別に当選した場合における遊技状態の移行態様、小入賞口ソレノイド７３ｂ及び特定領域ソレノイド７３ｆの駆動パターンと、小入賞口スイッチ７３ｃ及び特定領域スイッチ７３ｇの検出態様と、大当たりフラグ２０３ｑの設定態様とを示したタイミングチャートであり、例えば、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ａ」に当選した場合のタイミングチャートである。

【１１３３９】

また、図５４２は、「時間短縮状態」中の第２特別図柄の変動表示によって、時短回数に基づく時短終了条件が成立する状態でハズレとなる変動表示が実行された場合における遊技状態の移行態様、小入賞口ソレノイド７３ｂ及び特定領域ソレノイド７３ｆの駆動パターンと、小入賞口スイッチ７３ｃ及び特定領域スイッチ７３ｇの検出態様と、大当たりフラグ２０３ｑの設定態様とを示したタイミングチャートであり、例えば、「第１時間短縮状態」においてハズレとなる変動表示が実行された場合のタイミングチャートである。

【１１３４０】

なお、「時間短縮状態」において、左打ち遊技が奨励されておらず（左打ち遊技を実行した場合に遊技者が遊技価値を得難く構成されており）、該遊技状態における左打ち遊技

は遊技仕様として奨励されていないため、該遊技状態における左打ち遊技に関する説明は省略する。

【１１３４１】

図５３９で示すように、「時間短縮状態」において右打ち遊技で球が発射された場合、まず、右打ち遊技で発射された球のほぼ全てが通過可能な位置に配設されたスルーゲート６７において球が検出される。そして、スルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄の可変表示が実行される。この普通図柄の可変表示は、「時間短縮状態」において一律「０．１秒」で実行され、当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。「時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示における当選確率が高確率（９９％）となっており、さらに、当選した場合における普通電役７２の開放時間が「５．８秒」、かつ、開放回数が１回行われるように構成されている。よって、右打ち遊技で発射された球は、普通図柄の可変表示の実行中によって普通電役７２が閉鎖状態であっても、該普通電役７２の出没板７２ａ上を転動している間に普通電役７２が開放状態となり得るため、出没板７２ａ上を転動していた球は左端から右端まで転動しきることができず、普通電役７２の下方側に配置された第２始動口７１へと入賞する。つまり、「時間短縮状態」において右打ち遊技で発射されたほぼ全ての球が第２始動口７１へと入賞するように構成されている。

【１１３４２】

「時間短縮状態」における第２始動口７１への入賞に基づいて、特別図柄２の変動表示が実行され、この特別図柄２の変動表示は、最短で「１５秒」、最長でも「８０秒」で実行され、大当たり結果、小当たり結果又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。

【１１３４３】

そして、特別図柄２の変動表示において、ハズレが導出された場合には、小入賞口ユニット７３又は可変入賞装置６５は開放されない一方、特別図柄２の変動表示において、小当たり遊技に当選した場合は、小当たりオープニングが９秒間実行された後、小入賞口ソレノイド７３ｂが「０．１秒」オンされ、かつ、開放回数が１０回に設定され小入賞口ユニット７３が開放される。

【１１３４４】

ここで、図５３９の小当たり遊技に当選した特別図柄２の変動表示では、いずれの時短終了条件も成立していない。よって、この場合、小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、右打ち遊技で発射されたほぼ全ての球が該小入賞口ユニット７３の上流側に配設された普通電役７２内の第２始動口７１へ入球するため、該小入賞口ユニット７３へは入球困難となるように構成されている。

【１１３４５】

従って、小入賞口ユニット７３内の小入賞口スイッチ７３ｃによって検出される球の数は５個に達せず、特定領域ソレノイド７３ｆはオフのままとなる。従って、特定領域スイッチ７３ｇによって球が通過検知されず、大当たりフラグ２０３ｑもオフのままとなり、大当たり状態は発生しない。そして、小入賞口ソレノイド７３ｂによる１０回の開放動作の終了後、小当たりエンディングが５秒間実行され、「時間短縮状態」のまま、次の変動表示が実行される。

【１１３４６】

このように、第３４実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」中に特別図柄２の変動表示が小当たりに当選した場合であっても、該変動表示においていずれの時短終了条件も成立していなければ、小入賞口ユニット７３へ入賞し難く、特定領域７３ｄを通過させて大当たり状態を発生し難くなるように構成されている。

【１１３４７】

次いで、図５４０で示すように、「時間短縮状態」において右打ち遊技で球が発射された場合、まず、右打ち遊技で発射された球のほぼ全てが通過可能な位置に配設されたスルーゲート６７において球が検出される。そして、スルーゲート６７への球の通過に基づい

て、普通図柄の可変表示が実行される。この普通図柄の可変表示は、「時間短縮状態」において一律「０．１秒」で実行され、当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。「時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示における当選確率が高確率（９９％）となっており、さらに、当選した場合における普通電役７２の開放時間が「５．８秒」、かつ、開放回数が１回行われるように構成されている。よって、右打ち遊技で発射された球は、普通図柄の可変表示の実行中によって普通電役７２が閉鎖状態であっても、該普通電役７２上を転動している間に普通電役７２が開放状態となり得るため、普通電役７２上を左端から右端まで転動しきることができず、普通電役７２の下方側に配置された第２始動口７１へと入賞する。つまり、「時間短縮状態」において右打ち遊技で発射されたほとんどの球が第２始動口７１へと入賞するように構成されている。

【１１３４８】

「時間短縮状態」における第２始動口７１への入賞に基づいて、特別図柄２の変動表示が実行され、この特別図柄２の変動表示は、最短で「１５秒」、最長でも「８０秒」で実行され、大当たり結果、小当たり結果又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。

【１１３４９】

そして、特別図柄２の変動表示において、ハズレが導出された場合には、小入賞口ユニット７３又は可変入賞装置６５は開放されない一方、特別図柄２の変動表示において、小当たり遊技に当選した場合は、小当たりオープニングが９秒間実行された後、小入賞口ソレノイド７３ｂが「０．１秒」オンされ、かつ、開放回数が１０回に設定され小入賞口ユニット７３が開放される。

【１１３５０】

ここで、図５４０の小当たり遊技に当選した特別図柄２の変動表示では、時短回数に基づく時短終了条件が成立しているが、上述したように、時短回数に基づく時短終了条件が成立しており、かつ、該当の変動が小当たりに当選している場合、「時短機能」の終了タイミングは小入賞口ユニット７３の開放動作終了から５秒後となる。よって、この場合、小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、ほぼ全ての遊技球が該小入賞口ユニット７３の上流側に配設された普通電役７２内の第２始動口７１へ入球するため、該小入賞口ユニット７３へは入球困難となるように構成されている。

【１１３５１】

従って、小入賞口ユニット７３内の小入賞口スイッチ７３ｃによって検出される球の数は５個に達せず、特定領域ソレノイド７３ｆはオフのままとなる。その結果、特定領域スイッチ７３ｇによって球が通過検知されず、大当たりフラグ２０３ｑもオフのままとなり、大当たり状態は発生しない。そして、小入賞口ソレノイド７３ｂによる１０回の開放動作の終了後、小当たりエンディングが５秒間実行されたタイミングで「時短機能」が終了して「通常遊技状態」へ移行する。

【１１３５２】

このように、第３４実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」中に特別図柄２の変動表示が小当たりに当選した場合であっても、該変動表示において時短回数に基づく時短終了条件が成立している場合は、小入賞口ユニット７３へ入賞し難く、特定領域７３ｄを通過させて大当たり状態を発生し難くなるように構成されている。

【１１３５３】

次いで、図５４１で示すように、「時間短縮状態」において右打ち遊技で球が発射された場合、まず、右打ち遊技で発射された球のほぼ全てが通過可能な位置に配設されたスルーゲート６７において球が検出される。そして、スルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄の可変表示が実行される。この普通図柄の可変表示は、「時間短縮状態」において一律「０．１秒」で実行され、当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。「時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示における当選確率が高確率（９９％）となっており、さらに、当選した場合における普通電役７２の開放時間が「５．８秒」、かつ、開放回数が１回行われるように構成されている。よって、右打ち遊

技で発射された球は、普通図柄の可変表示の実行中によって普通電役７２が閉鎖状態であっても、該普通電役７２上を転動している間に普通電役７２が開放状態となり得るため、普通電役７２上を左端から右端まで転動しきることができず、普通電役７２の下方側に配置された第２始動口７１へと入賞する。つまり、「時間短縮状態」において右打ち遊技で発射されたほとんどの球が第２始動口７１へと入賞するように構成されている。

【１１３５４】

「時間短縮状態」における第２始動口７１への入賞に基づいて、特別図柄２の変動表示が実行され、この特別図柄２の変動表示は、最短で「１５秒」、最長でも「８０秒」で実行され、大当たり結果、小当たり結果又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。

【１１３５５】

そして、特別図柄２の変動表示において、ハズレが導出された場合には、小入賞口ユニット７３又は可変入賞装置６５は開放されない一方、特別図柄２の変動表示において、小当たり遊技に当選した場合は、小当たりオープニングが９秒間実行された後、小入賞口ソレノイド７３ｂが「０．１秒」オンされ、かつ、開放回数が１０回に設定され小入賞口ユニット７３が開放される。

【１１３５６】

ここで、図５４１の小当たり遊技に当選した特別図柄２の変動表示では、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立している。上述したように、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立している場合、「時短機能」の終了タイミングは変動表示の終了タイミング（小入賞口ユニット７３の開放動作前）となる。

【１１３５７】

また、図５４１に示すように、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングが「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行する直前であった場合、該当の可変表示は普通図柄の高確率状態において実行されているため、抽選結果は当たりとなり易く、該抽選結果が当たりの場合は普通電役７２が「５．８秒」の間、開放されることになる。このように、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した状態であっても、未だ普通電役７２が開放動作を実行中となっている状態で小入賞口ユニット７３が開放動作を開始すると、該普通電役７２の開放動作の間（即ち、「５．８秒間」）は右打ち遊技で発射されたほぼ全ての球が第２始動口７１へと入賞し、小入賞口ユニット７３へはほとんど入賞し得ない状態となってしまう。

【１１３５８】

しかしながら、小当たりオープニング時間を普通電役７２の開放時間（即ち、「５．８秒間」）よりも長い「９秒」とすることで、該小当たりオープニング時間中に普通電役７２の開放動作が終了し、「通常遊技状態」移行後に実行される普通図柄の可変表示においてはハズレとなる抽選結果のみが導出されるため（図５５０参照）、普通電役７２は閉鎖状態を維持する。よって、右打ち遊技で発射された球は第２始動口７１へは入賞せず、開放動作中の小入賞口ユニット７３へ入賞容易状態となり、該小入賞口ユニット７３内に入賞した球が小入賞口スイッチ７３ｃによって検知される。

【１１３５９】

また、小入賞口スイッチ７３ｃによって５個目の入賞が検知されると、特定領域７３ｄの開放条件が成立するため、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされて特定領域７３ｄへ球が流入可能となる。その後、小入賞口ユニット７３内に流入した球が特定領域７３ｄ側へと流下する。そして、特定領域７３ｄへと流下した球が特定領域スイッチ７３ｇによって検知された場合、該検知に伴って大当たりフラグ２０３ｑがオンに設定される。

【１１３６０】

小入賞口ユニット７３の開放動作が終了すると、大当たりフラグ２０３ｑがオンされていることに基づいて、大当たり状態へと移行する。

【１１３６１】

このように、第３４実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」中に特別図柄２

の変動表示が小当たりに当選した場合であって、該変動表示において小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立していれば、小入賞口ユニット７３へ入賞し易く、特定領域７３ｄを通過させて大当たり状態を発生し易くなるように構成されている。

【１１３６２】

次いで、図５４２で示すように、「時間短縮状態」において右打ち遊技で球が発射された場合、まず、右打ち遊技で発射された球のほぼ全てが通過可能な位置に配設されたスルーゲート６７において球が検出される。そして、スルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄の可変表示が実行される。この普通図柄の可変表示は、「時間短縮状態」において一律「０．１秒」で実行され、当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。「時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示における当選確率が高確率（９９％）となっており、さらに、当選した場合における普通電役７２の開放時間が「５．８秒」、かつ、開放回数が１回行われるように構成されている。よって、右打ち遊技で発射された球は、普通図柄の可変表示の実行中によって普通電役７２が閉鎖状態であっても、該普通電役７２上を転動している間に普通電役７２が開放状態となり得るため、普通電役７２上を左端から右端まで転動しきることができず、普通電役７２の下方側に配置された第２始動口７１へと入賞する。つまり、「時間短縮状態」において右打ち遊技で発射されたほとんどの球が第２始動口７１へと入賞するように構成されている。

【１１３６３】

「時間短縮状態」における第２始動口７１への入賞に基づいて、特別図柄２の変動表示が実行され、この特別図柄２の変動表示は、最短で「１５秒」、最長でも「８０秒」で実行され、大当たり結果、小当たり結果又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。

【１１３６４】

ここで、図５４２において実行された特別図柄２のハズレとなる変動表示では、時短回数に基づく時短終了条件が成立している。上述したように、時短回数に基づく時短終了条件が成立する状態で、該当の変動が小当たりでない（即ち、ハズレ又は大当たりである）場合、「時短機能」の終了タイミングは変動表示の終了タイミングとなる。よって、時短終了条件の成立する変動表示の終了と同時に「時短機能」が終了し、「通常遊技状態」に移行する。

【１１３６５】

また、詳細は後述するが、第３４実施形態のパチンコ機１０では、特定の変動パターン（後述する「特殊変動」演出態様）が実行された場合に、該変動終了時の図柄確定時間を延長（即ち、「０．５秒」から「９秒」に延長）するように構成されている。そして、該特定の変動パターンは、時短終了条件が成立する、ハズレとなる変動表示において選択されるように構成されている（図５６９にて後述）。よって、図５４２において実行された特別図柄２のハズレとなる変動表示は、時短終了条件が成立するため、特定の変動パターンで実行され、図柄確定時間が「９秒」となる。

【１１３６６】

ここで、図５４２に示すように、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングが「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行する直前であった場合、該当の可変表示は普通図柄の高確率状態において実行されているため、抽選結果は当たりとなり易く、普通電役７２が「５．８秒」の間、開放されることになる。このように、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した状態であっても、未だ普通電役７２が開放動作を実行中となっている状態で右打ち遊技を実行した場合、発射された球は第２始動口７１へと入賞可能となるため、仮に、普通電役７２が開放中の状態において、前記ハズレとなる特別図柄２の変動表示の図柄確定が終了し、普通電役７２に入賞して次の特別図柄２の変動表示が実行可能となった場合、「通常遊技状態」において特別図柄２の変動表示が実行を開始することになる。

【１１３６７】

上述したように、第３４実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄２の変動表示は高確

率（即ち、約４６％）で小当たりに当選するように構成されている。そして、いずれかの小当たり種別に当選すると、該小当たり種別への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放され、「通常遊技状態」においては普通電役７２が閉鎖状態となっているため、該小入賞口ユニット７３に入賞容易又は可能となり、特定領域７３ｄを通過させて大当たりを発生可能となってしまい、当初の想定以上に遊技者が出玉を獲得してしまうおそれがある。

【１１３６８】

しかしながら、時短終了条件が成立する場合に選択され得るハズレの変動パターンを特定の変動パターンとし、該当の変動表示の図柄確定時間を普通電役７２の開放動作期間よりも長い「９秒」とすることで、該図柄確定時間中に普通電役７２の開放動作が終了することになる。そして、「通常遊技状態」移行後に実行される普通図柄の可変表示においてはハズレとなる抽選結果のみが導出され（図５５０参照）、普通電役７２は閉鎖状態を維持する。よって、時短終了条件が成立するハズレとなる変動演出の終了後であり、図柄確定時間も経過した状態においては、右打ち遊技で発射した球は第２始動口７１へは入球不可又は入球困難な状態となる。

【１１３６９】

また、特別図柄２の変動表示が「９秒」の図柄確定時間を実行中の間に、未だ開放中となっている普通電役７２に入球させたとしても、特別図柄２の変動表示は保留球を有していないために該保留球が貯留されず、さらに、図柄確定時間の実行中であるために、次の特別図柄２の変動表示が実行されることもない。

【１１３７０】

このように構成することで、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行した直後において、普通電役７２の開放動作に伴う該普通電役７２への入球を抑制し、想定外の特別図柄２の変動表示の実行を抑制することができる。

【１１３７１】

図５３０に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタＣ３は、例えば「０～９９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。

【１１３７２】

第３４実施形態では、保留されている変動演出の保留数と停止パターン選択カウンタＣ３の値とによって、第３図柄表示装置８１で表示される大当たり時およびハズレ時の変動演出の大まかな演出態様が選択される。また、第３４実施形態のパチンコ機１０では、各演出態様に比較的長めの変動時間が選択され易いロングパターン（以下、「ロング」と称する場合がある）と、該ロングパターンより短めの変動時間が選択され易いミドルパターン（以下、「ミドル」と称する場合がある）と、該ミドルパターンより短めの変動時間が選択され易いショートパターン（以下、「ショート」と称する場合がある）と、が用意されている。

【１１３７３】

具体的には、「リーチ表示」が発生しない「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」又は「非リーチ（ショート）」演出態様と、「リーチ表示」として「ノーマルリーチ」の変動要素のみが実行される「ノーマルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「スーパーリーチ」演出態様と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「スペシャルリーチ」演出態様と、所定の遊技状態において固定的な演出が実行される「特殊変動」演出態様と、の７個の演出態様のいずれかが選択され得る。

【１１３７４】

ここで、各演出態様について詳細に説明する。演出態様の中で、「非リーチ（ロング）」演出態様と「非リーチ（ミドル）」演出態様と「非リーチ（ショート）」演出態様（以下、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（

ショート）」演出態様を総称して、『「非リーチ」演出態様』と称する場合がある）とは、特別図柄の変動演出として３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動する第３図柄表示装置８１にて、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を高速でシャッフルする「高速変動」の変動要素が行われた後に、先に停止する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３において同一の第３図柄が停止せず、「リーチ表示」を発生しない演出態様である。

【１１３７５】

なお、「高速変動」の変動要素とは、例えば、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図５２７参照）に表示される第３図柄が、表示画面縦方向下方に高速にスクロールされている変動要素をいう。この「高速変動」では、遊技者によって第３図柄の表示内容を明確に認識できないように第３図柄を変動させ、前回停止表示された変動演出の停止結果を不規則に混ぜる（シャッフルする）演出が実行される。

【１１３７６】

第３４実施形態のパチンコ機１０では、「高速変動」の変動要素が行われた後、特定の演出態様（「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様）を除いて「低速変動」の変動要素が行われるように構成されている。

【１１３７７】

「低速変動」の変動要素とは、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、上記「高速変動」の変動要素後、遊技者に視認可能な速度で第３図柄を低速にスクロールしている変動要素をいう。この「低速変動」の変動要素では、遊技者に第３図柄の表示内容を認識させながら、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を順に停止表示する。先に停止表示する２の図柄列（例えば、左図柄列Ｚ１と右図柄列Ｚ３（図５２７参照））において同一の第３図柄が停止した場合は「リーチ表示」が発生したとして「ノーマルリーチ」の変動要素へと発展する一方、該先に停止表示する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３において異なる第３図柄が停止した場合は、残りの図柄列Ｚ２を停止表示して、その変動演出を終了するように構成されている。なお、「高速変動」の変動要素、又は、「低速変動」の変動要素を含む各変動要素の詳細については、後述する。

【１１３７８】

従って、「非リーチ（ロング）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われて、各図柄列Ｚ１～Ｚ３がそれぞれ順番に停止し、先に停止する２つの図柄列Ｚ１，Ｚ３に異なる第３図柄が停止し、残りの１の図柄列Ｚ２が停止して、１の変動演出が終了する。一方、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われず、該「高速変動」の変動要素の終了後、各図柄列Ｚ１～Ｚ３が同時に停止し、２の図柄列Ｚ１，Ｚ３（例えば、「非リーチ（ロング）」演出態様で先に停止する２の図柄列）に異なる第３図柄が停止するとともに、他の図柄列Ｚ２も停止し、１の変動演出が終了する。

【１１３７９】

演出態様の中で、「ノーマルリーチ」演出態様とは、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出において、先に停止表示する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３に同一の第３図柄が停止した直後に「ノーマルリーチ」の変動要素が実行され、他の「リーチ表示」、即ち、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展しない「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【１１３８０】

演出態様の中で、「スーパーリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【１１３８１】

演出態様の中で、「スペシャルリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の

１つである。
【１１３８２】
演出態様の中で、「特殊変動」演出態様とは、「時間短縮状態」において時短終了条件が成立する、ハズレとなる第２特別図柄の動的表示、即ち、「時間短縮状態」における最後の第２特別図柄の動的表示がハズレとなる場合に選択され得る演出態様であり、この演出態様に基づいて選択される変動パターンの実行時には、該動的表示の実行終了時の図柄確定時間が「９秒」に変更されるように構成されている（図５６９参照）。
【１１３８３】
停止パターン選択カウンタＣ３の値は、例えば定期的に（第３４実施形態では、タイマ割込処理（図５５６参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、第１始動口６４に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅ内の停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３に格納される。
【１１３８４】
第３４実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄においては、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在保留中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）とに応じて、停止パターン選択カウンタＣ３の値を参照する停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成されている。即ち、第１特別図柄の動的表示において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｅは、複数種類設けられ、待機中の第１特別図柄の変動演出の数（保留球数）等によって選択されるように構成されている。
【１１３８５】
また、第２特別図柄においては、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、該遊技状態における動的表示の実行回数とに応じて、停止パターン選択カウンタＣ３の値を参照する停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成されている。即ち、第２特別図柄の動的表示において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｅは、複数種類設けられ、動的表示の実行回数等によって選択されるように構成されている。
【１１３８６】
また、第３４実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、ＲＯＭ２０２に備えられた保留数テーブル２０２ｄに基づいて、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）又は現在の変動演出の実行回数とに対応したいずれかの停止パターンテーブル２０２ｅが選択される。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｅと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな態様である演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタＣＳ１の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。
【１１３８７】
この複数種類設けられた停止パターンテーブル２０２ｅは、各停止パターンテーブル２０２ｅ毎に演出態様が選択される停止パターン選択カウンタＣ３の乱数値の範囲が異なるように設定されている。この停止パターンテーブル２０２ｅが複数用意されているのは、変動演出の当否、遊技状態及び保留球数に応じて変動演出の演出態様の選択比率を変更するためである。即ち、（１）取得した第３図柄の変動演出において大当たりが発生するか、（２）現在のパチンコ機１０の遊技状態が「時間短縮状態」又は「通常遊技状態」であるか、及び、（３）保留されている変動演出の保留球数がいくつあるか、又は、変動演出の実行回数がいくつであるか、に応じて、演出態様の選択比率を変更するためである。
【１１３８８】
これは、第１の理由として、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させるためである。即ち、大当たり抽選に当選した場合と大当たり抽選にハズレた場合とで、停止パターン、即ち、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」

演出態様、及び、「スペシャルリーチ」演出態様の選択する割合を異ならせるように構成することで、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させる。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選した場合に「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様を選択し易く構成し、大当たり抽選に当選しなかった場合には、「非リーチ」演出態様や「ノーマルリーチ」演出態様を選択し易く構成する。

【１１３８９】

このように構成することで、「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様は、大当たりし易い演出とすることができ、「ノーマルリーチ」演出態様や「非リーチ」演出態様は、大当たりし難い演出若しくは大当たりしない演出とすることができ、各演出態様毎の大当たり期待度を差別化することができる。従って、変動演出に大当たりし易い演出が現出した場合に、その大当たりし易い演出が行われている間、大当たりが発生する可能性が高いことを遊技者に示唆し、遊技の興趣を高めている。

【１１３９０】

第３４実施形態のパチンコ機１０では、具体的には、取得した抽選結果が大当たりである場合には、大当たりし易い演出を選択し易く、かつ、大当たりし難い演出を選択し難い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の大まかな内容である演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。一方、取得した抽選結果がハズレである場合には、大当たりし易い演出を選択し難く、かつ、大当たりし難い演出を選択し易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。これにより、変動演出において第３図柄の抽選結果を遊技者に報知する場合に、大当たりし易い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し易く、大当たりし難い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し難くし、演出態様（停止パターン）ごとに大当たり期待値に差を設けることで、その変動演出の実行中に遊技の興趣を高めることができる。

【１１３９１】

また、第２の理由として、第１特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第１始動口６４への入球に基づく無駄球（所謂、オーバーフロー入賞による特別図柄の無抽選）を極力削減するためである。

【１１３９２】

具体的に説明すると、第１特別図柄の変動演出の待機回数はそれぞれ最大４回と上限が設けられていると共に、変動演出は少なくとも一定時間が実行されることから、第１特別図柄の最大保留球数に到達している状態で、長い変動時間の変動演出を選択すると、その変動演出の実行中は第１特別図柄の保留球数が消化されないため、その間に第１始動口６４への入球が発生しても、第１特別図柄の抽選契機を取得できない。このような状態になると、遊技者は、第１始動口６４へ球を入球させても遊技価値が得られないと判断し、変動演出が消化されて再び保留球数を取得できる状態になるまで球の発射を停止して遊技を中断してしまう。遊技が中断されると、パチンコ機１０の稼働率が低下してしまい、遊技場の経営に影響を与えてしまう。

【１１３９３】

そこで、第３４実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄（第１特別図柄）の最大保留球数へ到達し易い遊技状態や、最大保留球数に近い（又は一致する）保留球数では、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄（第１特別図柄）の最大保留球数に到達している状態での第１始動口６４の入球を抑制することができる。

【１１３９４】

さらに、第３の理由として、実行時間を長く設定して、変動演出の終了を遅らせることで、変動演出が実行されている状態を長く維持するためである。具体的に説明すると、変動演出の保留球数が少ない（無い）場合に、実行中の変動演出の変動時間内に新たに第１始動口６４のいずれかに球を入球させないと、次の変動演出を開始することができず、第３図柄表示装置８１でデモ画面等を表示しなければいけない。遊技者は、球を発射して遊

技を行っているにもかかわらず第３図柄表示装置８１において変動演出が行われない場合、遊技者が求めている大当たりの抽選に係る興趣を得ることができず、遊技に興醒めしてしまう。また、遊技者は、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていないことで、第１始動口６４へ球が入球し難いパチンコ機１０であると認識し、遊技価値を得難い台と判断して、そのパチンコ機１０での遊技を止めてしまうおそれがある。

【１１３９５】

そこで、第３４実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の保留球数が少ない場合に、長い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていない状況を起こり難く構成し、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行状態を長く維持することができる。

【１１３９６】

また、第４の理由として、右打ち遊技を実行する遊技状態において、第１特別図柄の変動表示の実行時間を短く設定することで、該右打ち遊技を実行する遊技状態における第１特別図柄の動的表示の実行期間が短くするためである。上述したように、第３４実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」においては右打ち遊技が推奨されており、該右打ち遊技によって普通電役７２が開放状態である場合に第２始動口７１へ入球可能となるため、第２特別図柄の動的表示が実行され易いように構成されている。

【１１３９７】

一方、右打ち遊技中において、第１始動口６４へは入賞し難く、第１特別図柄の動的表示が実行され難く構成されている。そして、第２特別図柄の動的表示が約２回転に１回の割合で大当たり又は小当たりが発生し得るように構成されているのに対し、第１特別図柄の動的表示は、平均すると約１００回転に１回の割合でしか大当たりが発生し得ないように構成されている。このため、右打ち遊技中においては、第１特別図柄の動的表示は、第２特別図柄の動的表示と比較すると実行され難く、かつ、大当たり（小当たり）が発生し難い動的表示であるため、第３４実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」においてハズレとなる第１特別図柄の動的表示が実行される場合、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。

【１１３９８】

これにより、「時間短縮状態」においては、ハズレとなる第１特別図柄の動的表示の実行期間を短くすることで、大当たり又は小当たりに当選し易い第２特別図柄の動的表示の変動演出のみを遊技者に注目させ、遊技の間延びを抑制することができる。

【１１３９９】

また、第５の理由として、特定の変動パターン（演出態様）が選択されている場合において、特定の図柄確定時間を設定するためである。上述したように、第３４実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行した場合における、残保留による第２特別図柄の動的表示の実行をなくすために、第２特別図柄の始動入賞に対する保留エリアを設けていない。

【１１４００】

しかしながら、上述したように、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングが「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行する直前であった場合、該当の可変表示は普通図柄の高確率状態において実行されているため、抽選結果は当たりとなり易く、普通電役７２が「５．８秒」の間、開放されることになる。このように、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した状態であっても、未だ普通電役７２が開放動作を実行中となっている状態で右打ち遊技を実行した場合、発射された球は第２始動口７１へと入賞可能となるため、仮に、普通電役７２が開放中の状態において、前記ハズレとなる特別図柄２の変動表示の図柄確定が終了し、その後普通電役７２に入賞して次の特別図柄２の動的表示が実行可能となった場合、「通常遊技状態」において特別図柄２の変動表示が実行を開始することになってしまう。

【１１４０１】
そこで、時短終了条件が成立する場合に選択され得るハズレの変動パターンを特定の変動パターンとし、該当の変動表示の図柄確定時間を「９秒」とすることで、該図柄確定時間中に普通電役７２の開放動作が終了することになる。そして、「通常遊技状態」移行後に実行される普通図柄の可変表示においてはハズレとなる抽選結果のみが導出され（図５５０参照）、普通電役７２は閉鎖状態を維持する。よって、時短終了条件が成立するハズレとなる変動演出の終了後であり、図柄確定時間も経過した状態においては、右打ち遊技で発射した球は第２始動口７１へは入球不可又は入球困難な状態となる。
【１１４０２】
このように構成することで、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へと移行した直後において、普通電役７２の開放動作に伴う想定外の特別図柄２の変動表示の実行を抑制することができる。
【１１４０３】
ここで、図５４３及び図５４４を参照して、保留数テーブル２０２ｄの詳細について説明する。図５４３は、第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を模式的に示した図であり、図５４４は、第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を模式的に示した図である。
【１１４０４】
上述したように、第３４実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口６４に球が入球したことに基づいて第１特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第１特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ７を選択するように構成されている。また、第２始動口７１に球が入球したことに基づいて第２特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第２特別図柄の変動演出の実行回数に基づいて特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ７を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ７のいずれかと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。
【１１４０５】
具体的には、図５４３の特図１用保留数テーブル２０２ｄ１で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「１個～３個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図５４５（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２（図５４５（ｂ）参照）が選択される。一方、「通常遊技状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図５４５（ｃ）参照）が選択される。
【１１４０６】
次いで、「時間短縮状態」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４（図５４６（ａ）参照）が選択される。また、「時間短縮状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５（図５４６（ｂ）参照）が選択される。
【１１４０７】
次に、図５４３の特図２用保留数テーブル２０２ｄ２で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図５４５（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」の大当たり又は小当たり抽出時には、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図５４５（ｃ）参照）が選択される。
【１１４０８】

次いで、「第１時間短縮状態」の第２特別図柄の動的表示の１回転目、又は、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」若しくは「第４時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１００００回転目、即ち、「時間短縮状態」における第２特別図柄の最後の動的表示の実行時には、いずれの抽選結果でも、停止パターンテーブル２０２ｅのＦテーブル２０２ｅ６（図５４６（ｃ）参照）が選択される。また、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」又は「第４時間短縮状態」の１～９９９９回転目のハズレ抽出時には、停止パターンテーブル２０２ｅのＧテーブル２０２ｅ７（図５４７（ａ）参照）が選択される。一方、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」又は「第４時間短縮状態」の１～９９９９回転目の大当たり又は小当たり抽出時には、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５（図５４６（ｂ）参照）が選択される。

【１１４０９】

なお、「通常遊技状態」における第１特別図柄のハズレ抽出時以外においても、保留球数に応じて停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成してもよい。例えば、大当たりに当選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル２０２ｅを選択し得るように構成してもよい。

【１１４１０】

この場合、例えば、「リーチ表示」が実行される各演出態様において、「高速変動」の変動要素の部分の時間のみが１０秒間から５秒間のみに変更された演出態様を選択するように構成する。このように構成することで、例えば、第１特別図柄の最大保留球数が４回ある状態で変動演出を開始する場合に、「高速変動」の変動要素が５秒間で行われたとしても、該５秒間の「高速変動」の変動要素が終了した時点（５秒間の「高速変動」の変動要素と認識した時点）では、その変動演出において「リーチ表示」が発生することがある。そのため、５秒間の「高速変動」の変動要素が行われた場合であっても、「非リーチ（ショート）」演出態様以外の「リーチ表示」が実行される演出態様が実行されるように構成することで、５秒間の「高速変動」の変動要素の実行時点では該変動演出が大当たりとなるかハズレとなるか分からなくすることができる。

【１１４１１】

次に、図５４５から図５４７を参照して、各停止パターンテーブル２０２ｅについて説明する。図５４５（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１の一例を模式的に示した図であり、図５４５（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２の一例を模式的に示した図であり、図５４５（ｃ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３の一例を模式的に示した図である。また、図５４６（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４の一例を模式的に示した図であり、図５４６（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５の一例を模式的に示した図であり、図５４６（ｃ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＦテーブル２０２ｅ６の一例を模式的に示した図である。さらに、図５４７（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＧテーブル２０２ｅ７の一例を模式的に示した図である。

【１１４１２】

図５４５（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８」，「９９」に設定されている。

【１１４１３】

なお、Ａテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（

ショート）」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様も選択されないように設定されている。

【１１４１４】

次に、図５４５（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ミドル）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８，９９」に設定されている。

【１１４１５】

なお、Ｂテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様も選択されないように設定されている。

【１１４１６】

即ち、Ａテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。また、Ｂテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ミドル）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。

【１１４１７】

つまり、Ａテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択され、Ｂテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様の代わりに「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるように構成されている。一方、Ａテーブル２０２ｅ１及びＢテーブル２０２ｅ２では、各「リーチ表示」に関しては、同一の割合で選択されるように構成されている。

【１１４１８】

従って、Ａテーブル２０２ｅ１及びＢテーブル２０２ｅ２は、「非リーチ」演出態様でのみロング演出態様かミドル演出態様かが異なるように選択されているため、Ａテーブル２０２ｅ１はＢテーブル２０２ｅ２と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的長くなり易いといえる。換言すれば、Ｂテーブル２０２ｅ２は、Ａテーブル２０２ｅ１と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易いといえる。

【１１４１９】

このように、左打ち遊技が奨励されている「通常遊技状態」において、ハズレの抽選結果が抽出された場合に、保留中の変動演出の保留球数に基づいて、変動演出の演出態様を選択するように構成する。例えば、変動演出の保留球数が多い場合には、変動演出時間が比較的短い「非リーチ（ミドル）」演出態様を選択する。これにより、変動演出の保留球数が多い場合に、実行される変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高めることができる。

【１１４２０】

また、例えば、変動演出の保留球数が少ない場合には、第１始動口６４への球の入球時間を確保するために、「非リーチ（ミドル）」演出態様より変動演出時間が長い「非リーチ（ロング）」演出態様を選択する。これにより、「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択される場合より変動演出時間の長い「非リーチ（ロング）」演出態様を行うことができるので、第１始動口６４への球の入球時間を確保し易くなり、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行時間中に新たな始動入賞が発生する可能性を高くすることで、変動演出が実行されている状況を維持することができる。

【１１４２１】
なお、第３４実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様の選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成されているが、第１始動口６４への球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。
【１１４２２】
具体的には、例えば、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、Ａテーブル２０２ｅ１又はＢテーブル２０２ｅ２のいずれか一方が選択されるように構成されているが、Ａテーブル２０２ｅ１とＢテーブル２０２ｅ２とでは、「非リーチ（ロング）」演出態様若しくは「非リーチ（ミドル）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様に割り振られた停止パターン選択カウンタＣ３の値がそれぞれ同一に設定されている。
【１１４２３】
即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ」演出態様における「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されるか「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるかが異なるのみであり、「高速変動」の変動要素の時間が異なるだけで、実質的同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移（例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一（同種）の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて「保留変化予告」等の先読み予告を行った場合であっても、実行される変動演出の内容が実質的に同一（同種）となり、先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。
【１１４２４】
次に、図５４５（ｃ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「５」～「３９」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「４０」～「９９」に設定されている。
【１１４２５】
なお、Ｃテーブル２０２ｅ３は、「通常遊技状態」における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の大当たり時に選択される停止パターンテーブル２０２ｅであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、「非リーチ」演出態様及び「特殊変動」演出態様は選択されないように設定されている。
【１１４２６】
次に、図５４６（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４では、「非リーチ（ショート）」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「リーチ表示」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「時間短縮状態」における第１特別図柄のハズレ抽出時には、必ず「非リーチ（ショート）」演出態様となるように設定されている。
【１１４２７】
よって、「時間短縮状態」における第１特別図柄の動的表示は、上述したように、第１特別図柄の動的表示より優先的に実行される第２特別図柄の動的表示を早期に実行させて遊技の間延びを抑制するため、第１特別図柄の動的表示の１の変動時間を固定的、かつ、小刻みな変動秒数が選択されるように、ハズレ抽出時には「非リーチ（ショート）」演出態様がもれなく選択されるＤテーブル２０２ｅ４を選択するように構成されている。
【１１４２８】
次に、図５４６（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０

２ｅ５では、「スーパーリーチ」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「時間短縮状態」における第１特別図柄の大当たり抽出時、及び、「時間短縮状態」における第２特別図柄の１～９９９９回転目の大当たり又は小当たり抽出時は、必ず「スーパーリーチ」演出態様となるように設定されている。

【１１４２９】

次に、図５４６（ｃ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＦテーブル２０２ｅ６では、「特殊変動」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、「非リーチ」演出態様および「リーチ表示」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「第１時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回転目、又は、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」若しくは「第４時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１００００回転目（即ち、「時間短縮状態」における第２特別図柄の最後の動的表示）には、必ず「特殊変動」演出態様となるように設定されている。

【１１４３０】

次に、図５４７（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＧテーブル２０２ｅ７では、「非リーチ（ロング）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７９」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「８０」～「９９」に設定され、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様および「特殊変動」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。

【１１４３１】

よって、Ｃテーブル２０２ｅ３で示すように、大当たり当選時の変動演出において、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順で選択割合が高く、Ａテーブル２０２ｅ１及びＢテーブル２０２ｅ２で示すように、ハズレ時の変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「スペシャルリーチ」演出態様の順で選択割合が高くなるように設定されている。従って、各「リーチ表示」の現出時における大当たり期待度は、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順に大当たりの表示結果が現出する可能性が高くなるように構成される。これにより、変動演出の演出態様によって遊技者に大当たりへの期待度を示すことができ、遊技者は実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。

【１１４３２】

以上より、特別図柄の種別と、変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、その時点における変動演出の保留球数又はその時点における変動演出の実行回数とに基づいて、実行する変動演出の演出態様を決定することにより、遊技が行われている状況に基づいて変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高める演出態様を選択することができる。

【１１４３３】

なお、変動演出の保留球数が多い場合（例えば、「４」個）に、「リーチ表示」が選択されたとき、各「リーチ表示」の「高速変動」の演出要素が短縮された停止パターンテーブル２０２ｅを設けてもよい。また、第１特別図柄の合計保留数に基づいて演出態様を選択するように構成してもよい。さらに、変動演出の保留球数が多い場合に、各演出態様において「低速変動」の演出要素を省略した停止パターンテーブル２０２ｅを設けてもよい。さらに、変動演出の保留球数に応じて、各演出態様の選択率が全く異なる停止パターンテーブル２０２ｅを設けてもよい。ただし、変動演出の保留球数に応じて各演出態様の選択率が異なるような場合は、「保留変化予告」等の先読み予告を行う上で、先読み予告実

行決定時における保留球数と、該先読み予告の対象となった変動演出の実行時における保留球数とが異なる場合がある。このような場合、先読み予告の内容と変動演出の内容との整合性を保つ処理が必要となるため、処理が煩雑となる。

【１１４３４】

図５３０に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば「０～９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するタイマ割込処理（図５５６参照）が１回実行される毎に１回更新され、メイン処理（図５５５参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、第２始動口７１に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅ内の変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４に格納される。

【１１４３５】

この変動種別カウンタＣＳ１は、変動演出の詳細な変動時間（大まかな変動パターン）の決定に用いられる。即ち、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、停止パターンテーブル２０２ｅ及び停止パターン選択カウンタＣ３によって選択された演出態様において、変動種別カウンタＣＳ１の値と、ＲＯＭ２０２に格納された変動パターンテーブル２０２ｆとによって、詳細な変動時間を決定する。音声ランプ制御装置１１３および表示制御装置１１４は、変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動時間に基づいて、第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様を決定し、また予告演出実行の有無や予告演出の実行態様を決定する。

【１１４３６】

このように、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、変動演出の大まかな変動パターンを選択して変動時間のみを決定する。このように構成することで、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１において、変動演出を実行するために必要な詳細な予告抽選等の制御を行う必要がなくなるので、変動演出に関するＭＰＵ２０１の処理を軽減することができる。また、主制御装置１１０において変動演出の全変動パターンのコマンドを用意する必要がなくなり、主制御装置１１０のＲＯＭ容量を削減することができる。

【１１４３７】

また、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４において、主制御装置１１０で決定された変動時間（大まかな変動パターン）に基づいて、変動演出における詳細な変動パターンを決定することで、変動演出を選択する自由度を高めるができる。さらに、遊技状態が刻々と変化するパチンコ機１０において、該変化に対応して随時、変動演出の演出内容の選択又は変更することが可能となり、遊技状態に応じて適切な演出を実行することができる。

【１１４３８】

ここで、図５４８及び図５４９を参照して、変動パターンテーブル２０２ｆの詳細について説明する。本パチンコ機１０は、変動パターンテーブル２０２ｆとして、第１特別図柄のハズレ時に用いられる特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１と、第１特別図柄の大当たり時に用いられる特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２と、第２特別図柄のハズレ時に用いられる特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３と、第２特別図柄の大当たり時に用いられる特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４と、第２特別図柄の小当たり時に用いられる特図２小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５と、が用意されている。

【１１４３９】

図５４８（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１の一例を模式的に示した図であり、図５４８（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶され

る特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２の一例を模式的に示した図である。また、図５４９（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３の一例を模式的に示した図であり、図５４９（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４の一例を模式的に示した図であり、図５４９（ｃ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５の一例を模式的に示した図である。図５４８及び図５４９に示すように、各変動パターンテーブル２０２ｆ１～２０２ｅ５は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。

【１１４４０】

具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ０：非リーチ・ロング」用と、「非リーチ（ミドル）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ１：非リーチ・ミドル」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ２：非リーチ・ショート」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリーチ」用と、「特殊変動」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ６：特殊変動」用と、に区分けされている。

【１１４４１】

また、大当たり時又は小当たり時の演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリーチ」用と、「特殊変動」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ６：特殊変動」用と、に区分けされている。

【１１４４２】

そして、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けされている。

【１１４４３】

第３４実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【１１４４４】

第１特別図柄のハズレ時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ０：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

【１１４４５】

図５４８（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【１１４４６】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。
【１１４４７】
ここで、変動パターンを構成する各変動要素について説明する。変動要素とは、１の変動演出の一部分を構成するものであり、各変動要素を組み合わせて１の変動演出が構成される。第３４実施形態のパチンコ機１０では、変動要素として、「高速変動」の変動要素、「低速変動」の変動要素、「ノーマルリーチ」の変動要素、「スーパーリーチ」の変動要素、「スペシャルリーチ」の変動要素、「再変動」の変動要素、「特殊変動」の変動要素、が設けられている。
【１１４４８】
「高速変動」の変動要素とは、遊技者によって第３図柄の内容を明確に認識できないように高速にスクロール変動する変動要素である。この「高速変動」の変動要素は、「非リーチ（ロング）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「１０秒」行われ（以下、「高速変動（長）」と称する場合がある）、「非リーチ（ミドル）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「５秒」行われ（以下、「高速変動（中）」と称する場合がある）、「非リーチ（ショート）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「２秒」行われる（以下、「高速変動（短）」と称する場合がある）。なお、この「高速変動」の変動要素が終了した場合、後述する「低速変動」の変動要素が開始（実行）されるか、或いは、そのまま変動演出が終了するように構成されている。
【１１４４９】
「低速変動」の変動要素とは、「１０秒」の「高速変動」の変動要素の実行後に開始され、第３図柄を視認可能にスクロール変動して「リーチ表示」を発生するか否かを見せる変動要素である。この「低速変動」の変動要素は、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合は実行されず、「非リーチ（ロング）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合は、「高速変動」の変動要素の後に「５秒」行われる。
【１１４５０】
即ち、「非リーチ（ミドル）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後、第３図柄表示装置８１の各図柄列が「低速変動」の変動要素を経由せずに急速に停止（所謂、ビタ止まり）するように構成されている。なお、この「低速変動」の変動要素が終了した場合は、そのまま変動演出が終了する場合がある。
【１１４５１】
従って、第３４実施形態のパチンコ機１０では、「非リーチ（ロング）」演出態様は、「１０秒」の「高速変動」の変動要素と「５秒」の「低速変動」の変動要素とを含む変動パターンで変動演出が構成される。また、「非リーチ（ミドル）」演出態様は、「５秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。さらに、「非リーチ（ショート）」演出態様は、「２秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。
【１１４５２】
「ノーマルリーチ」の変動要素は、「低速変動」の変動要素において先に停止する２の図柄列に同一の図柄（以下、「リーチ形成図柄」と称する場合がある）が停止表示した場合に、残りの図柄列の変動結果によって大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「ノーマルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」演出態様等が選択された

場合は、「低速変動」の変動要素の後に「５秒」行われる。
【１１４５３】
第３４実施形態のパチンコ機１０では、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、「スーパーリーチ」の変動要素に発展するパターンと、「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。
【１１４５４】
「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において所定演出（例えば、「バトル演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「４０秒」行われる。
【１１４５５】
第３４実施形態のパチンコ機１０では、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。
【１１４５６】
「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において上記所定演出と異なる特殊演出（例えば、「競争演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「１６０秒」行われる。
【１１４５７】
第３４実施形態のパチンコ機１０では、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」するパターンと、が用意されている。
【１１４５８】
なお、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成されているが、この構成に代えて、「低速変動」後にリーチ形成図柄が停止した場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素を経由せず、直接「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成してもよい。また、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後に「スペシャルリーチ」の変動要素が行われるように構成してもよい。
【１１４５９】
「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」において一旦「ハズレ表示」が現出した後に発展して実行され、「大当たり表示」を現出する変動要素である。この「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」後に「１０秒」行われる。
【１１４６０】
第３４実施形態のパチンコ機１０では、「再変動」の変動要素の実行後は、「大当たり表示」が現出するパターンが用意されている。
【１１４６１】
また、この「再変動」の変動要素は、大当たり遊技に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「ハズレ表示」の場合には、「再変動」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「再変動」の変動要素は、仮に停止表示された「ハズレ表示」をいずれかの「大当たり表示」に変更する変動要素であるため、大当たりに当選していない「ハズレ表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。よって、この「再変動」の変動要素は、大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２，２

０２ｆ４（図５４８（ｂ）及び図５４９（ｂ）参照）でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１，２０２ｆ３（図５４８（ａ）及び図５４９（ａ）参照）及び小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５（図５４９（ｃ）参照）では選定されないように構成されている。

【１１４６２】

なお、詳細は後述するが、この「再変動」の変動要素が小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５で選定されないように構成されているのは、該小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５が選定された場合に第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、特定領域７３ｄを通過容易又は可能な場合（即ち、大当たり状態を発生可能な場合）に行う変動演出と、特定領域７３ｄを通過不可又は困難な場合（即ち、大当たり状態を発生困難な場合）に行う変動演出と、の２の変動演出を実行する場合があるからである。

【１１４６３】

具体的には、上述したように、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合であって、該動的表示で小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立する場合、該動的表示の終了時（小入賞口ユニット７３の開放動作前）に「時短機能」が終了するため、小入賞口ユニット７３の開放時には、右打ち遊技で発射した球が小入賞口ユニット７３内へと入球容易又は可能となり、特定領域７３ｄを通過させて大当たり状態を発生可能となる。

【１１４６４】

よって、この場合には、第２特別図柄の動的表示に基づいて第３図柄表示装置８１において実行される変動演出は、特定領域７３ｄを通過容易又は可能な変動演出（即ち、大当たり状態を発生可能な変動演出）を実行するように構成されている（図６０１（ａ）参照）。

【１１４６５】

一方、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合であって、該動的表示で小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立しない場合、該動的表示の終了時（小入賞口ユニット７３の開放動作前）には「時短機能」が終了しないため、小入賞口ユニット７３の開放時には、右打ち遊技で発射した球が小入賞口ユニット７３内へと入球困難又は不可となり、特定領域７３ｄを通過させて大当たり状態を発生させることが困難となる。

【１１４６６】

よって、この場合には、第２特別図柄の動的表示に基づいて第３図柄表示装置８１において実行される変動演出は、特定領域７３ｄを通過不可又は困難な変動演出（即ち、大当たり状態を発生困難な変動演出）を実行するように構成されている（図６０１（ｃ）参照）。

【１１４６７】

このように、第３４実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が１の小当たり種別に当選した場合に、該動的表示における時短終了条件の成立有無により、遊技者に対して「当たり」となる結果を示唆する場合と、「ハズレ」となる結果を示唆する場合と、が存在する。

【１１４６８】

従って、「再変動」の変動要素は最終的に「大当たり表示」に変更する変動要素であるため、「再変動」の変動要素が小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５で選定され得るように構成してしまうと、第３図柄表示装置８１において、「ハズレ」となる結果を示唆することができなくなってしまうため、「再変動」の変動要素が小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５で選定されないように構成されている。

【１１４６９】

「特殊変動」の変動要素は、「時間短縮状態」における第２特別図柄の最後の動的表示の実行時に選択される変動要素であり、「時間短縮状態」における第２特別図柄の最後の動的表示の、すべての抽選結果の変動演出の開始時から「７０秒（すべての抽選結果時）

」又は「８０秒（大当たり時）」行われる。
【１１４７０】
第３４実施形態のパチンコ機１０では、「特殊変動」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり・小当たり表示」の成功パターンを現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。
【１１４７１】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「５秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。
【１１４７２】
図５４８（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。
【１１４７３】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が選択される。
【１１４７４】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ２：非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「２秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。
【１１４７５】
図５４８（ａ）で示す例では、「Ｅ２：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。
【１１４７６】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。
【１１４７７】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【１１４７８】
図５４８（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【１１４７９】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【１１４８０】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【１１４８１】

図５４８（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【１１４８２】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【１１４８３】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【１１４８４】

図５４８（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【１１４８５】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【１１４８６】

なお、第１特別図柄のハズレ時の変動パターンは、演出態様がそのまま変動パターンとして決定されるため、変動種別カウンタＣＳ１を使用せずに変動パターンを決定するように構成してもよい。また、変動種別カウンタＣＳ１のみを使用して選択するものとしたが、複数の変動種別カウンタを併用して選択（予告表示の有無等を選択）しても良い。

【１１４８７】

次に、図５４８（ｂ）を参照して、第１特別図柄の大当たり時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２について説明する。第３４実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値である場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【１１４８８】

特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【１１４８９】

図５４８（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【１１４９０】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。

【１１４９１】

従って、特図１の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【１１４９２】

次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の

変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【１１４９３】

図５４８（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【１１４９４】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。

【１１４９５】

従って、特図１の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【１１４９６】

次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【１１４９７】

図５４８（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【１１４９８】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【１１４９９】

従って、第１特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、

『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【１１５００】

次に、図５４９（ａ）を参照して、第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３について説明する。第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）及び小当たりとなる値（小当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での特別図柄の動的表示の実行回数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３のグループ（群）において、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その変動演出における変動パターンとして決定される。

【１１５０１】

第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ０：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

【１１５０２】

図５４９（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【１１５０３】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【１１５０４】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【１１５０５】

図５４９（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【１１５０６】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【１１５０７】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【１１５０８】

図５４９（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【１１５０９】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スーパーリー」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【１１５１０】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【１１５１１】

図５４９（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【１１５１２】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【１１５１３】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ６：特殊変動」には、全体の変動時間が「７０秒」の『「特殊変動」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【１１５１４】

図５４９（ａ）で示す例では、「Ｅ６：特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「特殊変動」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「特殊変動」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【１１５１５】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「特殊変動」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「特殊変動」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「特殊変動」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「特殊変動」の変動要素のみ』が選択される。

【１１５１６】

次に、図５４９（ｂ）を参照して、第２特別図柄の大当たり時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４について説明する。第３４実施形態では、第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値である場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での第２特別図柄の動的表示の実行回数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４のグループ（群）において、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その変動演出における変動パターンとして決定される。

【１１５１７】

特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【１１５１８】

図５４９（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【１１５１９】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。

【１１５２０】

従って、第２特別図柄の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている

。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【１１５２１】

次いで、特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【１１５２２】

図５４９（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【１１５２３】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。

【１１５２４】

従って、第２特別図柄の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【１１５２５】

次いで、特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【１１５２６】

図５４９（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【１１５２７】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【１１５２８】

従って、第２特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【１１５２９】

次いで、特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ６：特殊変動」には、全体の変動時間が「７０秒」の『「特殊変動」の変動要素のみ』と、全体の変動時間が「８０秒」の『「特殊変動」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【１１５３０】

図５４９（ｂ）の示す例では、「Ｅ６：特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「特殊変動」の変動要素のみ』に対して「０～４」、『「特殊変動」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【１１５３１】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「特殊変動」演出態様が選択された場合、『「特殊変動」の変動要素のみ』の変動パターンが５０％、『「特殊変動」の変動要素「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【１１５３２】

従って、第２特別図柄の大当たり時に選択される「特殊変動」演出態様では、『「特殊変動」の変動要素のみ』の変動パターンと『「特殊変動」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【１１５３３】

次に、図５４９（ｃ）を参照して、第２特別図柄の小当たり時に参照される特図２小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５について説明する。第３４実施形態では、第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値である場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での第２特別図柄の動的表示の実行回数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５のグループ（群）において、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その変動演出における変動パターンとして決定される。

【１１５３４】

特図２小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【１１５３５】

図５４９（ｃ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【１１５３６】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【１１５３７】

次いで、特図２小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【１１５３８】

図５４９（ｃ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【１１５３９】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【１１５４０】

次いで、特図２小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【１１５４１】

図５４９（ｃ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【１１５４２】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。
【１１５４３】
次いで、特図２小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５において、「Ｅ６：特殊変動」には、全体の変動時間が「７０秒」の『「特殊変動」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。
【１１５４４】
図５４９（ｃ）の示す例では、「Ｅ６：特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「特殊変動」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、該『「特殊変動」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。
【１１５４５】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５において「特殊変動」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「特殊変動」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「特殊変動」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「特殊変動」の変動要素のみ』が選択される。
【１１５４６】
このように構成することで、「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合には、小当たり当選回数に基づく時短終了条件の成立有無にかかわらず、特図２小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５を参照して変動パターンを決定することができる。そして、小当たり当選回数に基づく時短終了条件の成立有無によって後述する特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定し（図５６２参照）、音声ランプ制御装置１１３において該コマンドを判別することで、第３図柄表示装置８１において実行する変動演出として、特定領域７３ｄを通過容易又は可能な変動演出（即ち、大当たり状態を発生可能な変動演出）と、特定領域７３ｄを通過不可又は困難な変動演出（即ち、大当たり状態を発生困難な変動演出）と、を設定することができる。
【１１５４７】
なお、小当たり当選回数に基づく時短終了条件の成立有無により、小当たり当選時に選択され得る変動パターンが異なるように構成してもよい。具体的には、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合に参照されるテーブルとして、特図２小当たり（特定領域通過困難）用変動パターンテーブル２０２ｆ５と、特図２小当たり（特定領域通過可能）用変動パターンテーブル２０２ｆ６と、の２のテーブルで構成し、小当たり当選時であって、該動的表示において小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立しない場合には、該小当たりに基づく小入賞口ユニット７３の開放時には入球困難であり、特定領域７３ｄへの通過も困難であるため、特図２小当たり（特定領域通過困難）用変動パターンテーブル２０２ｆ５を参照し、小当たり当選時であって、該動的表示において小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立する場合には、該小当たりに基づく小入賞口ユニット７３の開放時に入球容易であり、特定領域７３ｄへの通過も可能であるため、特図２小当たり（特定領域通過可能）用変動パターンテーブル２０２ｆ６を参照するように構成してもよい。
【１１５４８】
このように構成することで、ハズレ用変動パターンテーブル及び大当たり用変動パターンテーブルと同様に、音声ランプ制御装置１１３において変動演出を決定する場合に、該

変動パターンコマンドを受信することで、ハズレ用の変動演出を実行するのか、又は、大当たり用の変動演出を実行するのか、を判別することができる。

【１１５４９】

図５３０に戻って、説明を続ける。普図当たりカウンタＣ４は、例えば「０～９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込まれる。

【１１５５０】

なお、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、普図当たりカウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝「０～９９」）、タイマ割込処理（図５５６参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図５５５参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【１１５５１】

普図当たりカウンタＣ４の値は、例えば定期的（第３４実施形態では、タイマ割込処理（図５５６参照）毎に１回）更新され、球がスルーゲート６７を通過したことが検知されたタイミングで、ＲＡＭ２０３の普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納された順に順次普図保留球実行エリア２０３ｉにデータをシフトし、該普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値に対して当たり判定を行う。

【１１５５２】

普通図柄の当たりとなる乱数の値は、遊技状態毎に主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定（例えば、低確率状態で当たりなし、高確率状態で９９／１００等）されており、ＲＡＭ２０３の普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、当たりと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｊが参照されて、普通図柄の可変表示時間が設定（例えば、時短機能非作動時は５秒、時短機能作動時は０．１秒等）され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「○」の図柄が点灯表示される。その後、遊技状態に応じて普通電役開放テーブル２０２ｋが参照されて、普通電役７２の開放時間が設定（例えば、時短機能非作動時は当たりなし、時短機能作動時は５．８秒×１回等）され、該開放時間の間、普通電役７２の出没板７２ａが開放作動し、その間、第２始動口７１へ球が入賞可能に構成される。

【１１５５３】

一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｊが参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「×」の図柄が点灯表示される。なお、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ及び普通電役開放テーブル２０２ｋについては、図５５０において後述する。

【１１５５４】

図５２９に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図５３０に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶

されるデータは、すべてバックアップされる。
【１１５５５】
停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図５５５参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図５５３参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図５８９参照）が即座に実行される。
【１１５５６】
ＲＡＭ２０３は、さらに、第１保留球数カウンタ２０３ａ、第２保留球数カウンタ２０３ｂ、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、保留球実行エリア２０３ｆ、普図保留球数カウンタ２０３ｇ、普図保留球格納エリア２０３ｈ、普図保留球実行エリア２０３ｉ、時短フラグ２０３ｊ、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ、合計時短カウンタ２０３ｎ、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１、時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２、時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３、時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４、時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５、時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６、時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７、時短終了判定フラグ２０３ｐ、大当たりフラグ２０３ｑを少なくとも有している。
【１１５５７】
第１保留球数カウンタ２０３ａは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図５５６参照）の中で検出される第１始動口６４への入球に基づいて、特別図柄表示装置３７で行われる第１特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。
【１１５５８】
この第１保留球数カウンタ２０３ａは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図５５３のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図５５７のＳ３０５参照）。一方、第１保留球数カウンタ２０３ａは、第１特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図５５９のＳ５０６参照）。
【１１５５９】
この第１保留球数カウンタ２０３ａの値（即ち、第１特別図柄の保留球数）は、第１保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図５５７のＳ３１２参照）。第１保留球数コマンドは、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１保留球数カウンタ２０３ａが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。
【１１５６０】
音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンドによって、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置１１３において、主制御装置１１０へアクセスすることなく第１特別図柄の動的表示（変動演出）の保留回数を管理することができる。また、第１始動口６４への始動入賞が検出される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ第１保留球数コマンドを送信することにより、音声ランプ制御装置１１３において管理される第１特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数が、ノイズ等の影響によって主制御装置１１０に保留された実際の動的表示（変動演出）の保留球数からず

れてしまった場合であっても、次に受信する第１保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

【１１５６１】

また、第３４実施形態では、主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３に対して第１保留球数コマンドを送信する場合、その第１保留球数コマンドにおいて、１加算された第１保留球数カウンタ２０３ａの値だけでなく、その第１保留球数カウンタ２０３ａの加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ２０３ｃ（図５３０参照）より取得される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値も含める。

【１１５６２】

つまり、始動入賞があった場合に、主制御装置１１０にてカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値が、第１保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に伝えられる。

【１１５６３】

音声ランプ制御装置１１３では、第１保留球数コマンドにより伝えられた大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどうなるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定したり、「保留変化予告」の演出内容及び実行時期（タイミング）を決定できるようになっている。

【１１５６４】

なお、変動演出の保留球数を示す第１保留球数コマンドと、大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとを別々に送信するように構成してもよい。第１保留球数コマンドとは別の大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとしては、第１始動口６４への球の入球タイミングで第１保留球数コマンドを生成すると共に、該入球に基づく変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに類するコマンド（事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンド）を生成し、音声ランプ制御装置１１３へ送信するように構成してもよい。この場合に、事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンドの生成のプログラムに関し、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドのプログラムを流用することで、プログラムの作成を容易にすることができる。

【１１５６５】

第１保留球格納エリア２０３ｄは、上述したように、第１始動口６４への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図５５６参照）の中で、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納する。第１保留球格納エリア２０３ｄは、第１特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）を有している（図５３０参照）。

【１１５６６】

第２保留球格納エリア２０３ｅは、上述したように、第２始動口７１への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ保留球実行エリア２０３ｆへシフトするためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図５５６参照）の中で、球が第２始動口７１へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウン

タＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を取得し、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する。第２保留球格納エリア２０３ｅは、第１保留球格納エリア２０３ｄと異なり、第２特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）の保留エリアを有していない（図５３０参照）。

【１１５６７】

保留球実行エリア２０３ｆは、上述したように、実行を開始する、或いは、実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）を記憶するためのメモリである。

【１１５６８】

ＭＰＵ２０１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに記憶されている始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）のうち、最も古い始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア２０３ｆへシフトする。なお、第３４実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【１１５６９】

ここで、再び図５３０を参照して、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、および保留球実行エリア２０３ｆの詳細について説明する。第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅおよび保留球実行エリア２０３ｆは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。

【１１５７０】

上述したように、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定には、大当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別の決定に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、小当たり種別の決定に使用する小当たり種別カウンタＣＫと、変動演出の演出態様の決定に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、変動パターンの決定に使用する変動種別カウンタＣＳ１とが用いられる。第１保留球格納エリア２０３ｄは、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値をそれぞれ記憶し、第２保留球格納エリア２０３ｅは、球が第２始動口７１へ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値を記憶する。

【１１５７１】

第１保留球格納エリア２０３ｄは、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４とが設けられている。

【１１５７２】

また、第２保留球格納エリア２０３ｅは、第１保留球格納エリア２０３ｄとは異なり、保留エリアを有しておらず、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パタ

ーン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５との格納エリアがそれぞれ直接格納される。

【１１５７３】

なお、第３４実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１，２０３ｅ１と、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２，２０３ｅ２と、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３，２０３ｅ３と、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４，２０３ｅ４と、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５とを１つの保留球格納エリア２０３ｄ，２０３ｅの中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。

【１１５７４】

上述した通り、第１保留球格納エリア２０３ｄには、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第１始動口６４への始動入賞に対応するデータが記憶され、第１保留第１エリアには、時間的に最も古い第１始動口６４への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【１１５７５】

また、第２保留球格納エリア２０３ｅには、球が第２始動口７１へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が直ちに特図変動を開始する１回分のみ記憶される。

【１１５７６】

一方、保留球実行エリア２０３ｆは、１つのエリアのみで構成されている。この保留球実行エリア２０３ｆには、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅと同様に、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ５と、が設けられている。

【１１５７７】

ＭＰＵ２０１は、特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が記憶されている場合は、該第１保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ４にそれぞれシフトする。一方、ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなった場合に、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが記憶されておらず、第２始動口７１への入賞があったと判別された場合に、第２保留球格納エリア２０３ｅに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ５にそれぞれシフトする。

【１１５７８】

そして、保留球実行エリア２０３ｆにシフトされたデータを、変動開始処理（図５６０参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選又は小当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置３７では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

【１１５７９】

また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４へ通知される

。そして、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４の制御によって、第３図柄表示装置８１では、変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、特別図柄の変動演出が行われる。

【１１５８０】

データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第１保留第１エリアにデータが格納されていれば、該第１保留第１エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１の乱数値を、保留球実行エリア２０３ｆの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１へシフトする。同様に、第１保留第１エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２へシフトし、第１保留第１エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３へシフトし、第１保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４へシフトする。

【１１５８１】

そして、保留球実行エリア２０３ｆへのデータのシフトが終了すると、第１保留第１エリアが空き状態となるため、第１保留球格納エリア２０３ｄの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第３４実施形態では、第１保留球格納エリア２０３ｄにおいて、データが記憶（保留）されている第１保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【１１５８２】

ここで、第１保留球格納エリア２０３ｄ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であり、第１保留球格納エリア２０３ｄの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、第１保留第１エリアのデータが、保留球実行エリア２０３ｆへシフトされ、第１保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、第１保留第２エリアのデータを、第１保留第１エリアへシフトし、第１保留第３エリアのデータを、第１保留第２エリアへシフトし、第１保留第４エリアのデータを、第１保留第３エリアへシフトする。

【１１５８３】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、第１保留第２エリアのデータのみを、第１保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第３４実施形態では、データが記憶（保留）されていない第１保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【１１５８４】

なお、データの有無に関わらず、第１保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第１保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【１１５８５】

一方、ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなったときに、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが格納されていないと判断された場合は、次いで、第２始動口７１への入賞があったか否かを判別する。判別の結果、第２始動口７１への入賞があった場合、第２保留球格納エリア２０３ｅの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１の乱数値を、保留球実行エリア２０３ｆの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１へシフトする。同様に、第２保留球格納エリア２０３ｅの大当たり種別カ

ウンタ格納エリア２０３ｅ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２へシフトし、第２保留球格納エリア２０３ｅの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３へシフトし、第２保留球格納エリア２０３ｅの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４へシフトし、第２保留球格納エリア２０３ｅの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５の乱数値を、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ５へシフトする。

【１１５８６】

このように、実行される第１特別図柄の動的表示に関するデータと、実行される第２特別図柄の動的表示に関するデータとを、それぞれ別々に記憶し、第１特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されている場合は、該第１特別図柄の動的表示を優先的に実行し、第１特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されていない場合であって、第２始動口７１への入賞があった場合は、該始動入賞に基づいて第２特別図柄の動的表示を実行する。このように構成することで、第１特別図柄の動的表示を第２特別図柄の動的表示より優先的に実行するとともに、各データに基づいてそれぞれ動的表示を行うことで、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを実行することができる。

【１１５８７】

図５２９に戻って、説明を続ける。普図保留球数カウンタ２０３ｇは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図５５６参照）の中で検出されるスルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄表示装置８３で行われる普通図柄の可変表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するためのカウンタである。

【１１５８８】

この普図保留球数カウンタ２０３ｇは、保留球数カウンタ２０３ａ，２０３ｂと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図５５３のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、スルーゲート６７への球の通過が検出されて普通図柄に関する可変表示の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図５５８のＳ４０６参照）。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇは、普通図柄の可変表示が実行される毎に１減算される（図５８７のＳ７０５参照）。

【１１５８９】

普図保留球格納エリア２０３ｈは、スルーゲート６７への球の通過の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した普図当たりカウンタＣ４を記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図５５６参照）の中で、球がスルーゲート６７を通過したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから普図当たりカウンタＣ４の値を取得し、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する。普図保留球格納エリア２０３ｈは、普通図柄の一の保留球に対応するデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）を有している（図５３０参照）。

【１１５９０】

普図保留球実行エリア２０３ｉは、実行を開始する、或いは、実行中の普通図柄の当たり抽選や可変表示の処理において参照すべきデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）を記憶するためのメモリである。

【１１５９１】

ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングであることを検出すると、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を実行するために、上述した普図保留球格納エリア２０３ｈに記憶されているデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）のうち、一のデータをこの普図保留球実行エリア２０３ｉへシフトする。なお、第３４実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【１１５９２】

ここで、再び図５３０を参照して、普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実

行エリア２０３ｉの詳細について説明する。普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実行エリア２０３ｉは、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。

【１１５９３】

上述したように、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定には、普通図柄の当たり抽選に使用する普図当たりカウンタＣ４が用いられる。普図保留球格納エリア２０３ｈは、球がスルーゲート６７を通過した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される普図当たりカウンタＣ４の値を記憶する。

【１１５９４】

普図保留球格納エリア２０３ｈは、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、普図当たりカウンタＣ４の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【１１５９５】

この普図保留球格納エリア２０３ｈには、球がスルーゲート６７を通過したタイミングで取得されるデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号が小さいエリアほど、時間的に古いスルーゲート６７への球の通過に対応するデータが記憶され、普図保留第１エリアには、時間的に最も古いスルーゲート６７への球の通過に対応するデータが記憶されることになる。

【１１５９６】

一方、普図保留球実行エリア２０３ｉは、１つのエリアのみで構成されている。この普図保留球実行エリア２０３ｉには、普図保留球格納エリア２０３ｈと同様に、普図当たりカウンタＣ４の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【１１５９７】

ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行タイミングになったことを判断すると、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１エリアに記憶されているデータを、この普図保留球実行エリア２０３ｉにシフトする。

【１１５９８】

そして、普図保留球実行エリア２０３ｉにシフトされたデータを、普図変動処理（図５８７参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて、当たり抽選を行うと共に、可変表示の内容を決定する。普通図柄表示装置８３では、主制御装置１１０の制御により、この決定された内容に基づいて、可変表示が行われる。

【１１５９９】

データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングとなったことを判断すると、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１エリアの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）の乱数値を、普図保留球実行エリア２０３ｉの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）へシフトする。

【１１６００】

そして、普図保留球実行エリア２０３ｉへのデータのシフトが終了すると、普図保留第１エリアが空き状態となるため、普図保留球格納エリア２０３ｈの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号が１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第３４実施形態では、普図保留球格納エリア２０３ｈにおいて、データが記憶（保留）されている普図保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【１１６０１】

ここで、普図保留球格納エリア２０３ｈ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球

数カウンタ２０３ｇの値が「４」であり、普図保留球格納エリア２０３ｈの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、普図保留第１エリアのデータが、普図保留球実行エリア２０３ｉへシフトされ、普図保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、普図保留第２エリアのデータを、普図保留第１エリアへシフトし、普図保留第３エリアのデータを、普図保留第２エリアへシフトし、普図保留第４エリアのデータを、普図保留第３エリアへシフトする。

【１１６０２】

また、例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、普図保留第２エリアのデータのみを、普図保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第３４実施形態では、データが記憶（保留）されていない普図保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【１１６０３】

なお、データの有無に関わらず、普図保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、普図保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不要となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【１１６０４】

図５２９に戻り、説明を続ける。時短フラグ２０３ｊは、オン状態で「時間短縮状態」であって、普通図柄の高確率状態であり、かつ、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役７２の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短フラグ２０３ｊは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図５５３のＳ１１７参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第３４実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの終了時において、当選した大当たり種別にかかわらず、時短フラグ２０３ｊがオンに設定される（図５８６のＳ６６０１参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時の処理である変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する特図１時短カウンタ２０３ｋの値が「０」より大きい値でなくなったとき、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値でなくなったとき、若しくは合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値でなくなったときであって、かつ、該当の動的表示が小当たりに当選していない場合にオフに設定される（図５７０のＳ５３１２参照）。

【１１６０５】

また、第２特別図柄の動的表示がいずれかの小当たり種別に当選している場合は、小当たり種別毎に設定された時短カウンタ（時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１、時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２、時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３、時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４、時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５、時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６又は時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７）の値を判別し、当選した小当たり種別に対応する時短カウンタの値が「０」より大きい値でなければ、時短フラグ２０３ｊがオフに設定される（図５７２～図５７８参照）。

【１１６０６】

さらに、小当たりに当選した場合の小当たり終了処理においても、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値でなくなったとき、若しくは合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値でなくなったときには時短フラグ２０３ｊがオフに設定される（図５８３のＳ６３０７参照）。

【１１６０７】

第３４実施形態のパチンコ機１０では、時短フラグ２０３ｊがオンされている場合に、普通図柄の高確率状態として、普図当たり乱数テーブル２０２ｉが参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるとともに、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル２０２ｊが参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役７２の開放長期化状態として普

通電役開放テーブル２０２ｋが参照されて普通電役７２の開放駆動が行われる。
【１１６０８】
次いで、特図１時短カウンタ２０３ｋは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第１特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第３４実施形態のパチンコ機１０では、設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。
【１１６０９】
この特図１時短カウンタ２０３ｋは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図５５３のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図１時短カウンタ２０３ｋの値が「０」クリアされる（図５７９のＳ６０３参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じて特図１時短カウンタ２０３ｋの値が設定される（図５８６のＳ６６０４参照）。一方、特図１時短カウンタ２０３ｋの値は、「時間短縮状態」において、第１特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図５７０のＳ５３０２参照）。
【１１６１０】
そして、特図１時短カウンタ２０３ｋの値が「０」となった場合に（図５７０のＳ５３０３：Ｎｏ）、第１特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図５７０のＳ５３１２参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。
【１１６１１】
次いで、特図２時短カウンタ２０３ｍは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第３４実施形態のパチンコ機１０では、設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。
【１１６１２】
この特図２時短カウンタ２０３ｍは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図５５３のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」クリアされる（図５７９のＳ６０３参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じて特図２時短カウンタ２０３ｍの値が設定される（図５８６のＳ６６０４参照）。一方、特図２時短カウンタ２０３ｍの値は、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図５７０のＳ５３０６参照）。
【１１６１３】
そして、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」となった場合であって、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選していない場合は、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて（図５７０のＳ５３１０：Ｎｏ）、第２特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図５７０のＳ５３１２参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。
【１１６１４】
また、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」となった場合であって、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選している場合は、小当たり終了処理、即ち、動的表示の終了後の小入賞口ユニット７３の開放動作終了時において（図５８３のＳ６３０５：Ｎｏ）、第２特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図５８３のＳ６３０７参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【１１６１５】
次いで、合計時短カウンタ２０３ｎは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第３４実施形態のパチンコ機１０では、設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。
【１１６１６】
この合計時短カウンタ２０３ｎは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図５５３のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」クリアされる（図５７９のＳ６０３参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じて合計時短カウンタ２０３ｎの値が設定される（図５８６のＳ６６０４参照）。一方、合計時短カウンタ２０３ｎの値は、「時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図５７０のＳ５３０４及びＳ５３０７参照）。
【１１６１７】
そして、停止した動的表示が第１特別図柄であって、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」となった場合（図５７０のＳ５３０５参照）、又は、停止した動的表示が小当たり以外（即ち、ハズレ又は大当たり）の第２特別図柄であって、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」となった場合（図５７０のＳ５３１１参照）、特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図５７０のＳ５３１２参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。
【１１６１８】
また、停止した動的表示が小当たりに当選した第２特別図柄であって、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」となった場合、この場合においても特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、小当たり終了処理、即ち、動的表示の終了後の小入賞口ユニット７３の開放動作終了時において（図５８３のＳ６３０６：Ｎｏ）、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図５８３のＳ６３０７参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。
【１１６１９】
次いで、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１は、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ａ」に当選した回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第３４実施形態のパチンコ機１０では、設定された小当たり種別の当選回数に達した場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。
【１１６２０】
この時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１は、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図５５３のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１の値が「０」クリアされる（図５７９のＳ６０４参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じて時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１の値が設定される（図５８６のＳ６６０４参照）。一方、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１の値は、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ａ」に１回当選するごとに、１減算される（図５７２のＳ５３４１参照）。
【１１６２１】
そして、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１の値が「０」となった場合（図５７２のＳ５３４２：Ｎｏ参照）、小当たり種別への当選回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ

２０３ｊをオフに設定し（図５７２のＳ５３４３参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【１１６２２】

次いで、時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２は、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｂ」に当選した回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第３４実施形態のパチンコ機１０では、設定された小当たり種別の当選回数に達した場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【１１６２３】

この時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２は、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図５５３のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２の値が「０」クリアされる（図５７９のＳ６０４参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じて時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２の値が設定される（図５８６のＳ６６０４参照）。一方、時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２の値は、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｂ」に１回当選するごとに、１減算される（図５７３のＳ５３４４参照）。

【１１６２４】

そして、時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２の値が「０」となった場合（図５７３のＳ５３４５：Ｎｏ参照）、小当たり種別への当選回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図５７３のＳ５３４６参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【１１６２５】

次いで、時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３は、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｃ」に当選した回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第３４実施形態のパチンコ機１０では、設定された小当たり種別の当選回数に達した場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【１１６２６】

この時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３は、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図５５３のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３の値が「０」クリアされる（図５７９のＳ６０４参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じて時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３の値が設定される（図５８６のＳ６６０４参照）。一方、時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３の値は、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｃ」に１回当選するごとに、１減算される（図５７４のＳ５３４７参照）。

【１１６２７】

そして、時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３の値が「０」となった場合（図５７４のＳ５３４８：Ｎｏ参照）、小当たり種別への当選回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図５７４のＳ５３４９参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【１１６２８】

次いで、時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４は、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｄ」に当選した回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第３４

実施形態のパチンコ機１０では、設定された小当たり種別の当選回数に達した場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【１１６２９】

この時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４は、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図５５３のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４の値が「０」クリアされる（図５７９のＳ６０４参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じて時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４の値が設定される（図５８６のＳ６６０４参照）。一方、時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４の値は、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｄ」に１回当選するごとに、１減算される（図５７５のＳ５３５０参照）。

【１１６３０】

そして、時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４の値が「０」となった場合（図５７５のＳ５３５１：Ｎｏ参照）、小当たり種別への当選回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図５７５のＳ５３５２参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【１１６３１】

次いで、時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５は、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｅ」に当選した回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第３４実施形態のパチンコ機１０では、設定された小当たり種別の当選回数に達した場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【１１６３２】

この時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５は、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図５５３のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５の値が「０」クリアされる（図５７９のＳ６０４参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じて時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５の値が設定される（図５８６のＳ６６０４参照）。一方、時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５の値は、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｅ」に１回当選するごとに、１減算される（図５７７のＳ５３５６参照）。

【１１６３３】

そして、時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５の値が「０」となった場合（図５７７のＳ５３５７：Ｎｏ参照）、小当たり種別への当選回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図５７７のＳ５３５８参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【１１６３４】

次いで、時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６は、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｆ」に当選した回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第３４実施形態のパチンコ機１０では、設定された小当たり種別の当選回数に達した場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【１１６３５】

この時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６は、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図５５３のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理

においても大当たり時の初期化処理として、時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６の値が「０」クリアされる（図５７９のＳ６０４参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じて時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６の値が設定される（図５８６のＳ６６０４参照）。一方、時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６の値は、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｆ」に１回当選するごとに、１減算される（図５７８のＳ５３５９参照）。

【１１６３６】

そして、時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６の値が「０」となった場合（図５７８のＳ５３６０：Ｎｏ参照）、小当たり種別への当選回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図５７８のＳ５３６１参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【１１６３７】

次いで、時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７は、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｇ」に当選した回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第３４実施形態のパチンコ機１０では、設定された小当たり種別の当選回数に達した場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【１１６３８】

この時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７は、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図５５３のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値が「０」クリアされる（図５７９のＳ６０４参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じて時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値が設定される（図５８６のＳ６６０４参照）。一方、時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値は、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｇ」に１回当選するごとに、１減算される（図５７６のＳ５３５３参照）。

【１１６３９】

そして、時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値が「０」となった場合（図５７６のＳ５３５４：Ｎｏ参照）、小当たり種別への当選回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図５７６のＳ５３５５参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【１１６４０】

次いで、時短終了判定フラグ２０３ｐは、小当たり当選回数に基づく時短終了条件の判別処理を実行するか否かを判別するためのフラグである。

【１１６４１】

この時短終了判定フラグ２０３ｐは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図５５３のＳ１１７参照）によって、初期値としてオフが設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、時短終了判定フラグ２０３ｐがオフに設定される（図５７９のＳ６０２参照）。そして、大当たり終了処理において、当選した大当たり種別が大当たり種別「時短壱」、又は、当選した小当たり種別が小当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｄ」、即ち、第１時間短縮状態へ移行することとなる大当たり種別又は小当たり種別に当選した場合に、時短終了判定フラグ２０３ｐはオンに設定される（図５８６のＳ６６０７参照）。

【１１６４２】

第３４実施形態のパチンコ機１０では、時短計数処理内で実行される小当たり用時短計数処理において、時短終了判定フラグ２０３ｐがオンされているか否かを判別し（図５７１のＳ５３２１参照）、オンされている場合には、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」

、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」及び「時短Ｇ」への当選に基づく時短終了条件の判別処理を実行しないように構成されている。

【１１６４３】

大当たりフラグ２０３ｑは、特定領域７３ｄを球が通過したことに基づいて大当たり状態を発生させるか否かを判別するためのフラグである。

【１１６４４】

この大当たりフラグ２０３ｑは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図５５３のＳ１１７参照）によって、初期値としてオフに設定される。そして、小当たり遊技中に開放され得る特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に、大当たりフラグ２０３ｑがオンに設定される（図５８２のＳ６２０９参照）。一方、当たり処理において、大当たりフラグ２０３ｑがオンに設定されていると判別された場合（図５７９のＳ６０８：Ｙｅｓ参照）、この大当たりフラグ２０３ｑがオフに設定される（図５７９のＳ６０９参照）。大当たりフラグ２０３ｑがオンからオフに設定された後は、小当たり種別に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。

【１１６４５】

次に、図５５０（ａ）から図５５０（ｃ）を参照して、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ及び普通電役開放テーブル２０２ｋの詳細について説明する。まず、図５５０（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図当たり乱数テーブル２０２ｉの一例を模式的に示した模式図である。

【１１６４６】

上述したように、普図当たり乱数テーブル２０２ｉは、パチンコ機１０の遊技状態が、「通常遊技状態」である普通図柄の低確率状態（「時間短縮状態」ではない期間（特別図柄の大当たり中を含む））の場合に使用される「普通図柄低確率状態」用と、パチンコ機１０の遊技状態が、「普通図柄低確率状態」より普通図柄が当たりとなる確率の高い状態である「時間短縮状態」の場合に使用される「普通図柄高確率状態」用との２種類に分けられる。そして、「普通図柄低確率状態」用と「普通図柄高確率状態」用とのそれぞれに含まれる当たりとなる乱数の数が異なって設定されている。このように、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで当たりとなる乱数の数を異ならせることにより、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで、普通図柄の可変表示において当たりとなる確率が変更される。

【１１６４７】

図５５０（ａ）で示すように、第３４実施形態のパチンコ機１０では、「普通図柄低確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタＣ４の値の数は０個であり、当たりとなる乱数値は普図当たり乱数テーブル２０２ｉに規定（設定）されていない。つまり、「普通図柄低確率状態」（即ち、「通常遊技状態」）における普通図柄の当たり確率は、０／１００となり、普通図柄の可変表示において当たりが導出されないように設定されている。

【１１６４８】

一方で、「普通図柄高確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタＣ４の値の数は９９個で、その値「１～９９」が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉに規定（設定）されている。つまり、「普通図柄高確率状態」（即ち、「時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、９９／１００となり、普通図柄の可変表示においてほぼ当たりが導出されるように設定されている。

【１１６４９】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、普通電役７２が開放し易い状況か、開放し得ない状況か否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放し易い状況であることによって第２始動口７１へ入賞し得る状況か、普通電役７２が開放し得ない状況であることで球が第２始動口７１へ入賞不可又は入賞困難な状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【１１６５０】
特に、第３４実施形態のパチンコ機１０では、普通電役７２が小入賞口ユニット７３よりも球の流下方向上流側に配設されているため、「時間短縮状態」において右打ち遊技した場合に、普通電役７２が開放し易い状況であることによって小入賞口ユニット７３へ入球困難な状況とし、反対に、「通常遊技状態」において右打ち遊技した場合（「時間短縮状態」において小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行した場合）に、普通電役７２が開放し得ない状況であることによって小入賞口ユニット７３へ入球可能な状況とすることができる。
【１１６５１】
その結果、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無により、小入賞口ユニット７３へ入球可能であって、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生可能な場合と、小入賞口ユニット７３へ入球困難であって、特定領域７３ｄへ球を通過させられず大当たり状態発生困難な場合と、を作り出すことができる。
【１１６５２】
また、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」では、「普通図柄低確率状態」となり、普通図柄の可変表示時間も長く、また、普通電役７２が開放し得ないため、仮に右打ち遊技で球が発射された場合でも「普通図柄高確率状態」より第２始動口７１へ入賞し難くなるように構成されている。また、第１始動口６４には普通電役７２のような入賞を補助する装置が備え付けられておらず、さらに、左打ち遊技で発射された球の流下領域にスルーゲート６７が配置されていないため、左打ち遊技により発射された球が時短機能によって第１始動口６４へ入賞し易くなる構成ではない。よって、換言すれば、「通常遊技状態」では、右打ち遊技されたとしても、その右打ちされた球は、第２始動口７１へ入賞し難く、また、左打ち遊技で発射された球も、時短機能を使わずに第１始動口６４へ入賞させなければならず、第１特別図柄の動的表示を実行させるために自力で第１始動口６４へ入賞させるように構成されている。また、「通常遊技状態」において、右打ち遊技された場合に、スルーゲート６７への球の通過を起因してエラー報知するように構成することで、遊技者および遊技場の従業員に対して奨励されていない遊技態様であることを示唆することで、遊技者に右打ち遊技での遊技を抑制させてもよい。
【１１６５３】
次いで、図５５０（ｂ）を参照して、普通図柄の可変表示時間を決定するための普図変動テーブル２０２ｊの詳細について説明する。図５５０（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図変動テーブル２０２ｊの一例を模式的に示した模式図である。
【１１６５４】
普図変動テーブル２０２ｊは、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」で参照される「時間短縮状態」用との２種類に分けられる。そして、「通常遊技状態」用と「時間短縮状態」用とで設定される普通図柄の可変表示時間が異なって設定されている。このように、各遊技状態で普通図柄の可変表示時間を異ならせることにより、各遊技状態で普通図柄の当否結果が導出される時間が変更される。
【１１６５５】
図５５０（ｂ）で示すように、第３４実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「５秒」となるように普図変動テーブル２０２ｊで規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「５秒」となるように設定されている。
【１１６５６】
また、「時間短縮状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「０．１秒」となるように普図変動テーブル２０２ｊで規定されている。つまり、「時間短縮状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「０．１秒」となるように設定されている。
【１１６５７】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の可変表示時間を変更することで、スルーゲート６７を球が通過してから、普通電役７２が開放されるまでの期間を変更することができる。その結果、球がスルーゲート６７を通過した場合に、該スルーゲート６７の通過に起因する可変表示で当たりとなり、該当たりに基づいて普通電役７２が開放されて、スルーゲート６７を通過した球がそのまま第２始動口７１へ流入し得るか否かを遊技状態によって異ならせることができる。よって、普通図柄の可変表示時間を遊技状態毎に変更することで、１の球のスルーゲート６７及び第２始動口７１への入賞態様を異ならせることができ、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【１１６５８】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示時間が短く、当たりに当選し易く、かつ、普通電役７２の開放時間も長時間となるため、普通電役７２の上面を球が転動している間に普通電役７２が開放（没入）状態となって、右打ち遊技により発射された球が第２始動口７１へと入賞し得るように構成されている。換言すれば、「時間短縮状態」で右打ちされた球は、第２始動口７１へ入賞し易く、可変入賞装置６５へ入賞し難いように構成されている。

【１１６５９】

また、上述したように、第３４実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技を実行した場合に、普通電役７２の出没板７２ａの左端に到達した球が、該出没板７２ａの上面を右端方向へ転動し、該出没板７２ａの右端まで到達するまでに約２秒の時間を要するように構成されている。よって、「時間短縮状態」における普通図柄の可変表示時間を「０．１秒」とすることで、普通電役７２が閉鎖状態となった場合でも、球が出没板７２ａの上面を転動している間に普通図柄の可変表示時間が経過し、高確率（即ち、９９／１００）で当たりに当選することで再度普通電役７２が開放状態となり、出没板７２ａの上面を転動していた球を流下させて第２始動口７１へと入球させることができる。

【１１６６０】

その結果、「時間短縮状態」において右打ち遊技で発射されたほぼ全ての球を第２始動口７１へと入球させることができ、普通電役７２の下流側に配設された小入賞口ユニット７３が開放状態であっても、右打ち遊技で発射された球が該小入賞口ユニット７３まで到達し得ず、該小入賞口ユニット７３へ入球不可又は困難とし、小入賞口ユニット７３内の特定領域７３ｄを通過させて大当たり状態を発生させることが困難とすることができる。

【１１６６１】

次いで、図５５０（ｃ）を参照して、普通電役開放テーブル２０２ｋについて説明する。図５５０（ｃ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普通電役開放テーブル２０２ｋの一例を模式的に示した模式図である。普通電役開放テーブル２０２ｋは、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役７２の開放（没入）時間および開放回数が規定されている。

【１１６６２】

普通電役開放テーブル２０２ｋは、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」で参照される「時間短縮状態」用とで、普通電役７２の開放態様（開放時間）が変更される。

【１１６６３】

図５５０（ｃ）で示すように、第３４実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」においては普通図柄に当選し得ないため、普通電役７２は開放されず、開放回数、開放時間及びインターバル時間は普通電役開放テーブル２０２ｋに設定されていない。

【１１６６４】

また、「時間短縮状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役７２の開放時間は「５．８秒」、かつ、開放回数が１回となるように普通電役開放テーブル２０２ｋで規定されている。つまり「時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役７２は、「５．８秒」×１回＝「５．８秒」の間、開放されるように構成され

る。
【１１６６５】
これにより、遊技状態に応じて普通電役７２の開放態様を変更することで、普通電役７２が開放している期間の長短の違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放している期間が長いことによって第２始動口７１へ入賞し易い状況か、普通電役７２が開放し得ないことによって球が第２始動口７１へ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。
【１１６６６】
特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「時間短縮状態」においては、普通図柄の高確率状態となり、可変表示時間が短時間で、普通電役７２の開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が第２始動口７１へと入賞し易いように構成されている。
【１１６６７】
このように、特別図柄の高確率状態又は低確率状態と、普通図柄の高確率状態又は低確率状態と、可変表示時間及び普通電役７２の開放時間の長時間又は短時間と、をそれぞれ組み合わせた各遊技状態を設けることで、各遊技状態に遊技性を変化させ、バリエーションが豊富な遊技を提供することができ、遊技の興趣を向上することができる。
【１１６６８】
なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、「通常遊技状態」等より「時間短縮状態」等の方が普通図柄に当選し易い確率であれば如何様な割合でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を１／１００程度として当たり難くなるように構成してもよいし、「時間短縮状態」における普通図柄の当たり確率を５０／１００＝１／２程度としてもよい。また、「通常遊技状態」より「時間短縮状態」等の方が可変表示時間が短ければ如何様な時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「３０秒」以上の長い時間（例えば、「１００秒」）としてもよいし、「１０秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。
【１１６６９】
また、普通電役７２の開放時間や開放回数も、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通電役７２の開放時間として、「通常遊技状態」等より「時間短縮状態」等の方が遊技者にとって有利な開放時間であれば如何様な開放時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」等における普通電役７２の開放時間を「０．１秒」以上（例えば、「１秒」）に設定してもよいし、開放回数を「１回」以上（例えば、「３回」）に設定してもよい。また、「時間短縮状態」等における普通電役７２の開放時間を「５．８秒」以上の長い時間（例えば、「１０秒」）としてもよいし、「５．８秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。さらに、「時間短縮状態」等における普通電役７２の開放回数を「１回」以上の多い回数（例えば、「５回」）としてもよい。
【１１６７０】
このように、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を１／１００程度とし、該「通常遊技状態」における普通電役７２の開放時間を「１秒」程度とすることで、「通常遊技状態」において普通図柄の当たりに当選した場合に、普通電役７２に入球させられるか否かのチャンス状態（入球可能状態）とすることができ、該普通電役７２への入球が容易となる「時間短縮状態」（入球容易状態）と、該普通電役７２への入球が不可又は困難となる「通常遊技状態」とは異なる遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。
【１１６７１】
図５２８に戻り、説明を続ける。主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されている。入出力ポート２０５には、各入賞口６３，６４，６５，７１，７３に入賞した球や

、スルーゲート６７を通過した球、アウト口６６を通って球排出路へ案内された球をそれぞれ検出するためのスイッチ（例えば、大入賞口スイッチ６５ｃ等）を含むスイッチ群並びにセンサ群などからなる各種スイッチ２０８や、電源投入時の立ち上げモードを設定するための設定キー５０１、「設定変更モード」時に押下操作されることにより確率設定値を更新するための設定変更スイッチ５０２、ＲＡＭ２０３に記憶されているデータを消去するためのＲＡＭ消去スイッチ５０３、ＭＰＵ２０１からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置４０１の表示制御を行うベース表示装置制御回路４０２が接続される。

【１１６７２】

また、入出力ポート２０５の出力側には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、特別図柄表示装置３７、普通図柄表示装置８３、普通図柄保留ランプ８４、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド６５ｂや、普通電役７２の出没板７２ａを駆動するための普通電役ソレノイド（図示せず）、その他ソレノイド２０９が接続されている。ＭＰＵ２０１は、各種スイッチ２０８，５０２，５０３から出力される信号や、設定キー５０１の状態に基づいて各種処理を実行するとともに、各種処理の実行結果の１つとしてベース表示装置４０１の表示内容等を設定する。

【１１６７３】

払出制御装置１１１は、払出モータ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵ２１１は、そのＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２１３とを有している。

【１１６７４】

払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図５８８参照）が即座に実行される。

【１１６７５】

払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２などがそれぞれ接続されている。また、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチ２１７が接続されている。なお、該賞球検出スイッチ２１７は、払出制御装置１１１に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。

【１１６７６】

発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回転操作量に応じた球の打ち出し強さとなるように球発射ユニット１１２ａを制御するものである。球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル５１の回動量に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。

【１１６７７】

音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６におけ

る音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、変動演出や、後述する「時間短縮状態」における変動演出や小当たり当選時の右打ち報知演出、「保留変化予告」といった第３図柄表示装置８１にて行われる演出の表示態様の設定などを制御するものである。

【１１６７８】

演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３とを有している。

【１１６７９】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、及び、枠ボタン２２などがそれぞれ接続されている。第３４実施形態では、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成され、音声ランプ制御装置１１３から主制御装置１１０へコマンド送信ができないように構成されている。一方、音声ランプ制御装置１１３と表示制御装置１１４とは、互いにコマンドの送受信が可能に構成されている。

【１１６８０】

また、音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示される演出のステージを変更したり、「スーパーリーチ」演出態様等の背面画像を変更したりするように、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７を制御すると共に、表示制御装置１１４へ枠ボタン２２の押下に基づいた表示を第３図柄表示装置８１に表示させるように指示する。

【１１６８１】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出や後述する「時間短縮状態」における変動演出や小当たり当選時の右打ち報知演出の表示、「保留変化予告」の表示制御を実行するものである。なお、表示制御装置１１４の詳細については、図５５１を、「時間短縮状態」における変動演出や小当たり当選時の右打ち報知演出の表示内容の詳細については、図５９５～図６０４を、それぞれ参照して後述する。

【１１６８２】

電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要な電圧を供給する。

【１１６８３】

停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１のＮＭＩ端子へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理（図５８９参照）を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後

においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理を正常に実行し完了することができる。

【１１６８４】

ベース表示装置４０１は、主制御装置１１０内に設けられ且つ入出力ポート２０５と接続されたベース表示装置制御回路４０２に接続される。ベース表示装置制御回路４０２は、ＭＰＵ２０１からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置４０１の各７セグメント表示器（図５２３参照）を駆動・制御して、ベース値に関する各種表示を行うものである。

【１１６８５】

ベース値とは、大当たり状態、時間短縮状態を除く通常時において、１００発の球に対して払い出される（賞球される）球の数（割合）である。第３４実施形態のパチンコ機１０では、遊技領域から球排出路へ案内されたアウト球の数（即ち、遊技領域に打ち出された球の数、換言すれば、遊技で使用された球の数。以下「総アウト個数」と称す。）が６００００個となる毎に、その６００００個の球に対するベース値を計測し、保存する。

【１１６８６】

そして、ベース表示装置４０１には、総アウト個数が６００００個に到達するまでの期間中リアルタイムに計測しているベース値（以下「リアルタイムベース値」と称す）と、前回（直近で）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値とに加え、前回よりも１つ前に（前々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値と、前々回よりも１つ前に（前々々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値とが、所定期間（本実施形態では５秒）毎に切り替えて表示される。リアルタイムベース値以外に過去複数回分のベース値も表示することで、不正行為があったか否かの判断をより正確に行えるようになり、また、その不正行為があった時期もある程度予測可能とすることができる。

【１１６８７】

ここで、図５５１を参照して、音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図５５１は、主に音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、ＭＰＵ２２１にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、小当たり種別テーブル２２２ｃ、停止パターンテーブル２２２ｄ、変動パターンテーブル２２２ｅが少なくとも格納されている。これらのテーブル２２２ａ～２２２ｅは、いずれも主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に設けられた大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、小当たり種別テーブル２０２ｃ、停止パターンテーブル２０２ｅ、変動パターンテーブル２０２ｆと同じものである。

【１１６８８】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳ１の各値と、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、小当たり種別テーブル２２２ｃ、停止パターンテーブル２２２ｄおよび変動パターンテーブル２２２ｅとに基づいて、先読み処理を実行可能に構成されている。

【１１６８９】

そして、この先読み処理によって、その先読み処理の対象となった保留中の変動演出が、結果としてどのような演出となるか（大当たりとなるか否か、「リーチ表示」となるか否か等）をその変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、コクピット表示領域Ｄｂ（図５２７参照）に表示される保留図柄の表示態様を変化させる「保留変化予告」の演出内容（及び実行時期（タイミング））を決定したりする制御を実行する。

【１１６９０】

なお、「保留変化予告」など、音声ランプ制御装置１１３における制御によって実行される演出の頻度は、遊技者によってある程度調整可能となるように構成してもよい。具体的には、例えば、「保留変化予告」演出を実装する場合、適度な頻度で「保留変化予告」が出現する「通常モード」と、「保留変化予告」が出現しない「出現なしモード」と、「ノーマルモード」よりも「保留変化予告」の出現頻度が多くなる「頻出モード」と、の３の出現頻度の異なる制御テーブルを用意する。

【１１６９１】

また、この３つのモードを遊技者が選択可能となるように構成する。例えば、変動演出が実行されていない待機状態や、変動演出の実行中において、遊技者が演出ボタンを操作することで３つのモードのうちから１つを選択可能となるように構成してもよい。

【１１６９２】

そして、「通常モード」を選択した場合には、「保留変化予告」が出現すれば、適度に大当たりへの期待度を持たせることができ、かつ、適度な頻度で出現するため、バランスよく「保留変化予告」を楽しむことができる。

【１１６９３】

また、「保留変化予告」が出現しない「出現なしモード」を選択した場合には、該「保留変化予告」が出現しないため、第１始動口６４や第２始動口７１への入球によって保留が貯留された場合であっても予告演出が出現しないため、該当の保留の変動演出が実行されるまで、該保留の期待度は未知数とすることができ、「通常モード」を選択した場合よりも、変動演出に対して注目して楽しむことができる。

【１１６９４】

さらに、「ノーマルモード」よりも「保留変化予告」の出現頻度が多くなる「頻出モード」を選択した場合には、該「保留変化予告」の出現頻度が多くなるため、変動演出が賑やかになり、該変動演出をより楽しむことができる。

【１１６９５】

このように構成することで、遊技者の嗜好に合わせた変動演出を構成することができ、多彩な遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【１１６９６】

ＲＡＭ２２３には、特図１変動開始フラグ２２３ａ、特図２変動開始フラグ２２３ｂ、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ、実行情報格納エリア２２３ｇ、特定領域通過可否フラグ２２３ｈが少なくとも設けられている。

【１１６９７】

特図１変動開始フラグ２２３ａは、オン状態で第１特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図１変動開始フラグ２２３ａは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図１停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図５９３のＳ１２３５参照）。そして、第１特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図５９５のＳ１３０２参照）。

【１１６９８】

そして、第３４実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図１変動開始フラグ２２３ａがオンされたことを契機として、待機中の第１特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第１特別図柄の変動演出を実行させるための第１特別図柄の変動演出の設定処理（図５９５のＳ１３０６～Ｓ１３０８参照）を行う。

【１１６９９】

特図２変動開始フラグ２２３ｂは、オン状態で第２特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図２変動開始フラグ２２３ｂは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図２停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図５９４のＳ１２５６参照）。そして、第２特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図５９５のＳ１３１０参照）。

【１１７００】
そして、第３４実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンされたことを契機として、第２特別図柄の変動演出を実行させるための第２特別図柄の変動演出の設定処理（図５９５のＳ１３１２及びＳ１３１３参照）を行う。
【１１７０１】
サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同様に、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）で実行され得る第１特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。
【１１７０２】
上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている第１保留球数カウンタ２０３ａの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信されるコマンド（保留球数コマンド）に基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃにて、その保留球数を管理するようになっている。
【１１７０３】
具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、第１始動口６４への入球によって第１特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第１保留球数コマンドを受信すると、その第１保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（図５９２のＳ１２０７参照）。
【１１７０４】
また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第１特別図柄の変動演出に対応する特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第１特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算（更新）する（図５９５のＳ１３０５参照）。このように、第１保留球数カウンタ２０３ａの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新するので、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期させながら、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新することができる。
【１１７０５】
サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値は、第１特別図柄の変動演出が奨励される遊技状態において、第３図柄表示装置８１における保留図柄及び実行図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンドの受信に応じてそのコマンドにより示される保留球数をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納したり（図５９２のＳ１２０７参照）、特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンドの受信に応じて、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新したりするタイミングで（図５９５のＳ１３０５参照）、遊技状態に応じて奨励される特別図柄に対応する格納後もしくは更新後のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用第１保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。
【１１７０６】
表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値分の保留図柄と、実行中の変動演出を示す実行図柄とを第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図５２７（ｂ）参照）に表示するように、画像の描画を制御する。

【１１７０７】
上述したように、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図５２７（ｂ）参照）に表示される保留図柄の数も、奨励される特別図柄に関する主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。
【１１７０８】
第１保留情報格納エリア２２３ｅは、保留されている第１特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第１保留球数コマンドによって送信された第１特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。
【１１７０９】
音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値と、ＲＯＭ２２２に格納された各テーブル２２２ａ～２２２ｅとを用いて、第１特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。
【１１７１０】
第２保留情報格納エリア２２３ｆは、第２特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、変動パターンコマンド及び停止種別コマンドによって送信された第２別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。
【１１７１１】
音声ランプ制御装置１１３は、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値と、ＲＯＭ２２２に格納された各テーブル２２２ａ～２２２ｅとを用いて、第２特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。
【１１７１２】
実行情報格納エリア２２３ｇは、少なくとも特別図柄表示装置３７で実行され、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１で実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第１保留球数コマンド又は変動パターンコマンド及び停止種別コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。
【１１７１３】
音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の設定等を実行するために、上述した第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１エリア又は第２保留情報格納エリア２２３ｆに記憶されている変動演出を行うための情報（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１等の各値）を、この実行情報格納エリア２２３ｇへシフトする。
【１１７１４】
特定領域通過可否フラグ２２３ｈは、第２特別図柄の動的表示でいずれかの小当たり種別に当選した場合に設定されるフラグであり、オン状態で、特定領域７３ｄを通過可能な小当たり、即ち、該当の動的表示によって、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立することを示すフラグである。
【１１７１５】

この特定領域通過可否フラグ２２３ｈは、電源投入時及び大当たり開始時に初期値としてオフに設定される。また、主制御装置１１０から出力された特定領域通過不可コマンドを受信した場合にもオフに設定され（図５９４のＳ１２６２参照）、主制御装置１１０から出力された特定領域通過可能コマンドを受信した場合にオンされる（図５９４のＳ１２６０）。

【１１７１６】

第３４実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の変動演出が小当たりに当選した場合にこの特定領域通過可否フラグ２２３ｈが参照され、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオンに設定されている場合は、特定領域７３ｄを通過可能な小当たりに当選しているため、特定領域通過可能時の表示用変動パターンコマンドを設定し（図５９６のＳ１３５４参照）、反対に、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオフに設定されている場合は、特定領域７３ｄを通過不可又は困難な小当たりに当選しているため、特定領域通過不可時の表示変動パターンコマンドを設定する（図５９６のＳ１３５５参照）。

【１１７１７】

このように、特定領域通過可否フラグ２２３ｈは、第２特別図柄の変動表示が小当たりに当選した場合に、第３図柄表示装置８１において、大当たりに相当する成功演出又はハズレに相当する失敗演出のいずれの演出を実行するかを判断する重要なフラグであるため、該特定領域通過可否フラグ２２３ｈを設定する場合、主制御装置１１０から特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドのいずれかのコマンド受信に基づいて設定するように構成されている。

【１１７１８】

ここで、図５５２を参照して、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの詳細について説明する。図５５２は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの構成を模式的に示す模式図である。

【１１７１９】

第１保留情報格納エリア２２３ｅは、第１保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４とが少なくとも設けられている。

【１１７２０】

また、第２保留情報格納エリア２２３ｆは、第１保留情報格納エリア２２３ｅとは異なり、４つのエリアを有しておらず、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ５と、が該第２保留情報格納エリア２２３ｆに直接格納される。

【１１７２１】

さらに、実行情報格納エリア２２３ｇには、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｇ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｇ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｇ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｇ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｇ５が少なくとも設けられている。

【１１７２２】
具体的には、実行情報格納エリア２２３ｇが、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に対応するエリアである。さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第２エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に２番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第３エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に３番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第４エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に４番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアである。
【１１７２３】
また、第２保留情報格納エリア２２３ｆは、これから実行を開始する第２特別図柄の変動演出に対応するエリアである。
【１１７２４】
音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、第１保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値をそれぞれ、対応する第１保留情報格納第１～第４エリアのうち該第１保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４に格納する。
【１１７２５】
具体的には、第１保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｘ≦４）であれば、その時点で保留されている第１特別図柄の変動演出の数はＸであり、その第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的にＸ番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第１保留情報格納第Ｘエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に対応するカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、第１保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第Ｘエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の第１保留第Ｘエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が、第１保留情報格納第Ｘエリアに格納されることになる。
【１１７２６】
また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２特別図柄の変動パターンコマンド及び停止種別コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、小当たり種別カウンタＣＫ、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、変動パターンコマンド及び停止種別コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を第２保留情報格納エリア２２３ｆ内の大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４、小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ５に格納する。
【１１７２７】
一方、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１特別図柄の変動演出の開始を意味する特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信すると、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第１特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、そ

の１番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応する第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、現在実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させる。

【１１７２８】

そして、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させた場合は、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させる。

【１１７２９】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２特別図柄の変動演出の開始を意味する特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドを受信すると、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ５に移動させる。

【１１７３０】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。さらに、第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。つまり、音声ランプ制御装置１１３には、主制御装置１１０にて実行中および保留中の第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１が、実行情報格納エリア２２３ｇ並びに第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納される。

【１１７３１】

音声ランプ制御装置１１３では、先読み処理（図示せず）を行う場合に、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃから保留されている第１特別図柄の変動演出の数（保留球数）を把握する。そして、その保留球数に基づき、第１保留情報格納第１～第４エリアのうち、第１特別図柄の変動演出が保留されているエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を先読みし、その変動演出において大当たりとなるか否かや、変動時間等が判定される。例えば、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「１」であれば、第１特別図柄の変動演出の保留球数が１回であるので、第１保留情報格納第１エリアについて、格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を先読みし、判定を行う。

【１１７３２】

パチンコ機１０は、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成されており、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３等にアクセスすることはできない。これに対し、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅを設けて、主制御装置１１０にて保留された第１特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１を音声ランプ制御装置１１３にも格納するので、この第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１を参照することで、先読み処理を音声ランプ制御装置１１３にて実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄の変動演出が実行された場合に、その変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなる

か等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。
【１１７３３】
なお、第１保留情報格納エリア２２３ｅ又は第２保留情報格納エリア２２３ｆ、および、実行情報格納エリア２２３ｇにおける上述のシフト処理は、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド又は特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドを受信したときの保留球数（特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド又は特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドの受信に基づく更新が行われる前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値）に基づいて、第１保留情報格納第１～第４エリアのうち保留されている変動演出に対応するエリアについてのみデータの移動（シフト）を行う。
【１１７３４】
例えば、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「４」であり、第１保留情報格納エリア２２３ｅの全エリア（第１保留情報格納第１～第４エリア）にデータが記憶されているとする。この場合、第１保留情報格納第１エリアのデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし、第１保留情報格納第２エリアのデータを第１保留情報格納第１エリアへシフトし、第１保留情報格納第３エリアのデータを第１保留情報格納第２エリアへシフトし、第１保留情報格納第４エリアのデータを第１保留情報格納第３エリアへシフトする。
【１１７３５】
一方、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「２」であれば、第１保留情報格納第１エリアのデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし、第１保留情報格納第２エリアのデータを第１保留情報格納第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、本実施形態では、変動演出が保留されていない第１保留情報格納第３，第４エリアについては、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。
【１１７３６】
なお、データの有無に関わらず、第１保留情報格納第１～第４エリアの各データを、エリア番号が１小さいエリア（実行情報格納エリア２２３ｇ又は第１保留情報格納第１～第３エリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第１保留情報格納第１～第４エリアの各々のエリアについて、データが記憶（保留）されているか否かの判定を不用とするので、プログラムの作成を容易とすることができる。
【１１７３７】
図５５１に戻って説明を続ける。ＲＡＭ２２３は、その他、主制御装置１１０より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）などを有している。
【１１７３８】
コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図５９２参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。
【１１７３９】
表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における特別図柄の変動演出や連続予告演出を制御するものである。
【１１７４０】
第３４実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態毎に第３図柄表示装置８１で行われる変動演出の変動態様が異なるとともに、各遊技状態ごとに奨励される球の発射態様が遊技者に示されるように構成されている。具体的には、例えば、左打ち遊技が奨励される「通

常遊技状態」では、左打ち遊技を促す「左打ち」という文字表示が主表示領域Ｄｍの左下領域に表示されつつ、アラビア数字で構成される各変動図柄が縦スクロールで変動すると共に、主表示領域Ｄｍにおいて１の有効ラインのみ（所謂、シングルライン）を形成するように表示される。また、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」では、右打ち遊技を促す主表示用右打ち指示８９が主表示領域Ｄｍの右上領域に表示されつつ、アラビア数字で構成される各変動図柄が縦スクロールで変動すると共に、主表示領域Ｄｍにおいて１の有効ライン（所謂、シングルライン）を形成するように表示される。このように、各遊技状態において変動図柄の表示態様を明確に異ならせることで、遊技状態を遊技者に認識させ易くしつつ、奨励される遊技を行うために必要な遊技態様（発射態様）を認識し易くすることができる。

【１１７４１】

また、例えば、「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が実行中となっている場合の「ノーマルリーチ」中の演出において、発展先を示唆する「ルーレット演出」を実行する場合、最初にルーレット演出が停止し得る発展先の候補を見せておき、その後、ルーレットを高速変動させてから、最終的に発展先を表示するように構成する。

【１１７４２】

この場合、発展先の候補を表示する段階では、遊技者に対して、いずれの発展先に停止すれば大当たりの期待度が高くなるのかを認識させるため、時間をかけて発展先の候補を１つずつ注目させる。例えば、４つの候補を見せる場合であれば、１の候補に対して、周囲に停止エフェクトを付けるなどして遊技者が注目しやすいように構成し、さらに、他の３つの候補は黒フィルターをかけるなど、注目させたい候補表示よりも暗くして表示する。このように構成することで、１の選択候補に対して、遊技者をより注目させることができる。

【１１７４３】

このように、４つの候補を１つずつ時間をかけて遊技者に認識させた後は、いずれかの発展先が１つだけ決定されることを示唆するため、４つの候補を高速で変動させてルーレット風の演出を実行する。この場合、１つずつの発展先が遊技者に認識できる必要がないため、各候補を高速に変動させる。

【１１７４４】

そして、最終的に発展先候補を停止させる段階では、遊技者に対して、これから実行される「スーパーリーチ」演出態様の演出内容をしっかりと示唆するため、４つの候補を高速で変動させてルーレット風の演出を実行していた時よりも時間をかけて、遊技者が発展先を認識し易いように構成する。

【１１７４５】

このように構成することで、発展先の候補を表示する段階では、遊技者に対して、いずれの発展先に停止すればより大当たりの期待度が高くなるのかを認識させ、停止してほしい発展先候補を認識させることができ、さらに、最終的に発展先候補を停止させる段階では、時間をかけて発展先候補を表示することで、遊技者が発展先を認識し易くすることができる。

【１１７４６】

次に、図５５３から図５８９のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがある。

【１１７４７】

図５５３は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。

【１１７４８】

この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する（Ｓ１０１）

。例えば、ＲＡＭ２０３へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本実施形態では、「１秒」）を実行する（Ｓ１０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１０３）。

【１１７４９】

その後は、主制御装置１１０に設けたＲＡＭ消去スイッチ５０３（図５２８参照）がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０４）。判別の結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていなければ（Ｓ１０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１０５）。そして、記憶されていなければ（Ｓ１０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合は、ＲＡＭ２０３の初期化を行うため、処理をＳ１１６へ移行する。

【１１７５０】

ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１１６へ移行する。

【１１７５１】

なお、図５５５のＳ１５６の処理で後述する通り、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【１１７５２】

一方、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされておらず（Ｓ１０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１０８）。次いで、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０９）。

【１１７５３】

Ｓ１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合（Ｓ１０９：Ｙｅｓ）、電源投入時においてＲＡＭ消去スイッチ５０３：オフ、かつ、設定キー５０１：オンに操作されているので、立ち上げモードを「設定確認モード」で立ち上げるべく、まず、ベース表示装置４０１において確率設定値の表示を開始し（Ｓ１１０）、その後、設定キー５０１がオフされたか否かを判別し（Ｓ１１１）、設定キー５０１がオフされるまで該「設定確認モード」を維持する（Ｓ１１１：Ｎｏ）。一方、設定キー５０１がオフされた場合は（Ｓ１１１：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示を終了して（Ｓ１１２）、「設定確認モード」を終了して、処理をＳ１１３へ移行する。なお、Ｓ１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていなければ（Ｓ１０９：Ｎｏ）、立ち上げモードを「通常モード」で立ち上げるべく、Ｓ１１０～Ｓ１１２の処理をスキップして、処理をＳ１１３へ移行する。

【１１７５４】

Ｓ１１３の処理では、確率設定値に基づいて設定値コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１１３）、処理をＳ１１４に移行する。

【１１７５５】

第３４実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３は電源のバックアップ機能を有しておらず、該音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３は立ち上げ処理によって初期化されるため（図５９０のＳ１０１０参照）、パチンコ機１０の立ち上げ処理の都度、設定値コマンドが設定され、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に

送信されるように構成されている。
【１１７５６】
ここで設定された設定値コマンドは、後述するタイマ割込処理の外部出力処理（図５５６のＳ２０１参照）において、音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３は、この設定値コマンドを受信すると、ＲＡＭ２２３に設けられた設定値メモリ（図示せず）に該設定値コマンドが示す確率設定値を格納（記憶）するように構成されている。
【１１７５７】
Ｓ１１４の処理では、ベース表示装置関連の処理を行い（Ｓ１１４）、その後、割込みを許可し（Ｓ１１５）、後述するメイン処理（図５５５参照）に移行する。このベース表示装置関連の処理では、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を点灯し、その状態で、５秒間ウエイト処理を実行する。これにより、パチンコ機１０に電源が投入される度に、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）が少なくとも５秒間継続して点灯されるため、全てのセグメントが正常に点灯できるかを確認でき、ベース表示装置４０１の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できる。
【１１７５８】
一方、Ｓ１０４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていると判別された場合は（Ｓ１０４：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」か「設定変更モード」のいずれで立ち上げるかを判別すべく、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１１６）。
【１１７５９】
Ｓ１１６の処理において、設定キー５０１がオンされていないと判別された場合は（Ｓ１１６：Ｎｏ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」で立ち上げるべく、処理をＳ１１７へ移行する。
【１１７６０】
Ｓ１１７の処理では、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）を実行する。
【１１７６１】
上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、設定変更の如何を問わず電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合には、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ５０３が押されていれば、ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合（Ｓ１０５：Ｎｏ）や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合（Ｓ１０７：Ｎｏ）も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）を実行する。
【１１７６２】
ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）、即ち、「ＲＡＭクリアモード」では、ＲＡＭ２０３の使用領域を「０」クリアし（Ｓ１１７）、その後、ＲＡＭ２０３に初期値（例えば、第１保留球数カウンタ２０３ａの「０」クリア等）を設定し（Ｓ１１８）、処理をＳ１１３へ移行する。
【１１７６３】
なお、このＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）では、ＲＡＭ２０３の使用領域のうち、ベース表示装置４０１に表示するベース値に関連する領域（総アウト個数カウンタ、低確払出個数カウンタ、リアルタイムベース値データなど（いずれも図示せず））を除いた領域のクリアを行う。これにより、電源投入時にＲＡＭ消去スイッチ５０３が操作されても、その操作が行われる前から行われているリアルタイムベース値の計測が継続され、その計測されたリアルタイムベース値をベース表示装置４０１に表示させることができる。
【１１７６４】

一方、Ｓ１１６の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合は（Ｓ１１６：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「設定変更モード」にするべく、設定変更処理を行う（Ｓ１１９）。

【１１７６５】

ここで、図５５４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される設定変更処理（Ｓ１１９）について説明する。図５５４は、この設定変更処理（Ｓ１１９）を示すフローチャートである。

【１１７６６】

この設定変更処理（Ｓ１１９）は、立ち上げモードが「設定変更モード」である場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更（更新）を受け付け、確定されるための処理である。

【１１７６７】

この設定変更処理（Ｓ１１９）では、まず、ベース表示装置４０１において現在の確率設定値の表示の開始を設定し（Ｓ１２１）、処理をＳ１２２へ移行する。この確率設定値の表示の開始設定により、ベース表示装置４０１に確率設定値の表示が開始される。

【１１７６８】

なお、ここで表示される確率設定値は、電源断前に設定されていた確率設定値ではなく、必ず特定の値に固定されるようにしてもよい。即ち、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、必ず特定の確率設定値で表示が開始されるようにしてもよい。特定の確率設定値としては、例えば、確率設定値（「１」～「３」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「２」であってもよいし、確率設定値の最大値である「３」であってもよい。これにより、電源断される前に設定されていた確率設定値にかかわらず、ホール関係者等は確率設定値を特定の確率設定値から変更できる。

【１１７６９】

一方で、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにしてもよい。これにより、ホール関係者等は、電源断される前に設定されていた確率設定値を考慮しながら、確率設定値を変更できる。

【１１７７０】

また、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、電源断される前に設定されていた確率設定値が「２」以上であれば、確率設定値を「２」として表示を開始し、電源断される前に設定されていた確率設定値が「１」であれば、その電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにしてもよい。例えば、電源断される前に設定された確率設定値が「３」のように高い場合、確率設定値を少しだけ（例えば１だけ）小さくしたい場合が多々生じ得る。このような場合において、確率設定値を、電源断される前に設定された確率設定値そのままで表示を開始すると、次のような問題が生じる。即ち、確率設定値の更新は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンする毎に１ずつ加算され、確率設定値が「３」の場合にＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされた場合には、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。よって、例えば、確率設定値を「３」から「２」に変更したい場合、ＲＡＭ消去スイッチ５０３のオンを繰り返しながら、ほぼ確率設定値を１周させなければならない。これに対し、電源断される前に設定された確率設定値が高い場合に、確率設定値を「２」で表示を開始することで、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンする回数を抑えながら、確率設定値の更新を行うことができる。

【１１７７１】

次に、Ｓ１２２の処理では、確率設定値が「１」～「３」の範囲にあるか否かを判断し（Ｓ１２２）、所定の範囲内にない、即ち、異常な確率設定値となっている場合は（Ｓ１２２：Ｎｏ）、確率設定値を初期値に変更し（Ｓ１２３）、Ｓ１２４の処理へ移行する。この初期値としては、確率設定値（「１」～「３」）の最小値である「１」であってもよ

いし、確率設定値の中間値である「２」であってもよいし、確率設定値の最大値である「３」であってもよい。一方、Ｓ１２２の処理の結果、確率設定値が「１」～「３」の範囲内にあると判断される場合は（Ｓ１２２：Ｙｅｓ）、確率設定値は正常な値であるので、Ｓ１２３の処理をスキップして、Ｓ１２４の処理へ移行する。

【１１７７２】

Ｓ１２４の処理では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになったか否かを判断する（Ｓ１２４）。その結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになっていないと判断される場合は（Ｓ１２４：Ｎｏ）、次いで、設定変更スイッチ５０２がオンになったか否かを判断する（Ｓ１２５）。

【１１７７３】

Ｓ１２５の結果、設定変更スイッチ５０２がオンされていないと判断されれば（Ｓ１２５：Ｎｏ）、Ｓ１２２の処理へ戻る一方、設定変更スイッチ５０２がオンされたと判断されれば（Ｓ１２５：Ｙｅｓ）、確率設定値を更新して（Ｓ１２６）、Ｓ１２２の処理に戻る。

【１１７７４】

Ｓ１２６の処理である確率設定値の更新は、それまでの確率設定値が「１」～「２」である場合は、その確率設定値に１を加算し、それまでの確率設定値が「３」である場合は、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。Ｓ１２６の処理により更新された確率設定値は、ベース表示装置４０１に表示される。

【１１７７５】

Ｓ１２２→Ｓ１２３→Ｓ１２４：Ｎｏ→Ｓ１２５（及びＳ１２６）→Ｓ１２２のループ処理は、Ｓ１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断されるまで（Ｓ１２４：Ｙｅｓ）実行され続ける。そして、Ｓ１２４の処理により、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断される場合は（Ｓ１２４：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１に表示されている確率設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定し（Ｓ１２７）、該確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル２０２ａを設定する（Ｓ１２８）。

【１１７７６】

Ｓ１２８の処理の後、次いで、設定キー５０１がオフ状態となったか否かを判断する（Ｓ１２９）。Ｓ１２９の処理では、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもいし、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもよい。

【１１７７７】

Ｓ１２９の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になっていないと判断される間は（Ｓ１２９：Ｎｏ）、Ｓ１２９の処理を繰り返し実行する。そして、Ｓ１２９の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になったと判断される場合は（Ｓ１２９：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示の終了を設定し（Ｓ１３０）、この設定変更処理（Ｓ１１８）を終了する。

【１１７７８】

なお、設定変更処理の終了後は、立ち上げ処理（図５５３参照）に戻り、処理をＳ１１６へ移行し、ＲＡＭ２０３初期化処理を実行（Ｓ１１７及びＳ１１８）し、ＲＡＭ２０３のデータを消去（クリア）する。このように、Ｓ１２４の処理においてホール関係者等にＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンさせて確率設定値を確定させることにより、その後、ＲＡＭ２０３のデータの消去が行われることを、ホール関係者等に強く認識させることができる。

【１１７７９】

また、Ｓ１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３のオン検出によって確率設定値を確定させていたが、設定キー５０１のオフ検出によって確率設定値を確定するように構成してもよい。

【１１７８０】
次に、図５５５を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図５５５は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別してカウンタの更新処理と電源断時処理とが実行される。
【１１７８１】
メイン処理では、まず、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１５１）。そして、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１５１：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１５２，Ｓ１５３）。
【１１７８２】
まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１５２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では「９９９９」、「９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃにそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、後述するタイマ割込処理のＳ２０７（図５５６参照）の処理と同一の方法によって実行し（Ｓ１５３）、Ｓ１５１の処理へ移行する。
【１１７８３】
ここで、このメイン処理が実行されている間、後述するタイマ割込処理（図５５６参照）が所定時間間隔（本実施形態では２ミリ秒）で起動され実行される。タイマ割込処理では、遊技の状態に応じて異なる処理が実行される。例えば、大当たり中には、可変入賞装置６５の開閉を制御する処理が行われ、スルーゲート６７への球の通過があれば、普通図柄表示装置８３による普通図柄の表示制御が行われる。また、特別図柄表示装置３７での変動表示を開始する場合に実行される大当たり抽選では、高確率状態か低確率状態かによって、取得した大当たり乱数カウンタＣ１と比較する大当たり乱数値の数が異なってくる。よって、１回のタイマ割込処理の実行にかかる時間は、遊技の状態に応じて変化することになる。従って、一のタイマ割込処理が終了してから次のタイマ割込処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく、その時々の遊技の状態に応じて変化する。
【１１７８４】
メイン処理の一処理である上記のＳ１５２，Ｓ１５３の処理は、このタイマ割込処理の残余時間の中で実行されることになる。つまり、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新が繰り返し実行されることになるので、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値、普図当たりカウンタＣ４の初期値）とをランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１についてもランダムに更新することができる。特に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２とをランダムに更新することによって、これらを更新の初期値として使用する大当たり乱数カウンタＣ１及び普図当たりカウンタＣ４の更新に、ランダム性を持たせることができる。
【１１７８５】
Ｓ１５１の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１５１：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図５８９において後述するＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１５４以降の電源遮断時の処理が実行される。
【１１７８６】
Ｓ１５４の処理では、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１５４）、電源が遮断されたこと

を示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１５５）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１５６）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１５７）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【１１７８７】

なお、Ｓ１５１の処理は、タイマ割込処理（図５５６参照）の残余時間内に行われるＳ１５２とＳ１５３の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。これにより、主制御装置１１０のメイン処理において、タイマ割込処理による各種設定が終了し、また、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新が終わったタイミングで、電源断の発生情報を確認している。よって、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。

【１１７８８】

従って、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（Ｓ１０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１５１の処理から開始することができる。その結果、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

【１１７８９】

次に、図５５６を参照して、第３４実施形態に係るパチンコ機１０の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理について説明する。図５５６は、第３４実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【１１７９０】

このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する（Ｓ２０１）。タイマ割込処理やメイン処理（図５５５参照）では、各種処理に基づいて、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３、ホールコンピュータ（図示せず）等へ送信すべきコマンド又は信号等を生成し、コマンドが生成された場合はＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦記憶し、信号が生成された場合は該信号に対応する装置（例えば、ホールコンピュータとパチンコ機１０とを接続するための外部出力端子板（図示せず）等）に信号を出力する。Ｓ２０１の外部出力処理では、上記コマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信するとともに、上記信号を各種装置へ出力する。

【１１７９１】

Ｓ２０１の処理の後は、次に、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ２０２）、次いで、各特別図柄の当たり時における処理を実行する当たり処理を実行する（Ｓ２０３）。この当たり処理（Ｓ２０３）については、図５７９において後述する。

【１１７９２】

Ｓ２０３の後は、次に、普通電役７２の駆動制御処理を実行する普通電役制御処理を実行する（Ｓ２０４）。簡単に説明すると、球がスルーゲート６７を通過したことを条件に普通図柄表示装置８３にて普通図柄の可変表示が実施され、普通図柄の可変表示の結果、普通図柄の当たり図柄（例えば、「○」図柄）が現出して当たり状態となると、普通電役７２を所定時間開放状態とする一方、普通図柄のハズレ図柄（例えば、「×」図柄）が現出した場合は、普通電役７２の閉鎖状態を維持する。この普通電役制御処理については、図５８８を参照して後述する。

【１１７９３】

Ｓ２０４の処理の後は、次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ２０５）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチ２０８の状態を読み込むと共に、当該スイッチ２０８の状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置１１１に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置１１１に向けて送信される。

【１１７９４】

次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ２０６）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第３４実施形態では、「９９９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第３４実施形態では、「９９」）に達した際、「０」にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。

【１１７９５】

次いで、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、普図当たりカウンタＣ４及び小当たり種別カウンタＣＫの更新を実行する（Ｓ２０７）。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、普図当たりカウンタＣ４及び小当たり種別カウンタＣＫをそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（第３４実施形態では、それぞれ、「９９９９」，「９９」，「９９」，「９」，「９９」，「２９９」）に達した際、それぞれ「０」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１又は第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値を当該大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４に設定する。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４，ＣＫの更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。

【１１７９６】

次に、第１始動口６４への入賞に伴う特図１始動入賞処理を実行する（Ｓ２０８）。なお、この特図１始動入賞処理（Ｓ２０８）の詳細は、図５５７を参照して後述する。

【１１７９７】

次いで、スルーゲート６７への球の通過有無を判断するゲート通過処理を実行する（Ｓ２０９）。このゲート通過処理（Ｓ２０９）においてスルーゲート６７を球が通過したと判別された場合に、普図当たりカウンタＣ４の値がカウンタ用バッファ２０３ｃから取得され、その普図当たりカウンタＣ４の値が普図保留球格納エリア２０３ｈ（図５３０参照）に格納されるとともに普通図柄保留ランプ８４に普通図柄の可変表示の保留数が表示等される。なお、このゲート通過処理（Ｓ２０９）の詳細は、図５５８を参照して後述する。

【１１７９８】

ゲート通過処理（Ｓ２０９）を実行した後は、上記始動入賞処理（Ｓ２０８）の処理内容に基づいて特別図柄表示装置３７による特別図柄の動的表示を行うための処理や第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特図変動処理を実行する（Ｓ２１０）。なお、特図変動処理（Ｓ２１０）の詳細は、図５５９を参照して後述する。

【１１７９９】

次いで、上記ゲート通過処理（Ｓ２０９）の処理内容に基づいて、普通図柄の当否判別を行うとともに、該判別結果に基づく普通図柄の可変表示を普通図柄表示装置８３において行うための設定処理である普図変動処理を実行する（Ｓ２１１）。この普図変動処理（

Ｓ２１１）では、上述した遊技状態に応じて、普通図柄の当たり確率が、高確率（例えば、９９／１００）か低確率（０／１００）のいずれかで行われる。そして、当否結果に基づいて普通図柄の可変表示を行うとともに、該当否結果に応じた表示結果を普通図柄表示装置８３に表示する。なお、普図変動処理（Ｓ２１１）の詳細は、図５８７を参照して後述する。

【１１８００】

普図変動処理（Ｓ２１１）を実行した後は、発射制御処理を実行し（Ｓ２１２）、ベース値処理を実行して（Ｓ２１３）、さらに、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ２１４）、このタイマ割込処理を終了する。

【１１８０１】

なお、発射制御処理（Ｓ２１２）は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、球発射信号が払出制御装置１１１を介して発射制御装置１１２へ送信される。

【１１８０２】

また、ベース値処理（Ｓ２１３）では、まず、リアルタイムベース値を算出（計測）するとともに、総アウト個数が６００００個となった場合に、該リアルタイムベース値データを前回リアルタイムベース値データへシフトする等の処理を実行する。次いで、前回、ベース値処理を実行してから５秒経過したか否かを判別し、前回、ベース値処理を実行してから５秒経過している場合にベース表示装置４０１にベース値を表示する処理を実行する。

【１１８０３】

また、本実施形態では、定期的に実行する処理をタイマ割込処理（図５５６参照）で実行し、メイン処理において、タイマ割込処理の残余時間に各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新を実行する場合について説明したが、タイマ割込処理にて実行していた処理の一部または全部を、メイン処理の中で所定時間（例えば、２ミリ秒）毎に実行するように構成してもよい。例えば、本実施形態においてタイマ割込処理にて実行していた賞球計数信号，払出異常信号読み込み処理（Ｓ２０２）、当たり処理（Ｓ２０３）、普通電役制御処理（Ｓ２０４）及びスイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）の一部または全部を、タイマ割込処理ではなく、メイン処理の中で２ミリ秒毎に実行するように構成してもよい。

【１１８０４】

この場合、メイン処理の中で所定時間（２ミリ秒）経過したか否かを判断するステップを設け、所定時間経過したと判断された場合のみ、所定時間毎に実行する処理を実行し、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間の経過の有無にかかわらず実行するようにしてもよい。これにより、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間毎に実行する処理の残余時間に実行されることになるが、所定時間毎に実行する処理は、遊技の状態に応じてその実行にかかる時間が変化するため、このように構成した場合であっても、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１をランダムに更新することができる。

【１１８０５】

次に、図５５７のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図５５６参照）の一処理である特図１始動入賞処理（Ｓ２０８）を説明する。図５５７は、この特図１始動入賞処理（Ｓ２０８）を示すフローチャートである。

【１１８０６】

特図１始動入賞処理（Ｓ２０８）は、第１始動口６４への球の入賞の有無を判断し、入

賞があった場合は、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を入賞した始動口６４に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに格納する（保留する）処理を実行する。また、保留する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置１１３へ送信するための処理を実行する。

【１１８０７】

ＭＰＵ２０１は、この特図１始動入賞処理（Ｓ２０８）において、まず、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図５５６のＳ２０５参照）において読み込んだ、第１始動口６４への入球（入賞）を検出する第１始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第１始動口６４への入球を３回のタイマ割込処理（図５５６参照）にわたって検出する。

【１１８０８】

Ｓ３０１の判別の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ３０２）。判別の結果、「通常遊技状態」でなければ（Ｓ３０２：Ｎｏ）、奨励される右打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）左打ち遊技によって発射された球が第１始動口６４に入賞したということなので、音声出力装置２２６（図５２８参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「右打ちしてください」という文字表示を表示する等の左打ちエラー処理を実行し（Ｓ３０３）、処理をＳ３０４へ移行する。

【１１８０９】

このように構成することで、左打ち遊技が奨励されていない「時間短縮状態」において第１始動口スイッチ（図示せず）で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行い、左打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に左打ち遊技の実行を敬遠させ（右打ち遊技を促し）、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【１１８１０】

なお、Ｓ３０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」であると判断された場合は（Ｓ３０２：Ｙｅｓ）、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、Ｓ３０３の処理をスキップし、Ｓ３０３の左打ちエラー処理を行わず、処理をＳ３０４へ移行する。

【１１８１１】

Ｓ３０１の処理の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が上限値（第３４実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０４）。そして、第１始動口６４への入賞があっても作動保留球数Ｎ１＜４でなければ（Ｓ３０４：Ｎｏ）、この特図１始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図５５６参照）へ戻る。

【１１８１２】

一方、作動保留球数Ｎ１＜４であれば（Ｓ３０４：Ｙｅｓ）、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１加算する（Ｓ３０５）。そして、今回、第１特別図柄に対応する第１始動口６４への入賞であるので、第１保留球格納エリア２０３ｄを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１の格納先として設定し（Ｓ３０６）、処理をＳ３１１へ移行する。

【１１８１３】

Ｓ３１１の処理では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図５２８参照）から読み出し、各保留球格納エリアに格納する。つまり、Ｓ３０６で格納先として設定された第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち、第１保留球数カウンタ２０３ａで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２、停止

パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３及び変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に各々保留（格納）する（Ｓ３１１）。

【１１８１４】

具体的には、例えば、第１始動口６４への入賞に基づくＳ３０６の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄが格納先として設定され、また、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「１」であれば、第１保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。また、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば第１保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「３」であれば第１保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であれば第１保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。

【１１８１５】

次に、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３０６の処理により第１保留球格納エリア２０３ｄに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を含む第１保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第１保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３１２）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図５５６のＳ２０１参照）によって、第１保留球数コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。Ｓ３１２の処理を終えると、この特図１始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図５５６参照）に戻る。

【１１８１６】

なお、Ｓ３１２の処理において第１保留球数コマンドに含める各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、Ｓ３１２の処理によりカウンタ用バッファ２０３ｃから読み出した値そのものを用いてもよいし、Ｓ３１２の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄに格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

【１１８１７】

次に、図５５８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図５５６参照）の一処理であるゲート通過処理（Ｓ２０９）を説明する。図５５８は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を示すフローチャートである。ゲート通過処理（Ｓ２０９）は、スルーゲート６７への球の通過（入球）の有無を判断し、球が通過（入球）した場合は、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する（保留する）処理を実行する。

【１１８１８】

このゲート通過処理（Ｓ２０９）では、まず、球がスルーゲート６７を通過したか否かを判別する（Ｓ４０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図５５６のＳ２０５参照）において読み込んだスルーゲート６７への球の通過（入球）を検出するスルーゲートスイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、スルーゲート６７への通過（入球）を３回のタイマ割込処理（図５５６参照）にわたって検出する。

【１１８１９】

Ｓ４０１の処理において、スルーゲート６７を球が通過していない場合は（Ｓ４０１：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図５５６参照）へ戻る。一方、球がスルーゲート６７を通過（入球）したと判別されると（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技の球の発射が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ４０２）。判別の結果、「通常遊技状態」であれば（Ｓ４０２：Ｙｅｓ）、次いで、小当たり遊技中か否か、即ち、「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選し、小当たり当選回数に基づいて時短終了条件が成立して、「通常遊技状態」に移行してから小入賞口ユニット７３の開放動作が実行中の状態であるか否かを判別する（Ｓ４０３）。判別の結果、小当たり遊技中でない場合は（Ｓ４０３：Ｎｏ）、「通常遊技状態」において奨励される左打ち遊技ではなく

非奨励の（禁止されている）右打ち遊技によって発射された球がスルーゲート６７を通過したということなので、音声出力装置２２６（図５２８参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「左打ちに戻してね」という文字表示を表示する等の通常時右打ちエラー処理を実行し（Ｓ４０４）、処理をＳ４０５へ移行する。

【１１８２０】

このように構成することで、右打ち遊技が推奨されていない「通常遊技状態」においてスルーゲート６７で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行うことで、右打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に右打ち遊技の実行を敬遠させ、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【１１８２１】

なお、Ｓ４０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」でなければ（Ｓ４０２：Ｎｏ）、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」であるので、Ｓ４０４の通常時右打ちエラー処理を行わず、Ｓ４０３及びＳ４０４の処理をスキップして、処理をＳ４０５へ移行する。

【１１８２２】

また、Ｓ４０３の判別の結果、小当たり遊技中であれば（Ｓ４０３：Ｙｅｓ）、「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選し、小当たり当選回数に基づいて時短終了条件が成立して、「通常遊技状態」に移行してから小入賞口ユニット７３の開放動作が実行中の状態であるので、この場合も、Ｓ４０４の通常時右打ちエラー処理を行わず、Ｓ４０４の処理をスキップして、処理をＳ４０５へ移行する。

【１１８２３】

Ｓ４０５の処理では、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄の可変表示の作動保留球数ＨＮ）が上限値（第３４実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ４０４）。そして、スルーゲート６７への通過（入球）があっても作動保留球数ＨＮ＜４でなければ（Ｓ４０５：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図５５６参照）へ戻る。

【１１８２４】

一方、作動保留球数ＨＮ＜４であれば（Ｓ４０５：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１加算する（Ｓ４０６）。そして、普図当たりカウンタＣ４の値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図５２８参照）から読み出し、読み出したデータを、普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのうち、普図保留球数カウンタ２０３ｇで示される値に対応するエリアに格納する（Ｓ４０７）。

【１１８２５】

具体的には、例えば、Ｓ４０６の処理による加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「１」であれば、普図保留第１エリアに普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。また、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「２」であれば普図保留第２エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「３」であれば普図保留第３エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「４」であれば普図保留第４エリアに、普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。Ｓ４０７の処理の終了後は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了し、タイマ割込処理（図５５６参照）に戻る。

【１１８２６】

なお、第３４実施形態では、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信しないように構成されているが、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信して、普通図柄の可変表示に関する保留図柄等に関する演出（報知）を行うように構成してもよい。この場合に、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球数コマンドに含めて送信することで、音声ランプ制御装置１１３で普通図柄に関する所謂先読み処理を実行可能に構成し、普通図柄に関する演出のバリエーションを設けるように構成してもよい。

【１１８２７】

次に、図５５９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図５５６参照）の一処理である特図変動処理（Ｓ２１０）について説明する。図５５９は、この特図変動処理（Ｓ２１０）を示すフローチャートである。

【１１８２８】

この特図変動処理（Ｓ２１０）は、第１特別図柄および第２特別図柄に関する特別図柄表示装置３７における動的表示や、第３図柄表示装置８１にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する制御を行うものである。

【１１８２９】

ＭＰＵ２０１は、この特図変動処理（Ｓ２１０）において、まず、今現在、第１特別図柄又は第２特別図柄のいずれか一方が大当たり中であるか否かを判別する（Ｓ５０１）。大当たり中としては、大当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３７で表示される大当たり遊技の最中と、大当たり遊技開始前（即ち、大当たりオープニング）の所定時間の最中と、大当たり遊技終了後（即ち、大当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ５０１における判別の結果、いずれかの特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ５０１：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図５５６参照）に戻る。

【１１８３０】

Ｓ５０１の処理において、大当たり中でないと判別された場合は（Ｓ５０１：Ｎｏ）、次に、今現在、第２特別図柄が小当たり中であるか否かを判別する（Ｓ５０２）。小当たり中としては、小当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３７で表示される小当たり遊技の最中と、小当たり遊技開始前（即ち、小当たりオープニング）の所定時間の最中と、小当たり遊技終了後（即ち、小当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ５０２における判別の結果、第２特別図柄の小当たり中であれば（Ｓ５０２：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図５５６参照）に戻る。

【１１８３１】

Ｓ５０２の処理において、小当たり中でないと判別された場合は（Ｓ５０２：Ｎｏ）、次に、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄（特図１）又は第２特別図柄（特図２）が動的表示中であるか否かを判別し（Ｓ５０３）、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示中でなければ（Ｓ５０３：Ｎｏ）、次いで、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する（Ｓ５０４）。その結果、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ５０４：Ｎｏ）、特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図５５６参照）に戻る。これにより、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示（変動演出）における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置３７（第３図柄表示装置８１）に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。また、実行の終了した動的表示が特定の変動パターンであれば、図柄確定時間が延長（即ち、「０．５秒」から「９秒」に延長）されるため、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へと移行した直後において、普通電役７２の開放動作に伴う想定外の特別図柄２の変動表示の実行を抑制することができる。

【１１８３２】

一方、Ｓ５０４の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ５０４：Ｙｅｓ）、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５０５）。その結果、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」でなければ（Ｓ５０５：Ｙｅｓ）、第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１減算する（Ｓ５０６）。これは、後述する変動開始処理（Ｓ５１１）によって、保留されていた第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第１特別図柄に関する保留球

数が１つ減少するためである。
【１１８３３】
次いで、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５０７）。このデータシフト処理（Ｓ５０６）は、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第１保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第１保留第２エリア→第１保留第１エリア、第１保留第３エリア→第１保留第２エリア、第１保留第４エリア→第１保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。
【１１８３４】
一方、Ｓ５０５の処理において、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」であると判別されると（Ｓ５０５：Ｎｏ）、次に、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ５０８）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図５５６のＳ２０５参照）において読み込んだ、第２始動口７１への入球（入賞）を検出する第２始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第２始動口７１への入球を３回のタイマ割込処理（図５５６参照）にわたって検出する。
【１１８３５】
Ｓ５０８の判別の結果、球が第２始動口７１に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ５０８：Ｙｅｓ）、第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図５２８参照）から読み出し、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する（Ｓ５０９）。
【１１８３６】
上述したように、第３４実施形態のパチンコ機１０では、第１保留球格納エリア２０３ｄと異なり、第２保留球格納エリア２０３ｅに保留エリアを有していないため、カウンタ用バッファ２０３ｃ（図５２８参照）から読み出された各値は第２保留球格納エリア２０３ｅに直接格納される。
【１１８３７】
次いで、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納されたデータを保留球実行エリア２０３ｆにシフトし（Ｓ５１０）、処理をＳ５１１に移行する。
【１１８３８】
Ｓ５０７又はＳ５１０のデータシフト処理の後は、データシフト処理により保留球実行エリア２０３ｆに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１に対する変動開始処理を実行し（Ｓ５１１）、タイマ割込処理（図５５６参照）に戻る。
【１１８３９】
ここで、図５６０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（Ｓ２１０）の一処理である変動開始処理（Ｓ５１１）について説明する。図５６０は、この変動開始処理（Ｓ５１１）を示したフローチャートである。
【１１８４０】
この変動開始処理（Ｓ５１１）では、上述したように、各特別図柄の動的表示を行うか否かや、各特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の設定処理等を行う。また、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選している場合は、小当たり当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。
【１１８４１】
この変動開始処理（Ｓ５１１）では、まず、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５１０１）。
【１１８４２】

第３４実施形態のパチンコ機１０では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル２０２ａを参照して、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値とその時々の遊技状態（モード）との関係に基づいて判別される。上述した通り、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たり確率が設定値「１」で１０１／１００００、設定値「３」で１０５／１００００となるように大当たり乱数値が規定されている。

【１１８４３】

Ｓ５１０１の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。Ｓ５１０１の処理の結果、大当たりであると判別された場合（Ｓ５１０１：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、各特別図柄に対応する大当たり種別テーブル２０２ｂ（図５３２参照）とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５１０２）。

【１１８４４】

この処理では、大当たり種別テーブル２０２ｂによって、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たり後に「第１時間短縮状態」へ移行する大当たり種別「時短壱」か、同じく最大ラウンド数が３ラウンドの大当たり後に「第２時間短縮状態」へ移行する大当たり種別「時短弐」か、又は、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「第４時間短縮状態」へ移行する大当たり種別「時短参」かが判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３７における大当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。

【１１８４５】

具体的には、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータか第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータかを保留球実行エリア２０３ｆのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１（図５３２（ａ）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。また、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２（図５３２（ｂ）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。

【１１８４６】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０３）、Ｓ５１１０の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｅ（図５４５～図５４７参照）を選択する。

【１１８４７】

そして、Ｓ５１０３の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｆにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【１１８４８】

Ｓ５１０１の処理において、大当たりではないと判別された場合には（Ｓ５１０１：Ｎ

ｏ）、続いて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて小当たりか否かを判別する小当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５１０４）。

【１１８４９】

第３４実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりか否かは、全確率設定値で同一となるように設定されている。具体的には、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、小当たり確率が全設定で４５７０／１００００となるように小当たり乱数値が規定されている。

【１１８５０】

Ｓ５１０４の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される小当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、第２特別図柄の小当たりであると判別する。Ｓ５１０４の処理の結果、小当たりであると判別された場合（Ｓ５１０４：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値と、小当たり種別テーブル２０２ｃ（図５３３参照）とに基づいて、小当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５１０５）。

【１１８５１】

この処理では、小当たり種別テーブル２０２ｃによって、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別、即ち、大当たり状態が発生しない「小当たりＡ」か、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たり後に「第１時間短縮状態」へ移行する「時短Ａ」か、最大ラウンド数が８ラウンドの大当たり後に「第３時間短縮状態」へ移行する「時短Ｂ」か、同じく最大ラウンド数が８ラウンドの大当たり後に「第３時間短縮状態」へ移行する「時短Ｃ」か、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たり後に「第１時間短縮状態」へ移行する「時短Ｄ」か、最大ラウンド数が８ラウンドの大当たり後に「第４時間短縮状態」へ移行する「時短Ｅ」か、同じく最大ラウンド数が８ラウンドの大当たり後に「第４時間短縮状態」へ移行する「時短Ｆ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「第２時間短縮状態」へ移行する「時短Ｇ」か、が判別される。そして、判別された小当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３７における小当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。

【１１８５２】

具体的には、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータか第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータかを保留球実行エリア２０３ｆのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値と、特図２小当たり種別テーブル２０２ｃ２（図５３３参照）とに基づいて小当たり種別が決定される。

【１１８５３】

次に、小当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０６）、Ｓ５１０７の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、小当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この小当たり時の変動パターンの決定では、まず、その小当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｅ（図５４５～図５４７参照）を選択する。

【１１８５４】

そして、Ｓ５１０６の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｆにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【１１８５５】
次いで、Ｓ５１０７の処理では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、音声ランプ制御装置１１３へ送信するためのコマンドを設定すべく、小当たり用時短終了条件判定処理を実行し（Ｓ５１０７）、処理をＳ５１１０に移行する。
【１１８５６】
ここで、図５６１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動開始処理（図５６０参照）の一処理である小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）を説明する。図５６１は、この小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）を示すフローチャートである。小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）は、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。
【１１８５７】
この小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）では、まず、時短終了判定フラグ２０３ｐがオンされているか否かを判別し（Ｓ５１３１）、時短終了判定フラグ２０３ｐがオンされていない、即ち、時短終了判定フラグ２０３ｐがオフであれば（Ｓ５１３１：Ｎｏ）、現在の遊技状態が「第１時間短縮状態」ではなく、いずれの小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件も成立し得るため（図５３８参照）、当選した小当たり種別が小当たり種別「時短Ａ」であるか否かを判別する（Ｓ５１３２）。
【１１８５８】
Ｓ５１３２の判別の結果、当選した小当たり種別が小当たり種別「時短Ａ」であれば（Ｓ５１３２：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信するための特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定すべく、時短Ａ判定処理を実行し（Ｓ５１３３）、この小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）を終了して変動開始処理（図５６０参照）に戻る。
【１１８５９】
ここで、図５６２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短終了条件判定処理（図５６１）の一処理である時短Ａ判定処理（Ｓ５１３３）を説明する。図５６２は、この時短Ａ判定処理（Ｓ５１３３）を示すフローチャートである。この時短Ａ判定処理（Ｓ５１３３）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。
【１１８６０】
この時短Ａ判定処理（Ｓ５１３３）では、まず、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１の値が１より大きい値であるか否か、即ち、これから実行される小当たり種別「時短Ａ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図５７０参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立するか否かを判別する（Ｓ５１５１）。
【１１８６１】
Ｓ５１５１の判別の結果、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１の値が１より大きい値であれば（Ｓ５１５１：Ｙｅｓ）、これから実行される小当たり種別「時短Ａ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図５７０参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立せず、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、該小入賞口ユニット７３には入球困難又は不可となり、特定領域７３ｄを通過困難となって大当たり状態を発生困難となる。
【１１８６２】
よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、ハズレ演出に相当する特定領域通過不可時の演出を行うべく、特定領域通過不可コマンドを設定し（Ｓ５１５３）、この時短Ａ判定処理（Ｓ５１３３）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図５６１）に戻る。
【１１８６３】

一方、Ｓ５１５１の処理において、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１の値が１より大きい値でない、即ち、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１の値が１以下であれば（Ｓ５１５１：Ｎｏ）、これから実行される小当たり種別「時短Ａ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図５７０参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放された場合に該小入賞口ユニット７３に入球容易又は可能となり、特定領域７３ｄを通過可能となって大当たり状態を発生可能となる。

【１１８６４】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、大当たり演出に相当する特定領域通過可能時の演出を行うべく、特定領域通過可能コマンドを設定し（Ｓ５１５２）、この時短Ａ判定処理（Ｓ５１３３）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図５６１）に戻る。

【１１８６５】

なお、Ｓ５１５２又はＳ５１５３の処理で設定された特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図５５６のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１１８６６】

音声ランプ制御装置１１３では、特定領域通過不可コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１においてハズレに相当する変動演出を実行するように構成されている（図６０１（ｃ）参照）。一方、特定領域通過可能コマンド受信すると、第３図柄表示装置８１において大当たりに相当する変動演出を実行するように構成されている（図６０１（ａ）参照）。

【１１８６７】

このように構成することで、「時間短縮状態」において小当たりに当選した場合に選択され得る１の変動パターン（例えば、「スーパーリーチ」演出態様）に対して、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無によって、ハズレに相当する演出又は大当たりに相当する演出を実行することができる。

【１１８６８】

図５６１の小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）に戻って、説明を続ける。Ｓ５１３２の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ａ」ではないと判別された場合（Ｓ５１３２：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｂ」であるか否かを判別し（Ｓ５１３４）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｂ」であれば（Ｓ５１３４：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信するための特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定すべく、時短Ｂ判定処理を実行し（Ｓ５１３５）、この小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）を終了して変動開始処理（図５６０参照）に戻る。

【１１８６９】

ここで、図５６３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短終了条件判定処理（図５６１）の一処理である時短Ｂ判定処理（Ｓ５１３５）を説明する。図５６３は、この時短Ｂ判定処理（Ｓ５１３５）を示すフローチャートである。この時短Ｂ判定処理（Ｓ５１３５）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。

【１１８７０】

この時短Ｂ判定処理（Ｓ５１３５）では、まず、時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２の値が１より大きい値であるか否か、即ち、これから実行される小当たり種別「時短Ｂ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図５７０参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立するか否かを判別する（Ｓ５１５４）。

【１１８７１】

Ｓ５１５４の判別の結果、時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２の値が１より大きい値であれば（Ｓ５１５４：Ｙｅｓ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｂ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図５７０参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立せず、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、該小入賞口ユニット７３には入球困難又は不可となり、特定領域７３ｄを通過困難となって大当たり状態を発生困難となる。

【１１８７２】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、ハズレ演出に相当する特定領域通過不可時の演出を行うべく、特定領域通過不可コマンドを設定し（Ｓ５１５６）、この時短Ｂ判定処理（Ｓ５１３５）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図５６１）に戻る。

【１１８７３】

一方、Ｓ５１５４の処理において、時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２の値が１より大きい値でない、即ち、時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２の値が１以下であれば（Ｓ５１５４：Ｎｏ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｂ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図５７０参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放された場合に該小入賞口ユニット７３に入球容易又は可能となり、特定領域７３ｄを通過可能となって大当たり状態を発生可能となる。

【１１８７４】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、大当たり演出に相当する特定領域通過可能時の演出を行うべく、特定領域通過可能コマンドを設定し（Ｓ５１５５）、この時短Ｂ判定処理（Ｓ５１３５）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図５６１）に戻る。

【１１８７５】

なお、Ｓ５１５５又はＳ５１５６の処理で設定された特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図５５６のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１１８７６】

図５６１の小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）に戻って、説明を続ける。Ｓ５１３４の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｂ」ではないと判別された場合（Ｓ５１３４：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｃ」であるか否かを判別し（Ｓ５１３６）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｃ」であれば（Ｓ５１３６：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信するための特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定すべく、時短Ｃ判定処理を実行し（Ｓ５１３７）、この小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）を終了して変動開始処理（図５６０参照）に戻る。

【１１８７７】

ここで、図５６４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短終了条件判定処理（図５６１）の一処理である時短Ｃ判定処理（Ｓ５１３７）を説明する。図５６４は、この時短Ｃ判定処理（Ｓ５１３７）を示すフローチャートである。この時短Ｃ判定処理（Ｓ５１３７）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。

【１１８７８】

この時短Ｃ判定処理（Ｓ５１３７）では、まず、時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３の値が１より大きい値であるか否か、即ち、これから実行される小当たり種別「時短Ｃ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図５７０参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立するか否かを判別する（Ｓ５１５７）。

【１１８７９】
　Ｓ５１５７の判別の結果、時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３の値が１より大きい値であれば（Ｓ５１５７：Ｙｅｓ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｃ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図５７０参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立せず、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、該小入賞口ユニット７３には入球困難又は不可となり、特定領域７３ｄを通過困難となって大当たり状態を発生困難となる。
【１１８８０】
　よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、ハズレ演出に相当する特定領域通過不可時の演出を行うべく、特定領域通過不可コマンドを設定し（Ｓ５１５９）、この時短Ｃ判定処理（Ｓ５１３７）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図５６１）に戻る。
【１１８８１】
　一方、Ｓ５１５７の処理において、時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３の値が１より大きい値でない、即ち、時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３の値が１以下であれば（Ｓ５１５７：Ｎｏ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｃ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図５７０参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放された場合に該小入賞口ユニット７３に入球容易又は可能となり、特定領域７３ｄを通過可能となって大当たり状態を発生可能となる。
【１１８８２】
　よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、大当たり演出に相当する特定領域通過可能時の演出を行うべく、特定領域通過可能コマンドを設定し（Ｓ５１５８）、この時短Ｃ判定処理（Ｓ５１３７）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図５６１）に戻る。
【１１８８３】
　なお、Ｓ５１５８又はＳ５１５９の処理で設定された特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図５５６のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【１１８８４】
　図５６１の小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）に戻って、説明を続ける。Ｓ５１３６の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｃ」ではないと判別された場合（Ｓ５１３６：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｄ」であるか否かを判別し（Ｓ５１３８）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｄ」であれば（Ｓ５１３８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信するための特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定すべく、時短Ｄ判定処理を実行し（Ｓ５１３９）、この小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）を終了して変動開始処理（図５６０参照）に戻る。
【１１８８５】
　ここで、図５６５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短終了条件判定処理（図５６１）の一処理である時短Ｄ判定処理（Ｓ５１３９）を説明する。図５６５は、この時短Ｄ判定処理（Ｓ５１３９）を示すフローチャートである。この時短Ｄ判定処理（Ｓ５１３９）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。
【１１８８６】
　この時短Ｄ判定処理（Ｓ５１３９）では、まず、時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４の値が１より大きい値であるか否か、即ち、これから実行される小当たり種別「時短Ｄ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図５７０参照）において、小当たり種別

への当選回数に基づく時短終了条件が成立するか否かを判別する（Ｓ５１６０）。
【１１８８７】
Ｓ５１６０の判別の結果、時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４の値が１より大きい値であれば（Ｓ５１６０：Ｙｅｓ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｄ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図５７０参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立せず、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、該小入賞口ユニット７３には入球困難又は不可となり、特定領域７３ｄを通過困難となって大当たり状態を発生困難となる。
【１１８８８】
よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、ハズレ演出に相当する特定領域通過不可時の演出を行うべく、特定領域通過不可コマンドを設定し（Ｓ５１６２）、この時短Ｄ判定処理（Ｓ５１３９）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図５６１）に戻る。
【１１８８９】
一方、Ｓ５１６０の処理において、時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４の値が１より大きい値でない、即ち、時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４の値が１以下であれば（Ｓ５１６０：Ｎｏ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｄ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図５７０参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放された場合に該小入賞口ユニット７３に入球容易又は可能となり、特定領域７３ｄを通過可能となって大当たり状態を発生可能となる。
【１１８９０】
よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、大当たり演出に相当する特定領域通過可能時の演出を行うべく、特定領域通過可能コマンドを設定し（Ｓ５１６１）、この時短Ｄ判定処理（Ｓ５１３９）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図５６１）に戻る。
【１１８９１】
なお、Ｓ５１６１又はＳ５１６２の処理で設定された特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図５５６のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【１１８９２】
図５６１の小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）に戻って、説明を続ける。Ｓ５１３８の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｄ」ではないと判別された場合（Ｓ５１３８：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｇ」であるか否かを判別し（Ｓ５１４０）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｇ」であれば（Ｓ５１４０：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信するための特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定すべく、時短Ｇ判定処理を実行し（Ｓ５１４１）、この小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）を終了して変動開始処理（図５６０参照）に戻る。
【１１８９３】
ここで、図５６６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短終了条件判定処理（図５６１）の一処理である時短Ｇ判定処理（Ｓ５１４１）を説明する。図５６６は、この時短Ｇ判定処理（Ｓ５１４１）を示すフローチャートである。この時短Ｇ判定処理（Ｓ５１４１）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。
【１１８９４】
この時短Ｇ判定処理（Ｓ５１４１）では、まず、時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値が１より大きい値であるか否か、即ち、これから実行される小当たり種別「時短Ｇ」に当選

した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図５７０参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立するか否かを判別する（Ｓ５１６３）。

【１１８９５】

Ｓ５１６３の判別の結果、時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値が１より大きい値であれば（Ｓ５１６３：Ｙｅｓ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｇ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図５７０参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立せず、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、該小入賞口ユニット７３には入球困難又は不可となり、特定領域７３ｄを通過困難となって大当たり状態を発生困難となる。

【１１８９６】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、ハズレ演出に相当する特定領域通過不可時の演出を行うべく、特定領域通過不可コマンドを設定し（Ｓ５１６５）、この時短Ｇ判定処理（Ｓ５１４１）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図５６１）に戻る。

【１１８９７】

一方、Ｓ５１６３の処理において、時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値が１より大きい値でない、即ち、時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値が１以下であれば（Ｓ５１６３：Ｎｏ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｇ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図５７０参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放された場合に該小入賞口ユニット７３に入球容易又は可能となり、特定領域７３ｄを通過可能となって大当たり状態を発生可能となる。

【１１８９８】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、大当たり演出に相当する特定領域通過可能時の演出を行うべく、特定領域通過可能コマンドを設定し（Ｓ５１６４）、この時短Ｇ判定処理（Ｓ５１４１）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図５６１）に戻る。

【１１８９９】

なお、Ｓ５１６４又はＳ５１６５の処理で設定された特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図５５６のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１１９００】

図５６１の小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）に戻って、説明を続ける。Ｓ５１４０の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｇ」ではないと判別された場合（Ｓ５１４０：Ｎｏ）、処理をＳ５１４２に移行する。また、Ｓ５１３１の判別の結果、時短終了判定フラグ２０３ｐがオンであった場合（Ｓ５１３１：Ｙｅｓ）、現在の遊技状態が「第１時間短縮状態」であり、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」又は「時短Ｇ」に当選した場合には、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立し得ないため（図５３８参照）、Ｓ５１３２～Ｓ５１４１の処理をスキップし、Ｓ５１４２に移行する。

【１１９０１】

Ｓ５１４２の処理では、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｅ」であるか否かを判別し（Ｓ５１４２）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｅ」であれば（Ｓ５１４２：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信するための特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定すべく、時短Ｅ判定処理を実行し（Ｓ５１４３）、この小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）を終了して変動開始処理（図５６０参照）に戻る。

【１１９０２】

ここで、図５６７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小

当たり用時短終了条件判定処理（図５６１）の一処理である時短Ｅ判定処理（Ｓ５１４３）を説明する。図５６７は、この時短Ｅ判定処理（Ｓ５１４３）を示すフローチャートである。この時短Ｅ判定処理（Ｓ５１４３）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。

【１１９０３】

この時短Ｅ判定処理（Ｓ５１４３）では、まず、時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５の値が１より大きい値であるか否か、即ち、これから実行される小当たり種別「時短Ｅ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図５７０参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立するか否かを判別する（Ｓ５１６６）。

【１１９０４】

Ｓ５１６６の判別の結果、時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５の値が１より大きい値であれば（Ｓ５１６６：Ｙｅｓ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｅ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図５７０参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立せず、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、該小入賞口ユニット７３には入球困難又は不可となり、特定領域７３ｄを通過困難となって大当たり状態を発生困難となる。

【１１９０５】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、ハズレ演出に相当する特定領域通過不可時の演出を行うべく、特定領域通過不可コマンドを設定し（Ｓ５１６８）、この時短Ｅ判定処理（Ｓ５１４３）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図５６１）に戻る。

【１１９０６】

一方、Ｓ５１６６の処理において、時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５の値が１より大きい値でない、即ち、時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５の値が１以下であれば（Ｓ５１６６：Ｎｏ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｅ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図５７０参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放された場合に該小入賞口ユニット７３に入球容易又は可能となり、特定領域７３ｄを通過可能となって大当たり状態を発生可能となる。

【１１９０７】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、大当たり演出に相当する特定領域通過可能時の演出を行うべく、特定領域通過可能コマンドを設定し（Ｓ５１６７）、この時短Ｅ判定処理（Ｓ５１４３）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図５６１）に戻る。

【１１９０８】

なお、Ｓ５１６７又はＳ５１６８の処理で設定された特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図５５６のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１１９０９】

図５６１の小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）に戻って、説明を続ける。Ｓ５１４２の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｅ」ではないと判別された場合（Ｓ５１４２：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｆ」であるか否かを判別し（Ｓ５１４４）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｆ」であれば（Ｓ５１４４：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信するための特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定すべく、時短Ｆ判定処理を実行し（Ｓ５１４５）、この小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）を終了して変動開始処理（図５６０参照）に戻る。

【１１９１０】

ここで、図５６８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短終了条件判定処理（図５６１）の一処理である時短Ｆ判定処理（Ｓ５１４５）を説明する。図５６８は、この時短Ｆ判定処理（Ｓ５１４５）を示すフローチャートである。この時短Ｆ判定処理（Ｓ５１４５）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。

【１１９１１】

この時短Ｆ判定処理（Ｓ５１４５）では、まず、時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６の値が１より大きい値であるか否か、即ち、これから実行される小当たり種別「時短Ｆ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図５７０参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立するか否かを判別する（Ｓ５１６９）。

【１１９１２】

Ｓ５１６９の判別の結果、時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６の値が１より大きい値であれば（Ｓ５１６９：Ｙｅｓ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｆ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図５７０参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立せず、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、該小入賞口ユニット７３には入球困難又は不可となり、特定領域７３ｄを通過困難となって大当たり状態を発生困難となる。

【１１９１３】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、ハズレ演出に相当する特定領域通過不可時の演出を行うべく、特定領域通過不可コマンドを設定し（Ｓ５１７１）、この時短Ｆ判定処理（Ｓ５１４５）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図５６１）に戻る。

【１１９１４】

一方、Ｓ５１６９の処理において、時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６の値が１より大きい値でない、即ち、時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６の値が１以下であれば（Ｓ５１６９：Ｎｏ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｆ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図５７０参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放された場合に該小入賞口ユニット７３に入球容易又は可能となり、特定領域７３ｄを通過可能となって大当たり状態を発生可能となる。

【１１９１５】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、大当たり演出に相当する特定領域通過可能時の演出を行うべく、特定領域通過可能コマンドを設定し（Ｓ５１７０）、この時短Ｆ判定処理（Ｓ５１４５）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図５６１）に戻る。

【１１９１６】

なお、Ｓ５１７０又はＳ５１７１の処理で設定された特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図５５６のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１１９１７】

図５６１の小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）に戻って、説明を続ける。Ｓ５１４４の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｆ」ではないと判別された場合（Ｓ５１４４：Ｎｏ）、特定領域通過可能な小当たり種別には当選していないと判断し、特定領域通過不可コマンドを設定して（Ｓ５１４６）、この小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）を終了して変動開始処理（図５６０参照）に戻る。

【１１９１８】

図５６０の変動開始処理（Ｓ５１１）に戻って、説明を続ける。Ｓ５１０４の処理において、小当たりでないと判別された場合（Ｓ５１０４：Ｎｏ）、各特別図柄の動的表示の

結果はハズレであるので、ハズレ時の表示態様を設定する（Ｓ５１０８）。Ｓ５１０８の処理では、特別図柄表示装置３７の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値と第１保留球数カウンタ２０３ａの値と現在の遊技状態とに基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる演出態様として、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様、「特殊変動」演出態様のいずれかを設定する。第３４実施形態では、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタＣ３の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル２０２ｅが設定されている。

【１１９１９】

次に、各遊技状態におけるハズレ時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０９）、Ｓ５１１０の処理へ移行する。

【１１９２０】

Ｓ５１０９の処理では、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、Ｓ５１０７の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた停止パターンテーブル２０２ｅにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【１１９２１】

Ｓ５１１０の処理では、Ｓ５１０３、Ｓ５１０６又はＳ５１０９の処理によって決定された変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置１１４へ通知する変動パターンコマンドを設定する（Ｓ５１１０）。

【１１９２２】

具体的には、例えば、第１特別図柄の動的表示において大当たり抽選に当選し、該大当たりが大当たり種別「時短壱」であって、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第１特別図柄・大当たり・「時短壱」・「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド。以下、第１特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図１変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。また、第２特別図柄の動的表示において大当たり抽選及び小当たり抽選にハズレて、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第２特別図柄・ハズレ・「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド。以下、第２特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図２変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。

【１１９２３】

このように、変動演出が同じ変動時間であっても、変動パターンコマンドに変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置１１３は、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細な変動演出の変動パターンを決定することができる。

【１１９２４】

次いで、Ｓ５１０２、Ｓ５１０５又はＳ５１０８の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４へ通知するための停止種別コマンドを設定し（Ｓ５１１１）、この変動開始処理（Ｓ５１１）を終了して特図変動処理（図５５９）へ戻る。

【１１９２５】

図５５９に戻って、説明を続ける。Ｓ５０８の処理において、第２始動口７１に入賞していない（始動入賞がない）と判別された場合（Ｓ５０８：Ｎｏ）、第３図柄表示装置８１においてデモ演出が行われている状態であるか否か、即ち、デモ中であるか否かを判別

する（Ｓ５１２）。この判別処理では、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４にデモコマンドを送信した後、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」より大きいと判断されるか、第２始動口７１に入賞があったと判断されるまでの間をデモ中として判別する。

【１１９２６】

そして、デモ中ではないと判別された場合は（Ｓ５１２：Ｎｏ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信すべきデモコマンドを設定して（Ｓ５１３）、タイマ割込処理（図５５６参照）に戻る。一方、デモ中であると判別された場合は（Ｓ５１２：Ｙｅｓ）、そのままタイマ割込処理（図５５６参照）に戻る。Ｓ５１３の処理で設定されたデモコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図５５６のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１１９２７】

音声ランプ制御装置１１３は、デモコマンドを受信すると、表示用デモコマンドを表示制御装置１１４へ送信し、表示制御装置１１４は、表示用デモコマンドの受信に基づいて、第３図柄表示装置８１にデモ演出を表示するように制御を行う。

【１１９２８】

ここで、デモコマンドが設定されるのは、上述したように、変動停止後、所定時間が経過したときに保留球が１つも存在しない場合である。よって、変動停止後、所定時間経過しても変動演出が開始されない場合は、第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示される。

【１１９２９】

なお、Ｓ５１２の処理においてデモ中ではない（Ｓ５１２：Ｎｏ）と判断された場合に、さらに、変動停止後、前記所定時間よりも長い第２の所定時間が経過したか否かを判断する処理を実行し、変動停止後、第２の所定時間が経過したことをもってＳ５１３の処理を実行してデモコマンドを設定するようにしてもよい。これにより、変動停止後、保留球が１つも存在しない場合に、すぐにデモ演出を開始することなく、比較的長い時間、その停止した変動演出の停止図柄を遊技者に見せることができる。

【１１９３０】

Ｓ５０３の処理において、特別図柄表示装置３７の表示態様が動的表示中であると判別されると（Ｓ５０３：Ｙｅｓ）、実行中の第１特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否か、又は、実行中の第２特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、判別結果に応じて第１特別図柄の動的表示または第２特別図柄の動的表示を停止させる変動停止処理（Ｓ５１４）を行い、この特図変動処理（Ｓ２１０）を終了して、タイマ割込処理（図５５６参照）に戻る。

【１１９３１】

ここで、図５６９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（図５５９参照）の一処理である変動停止処理（Ｓ５１４）について説明する。図５６９は、この変動停止処理（Ｓ５１４）を示すフローチャートである。

【１１９３２】

この変動停止処理（Ｓ５１４）では、各特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、変動時間が経過している場合は、各停止種別に応じた停止結果を特別図柄表示装置３７に表示するとともに、各確定コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。また、「時間短縮状態」である場合は、該特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果又は各小当たり種別への当選回数の計数結果に応じて「時短機能」の時短終了条件が成立したか否かを判別し、「時短機能」の時短終了条件が成立した場合は、「時短機能」を有効から無効に切り替える処理等を行う。

【１１９３３】

変動停止処理（Ｓ５１４）では、まず、実行中の特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過したか否かを判別する（Ｓ５２０１）。特別図柄表示装置３７における特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタＣＳ１等により選択された変動パ

ターンに応じて決められており（特図１変動パターンコマンド又は特図２変動パターンコマンドに応じて決められており）、この特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していなければ（Ｓ５２０１：Ｎｏ）、実行中の特別図柄に応じた特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示を更新して（Ｓ５２０２）、この変動停止処理を終了して、特図変動処理（図５５９参照）に戻る。

【１１９３４】

第３４実施形態では、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおいて、第１特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、上方ＬＥＤ群３７ｂ１が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定され、第２特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、下方ＬＥＤ群３７ｂ２が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定される。

【１１９３５】

一方、Ｓ５２０１の処理において、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおける特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（Ｓ５２０１：Ｙｅｓ）、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂに対して、特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した表示態様を停止させる（Ｓ５２０３）。停止図柄は、変動開始処理（図５６０参照）のＳ５１０２、Ｓ５１０５又はＳ５１０８の処理によって予め設定される。

【１１９３６】

第３４実施形態では、各特別図柄の動的表示の判定結果がハズレである場合には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで下方ＬＥＤ群３７ｂ２が点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２が点灯表示される。

【１１９３７】

Ｓ５２０３の処理が終わると、次いで、「時間短縮状態」であるか否かを判別し（Ｓ５２０４）、「時間短縮状態」であると判別された場合（Ｓ５２０４：Ｙｅｓ）、「時間短縮状態」における時短終了条件が成立したか否かの判別処理を実行する時短計数処理を実行し（Ｓ５２０５）、その後、処理をＳ５２０６へ移行する。また、Ｓ５２０４の判別の結果、「時間短縮状態」でないと判別された場合（Ｓ５２０４：Ｎｏ）、Ｓ５２０５～Ｓ５２０８の処理をスキップし、この変動停止処理を終了して、特図変動処理（図５５９参照）に戻る。

【１１９３８】

ここで、図５７０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図５６９参照）の一処理である時短計数処理（Ｓ５２０５）について説明する。図５７０は、この時短計数処理（Ｓ５２０５）を示すフローチャートである。

【１１９３９】

この時短計数処理（Ｓ５２０５）では、「時短機能」が有効に設定されている場合に、「時短機能」の終了条件である特別図柄の動的表示の実行回数（例えば、第１特別図柄の変動回数、及び、第２特別図柄の変動回数）及び各小当たり種別の当選回数を計数し、該計数結果が時短終了条件を満たしたか否かを判別して、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【１１９４０】

この時短計数処理（Ｓ５２０５）では、まず、停止した特別図柄の動的表示の種類を判別する（Ｓ５３０１）。判別の結果、第１特別図柄の動的表示が停止したタイミングであれば（Ｓ５３０１：「特図１」）、第１特別図柄の動的表示が１回実行されたということなので、特図１時短カウンタ２０３ｋの値から１減算して（Ｓ５３０２）、次いで、減算した特図１時短カウンタ２０３ｋの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０３）。判別の結果、特図１時短カウンタ２０３ｋの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立し

ていないので、続いて、合計時短カウンタ２０３ｎの値から１減算して（Ｓ５３０４）、次いで、減算した合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０５）。判別の結果、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０５：Ｙｅｓ）、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３１２の処理をスキップして、この時短計数処理（Ｓ５２０５）を終了して、変動停止処理（図５６９参照）に戻る。

【１１９４１】

一方、Ｓ５３０３の処理において、特図１時短カウンタ２０３ｋの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０３：Ｎｏ）、即ち、特図１時短カウンタ２０３ｋの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、処理をＳ５３１２へ移行する。また、Ｓ５３０５の処理において、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０５：Ｎｏ）、即ち、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、この場合も「時短機能」を無効化すべく、処理をＳ５３１２へ移行する。

【１１９４２】

また、Ｓ５３０１の処理において、第２特別図柄の動的表示が停止したタイミングであると判別された場合は（Ｓ５３０１：「特図２」）、第２特別図柄の動的表示が１回実行されたということなので、特図２時短カウンタ２０３ｍの値から１減算し（Ｓ５３０６）、続けて、合計時短カウンタ２０３ｎの値から１減算する（Ｓ５３０７）。

【１１９４３】

次いで、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選しているか否かを判別し（Ｓ５３０８）、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選していれば（Ｓ５３０８：Ｙｅｓ）、各小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別すべく、小当たり用時短計数処理を実行し（Ｓ５３０９）、この時短計数処理（Ｓ５２０５）を終了して、変動停止処理（図５６９参照）に戻る。

【１１９４４】

ここで、図５７１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される時短計数処理（図５７０参照）の一処理である小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）について説明する。図５７１は、この小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）を示すフローチャートである。

【１１９４５】

この小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）では、当選した小当たり種別の当選回数を計数し、該計数結果が時短終了条件を満たしたか否かを判別して、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【１１９４６】

この小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）では、まず、時短終了判定フラグ２０３ｐがオンされているか否かを判別し（Ｓ５３２１）、時短終了判定フラグ２０３ｐがオンされていない、即ち、時短終了判定フラグ２０３ｐがオフに設定されていれば（Ｓ５３２１：Ｎｏ）、現在の遊技状態が「第１時間短縮状態」ではなく、いずれの小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件も成立し得るため（図５３８参照）、当選した小当たり種別が小当たり種別「時短Ａ」であるか否かを判別する（Ｓ５３２２）。

【１１９４７】

Ｓ５３２２の判別の結果、当選した小当たり種別が小当たり種別「時短Ａ」であれば（Ｓ５３２２：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ａ」への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別すべく、時短Ａ計数処理を実行し（Ｓ５３２３）、この小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）を終了して時短計数処理（図５７０参照）に戻る。

【１１９４８】

ここで、図５７２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短計数処理（図５７１）の一処理である時短Ａ計数処理（Ｓ５３２３）を説明

する。図５７２は、この時短Ａ計数処理（Ｓ５３２３）を示すフローチャートである。この時短Ａ計数処理（Ｓ５３２３）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【１１９４９】

この時短Ａ計数処理（Ｓ５３２３）では、まず、小当たり種別「時短Ａ」に当選しているため、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１の値から１減算し（Ｓ５３４１）、減算した時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３４２）。判別の結果、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１の値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３４２：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ａ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３４３の処理をスキップして、この時短Ａ計数処理（Ｓ５３２３）を終了して、小当たり用時短計数処理（図５７１参照）に戻る。

【１１９５０】

一方、Ｓ５３４２の処理において、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１の値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ５３４２：Ｎｏ）、即ち、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１の値が「０」以下である場合は、小当たり種別「時短Ａ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、時短フラグ２０３ｊをオフに設定し、時短終了判定フラグ２０３ｐをオフに設定する。そして、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ及び合計時短カウンタ２０３ｎの値を「０」クリアし、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値を「０」クリアし（Ｓ５３４３）、この時短Ａ計数処理（Ｓ５３２３）を終了して、小当たり用時短計数処理（図５７１参照）に戻る。

【１１９５１】

図５７１の小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）に戻って、説明を続ける。Ｓ５３２２の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ａ」でないと判別された場合（Ｓ５３２２：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｂ」であるか否かを判別し（Ｓ５３２４）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｂ」であれば（Ｓ５３２２：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｂ」への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別すべく、時短Ｂ計数処理を実行し（Ｓ５３２５）、この小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）を終了して時短計数処理（図５７０参照）に戻る。

【１１９５２】

ここで、図５７３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短計数処理（図５７１）の一処理である時短Ｂ計数処理（Ｓ５３２５）を説明する。図５７３は、この時短Ｂ計数処理（Ｓ５３２５）を示すフローチャートである。この時短Ｂ計数処理（Ｓ５３２５）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【１１９５３】

この時短Ｂ計数処理（Ｓ５３２５）では、まず、小当たり種別「時短Ｂ」に当選しているため、時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２の値から１減算し（Ｓ５３４４）、減算した時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３４５）。判別の結果、時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２の値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３４５：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｂ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３４６の処理をスキップして、この時短Ｂ計数処理（Ｓ５３２５）を終了して、小当たり用時短計数処理（図５７１参照）に戻る。

【１１９５４】

一方、Ｓ５３４５の処理において、時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２の値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ５３４５：Ｎｏ）、即ち、時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２の値が「０」以下である場合は、小当たり種別「時短Ｂ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、時短フラグ２０３ｊをオフ

に設定し、時短終了判定フラグ２０３ｐをオフに設定する。そして、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ及び合計時短カウンタ２０３ｎの値を「０」クリアし、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値を「０」クリアし（Ｓ５３４６）、この時短Ｂ計数処理（Ｓ５３２５）を終了して、小当たり用時短計数処理（図５７１参照）に戻る。

【１１９５５】

図５７１の小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）に戻って、説明を続ける。Ｓ５３２４の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｂ」でないと判別された場合（Ｓ５３２４：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｃ」であるか否かを判別し（Ｓ５３２６）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｃ」であれば（Ｓ５３２６：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｃ」への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別すべく、時短Ｃ計数処理を実行し（Ｓ５３２７）、この小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）を終了して時短計数処理（図５７０参照）に戻る。

【１１９５６】

ここで、図５７４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短計数処理（図５７１）の一処理である時短Ｃ計数処理（Ｓ５３２７）を説明する。図５７４は、この時短Ｃ計数処理（Ｓ５３２７）を示すフローチャートである。この時短Ｃ計数処理（Ｓ５３２７）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【１１９５７】

この時短Ｃ計数処理（Ｓ５３２７）では、まず、小当たり種別「時短Ｃ」に当選しているため、時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３の値から１減算し（Ｓ５３４７）、減算した時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３４８）。判別の結果、時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３の値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３４８：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｃ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３４９の処理をスキップして、この時短Ｃ計数処理（Ｓ５３２７）を終了して、小当たり用時短計数処理（図５７１参照）に戻る。

【１１９５８】

一方、Ｓ５３４８の処理において、時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３の値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ５３４８：Ｎｏ）、即ち、時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３の値が「０」以下である場合は、小当たり種別「時短Ｃ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、時短フラグ２０３ｊをオフに設定し、時短終了判定フラグ２０３ｐをオフに設定する。そして、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ及び合計時短カウンタ２０３ｎの値を「０」クリアし、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値を「０」クリアし（Ｓ５３４９）、この時短Ｃ計数処理（Ｓ５３２７）を終了して、小当たり用時短計数処理（図５７１参照）に戻る。

【１１９５９】

図５７１の小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）に戻って、説明を続ける。Ｓ５３２６の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｃ」でないと判別された場合（Ｓ５３２６：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｄ」であるか否かを判別し（Ｓ５３２８）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｄ」であれば（Ｓ５３２８：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｄ」への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別すべく、時短Ｄ計数処理を実行し（Ｓ５３２９）、この小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）を終了して時短計数処理（図５７０参照）に戻る。

【１１９６０】

ここで、図５７５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短計数処理（図５７１）の一処理である時短Ｄ計数処理（Ｓ５３２９）を説明する。図５７５は、この時短Ｄ計数処理（Ｓ５３２９）を示すフローチャートである。こ

の時短Ｄ計数処理（Ｓ５３２９）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【１１９６１】

この時短Ｄ計数処理（Ｓ５３２９）では、まず、小当たり種別「時短Ｄ」に当選しているため、時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４の値から１減算し（Ｓ５３５０）、減算した時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３５１）。判別の結果、時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４の値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３５１：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｄ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３５２の処理をスキップして、この時短Ｄ計数処理（Ｓ５３２９）を終了して、小当たり用時短計数処理（図５７１参照）に戻る。

【１１９６２】

一方、Ｓ５３５１の処理において、時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４の値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ５３５１：Ｎｏ）、即ち、時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４の値が「０」以下である場合は、小当たり種別「時短Ｄ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、時短フラグ２０３ｊをオフに設定し、時短終了判定フラグ２０３ｐをオフに設定する。そして、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ及び合計時短カウンタ２０３ｎの値を「０」クリアし、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値を「０」クリアし（Ｓ５３５２）、この時短Ｄ計数処理（Ｓ５３２９）を終了して、小当たり用時短計数処理（図５７１参照）に戻る。

【１１９６３】

図５７１の小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）に戻って、説明を続ける。Ｓ５３２８の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｄ」でないと判別された場合（Ｓ５３２８：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｇ」であるか否かを判別し（Ｓ５３３０）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｇ」であれば（Ｓ５３３０：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｇ」への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別すべく、時短Ｇ計数処理を実行し（Ｓ５３３１）、この小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）を終了して時短計数処理（図５７０参照）に戻る。

【１１９６４】

ここで、図５７６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短計数処理（図５７１）の一処理である時短Ｇ計数処理（Ｓ５３３１）を説明する。図５７６は、この時短Ｇ計数処理（Ｓ５３３１）を示すフローチャートである。この時短Ｇ計数処理（Ｓ５３３１）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【１１９６５】

この時短Ｇ計数処理（Ｓ５３３１）では、まず、小当たり種別「時短Ｇ」に当選しているため、時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値から１減算し（Ｓ５３５３）、減算した時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３５４）。判別の結果、時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３５４：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｇ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３５５の処理をスキップして、この時短Ｇ計数処理（Ｓ５３３１）を終了して、小当たり用時短計数処理（図５７１参照）に戻る。

【１１９６６】

一方、Ｓ５３５４の処理において、時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ５３５４：Ｎｏ）、即ち、時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値が「０」以下である場合は、小当たり種別「時短Ｇ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、時短フラグ２０３ｊをオフに設定し、時短終了判定フラグ２０３ｐをオフに設定する。そして、特図１時短カウンタ

２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ及び合計時短カウンタ２０３ｎの値を「０」クリアし、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値を「０」クリアし（Ｓ５３５５）、この時短Ｇ計数処理（Ｓ５３３１）を終了して、小当たり用時短計数処理（図５７１参照）に戻る。

【１１９６７】

図５７１の小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）に戻って、説明を続ける。Ｓ５３３０の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｇ」でないと判別された場合（Ｓ５３３０：Ｎｏ）、処理をＳ５３３２に移行する。また、Ｓ５３２１の判別の結果、時短終了判定フラグ２０３ｐがオンであった場合（Ｓ５３２１：Ｙｅｓ）、現在の遊技状態が「第１時間短縮状態」であり、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」又は「時短Ｇ」に当選した場合には、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立し得ないため（図５３８参照）、Ｓ５３２２～Ｓ５３３１の処理をスキップし、Ｓ５３３２に移行する。

【１１９６８】

Ｓ５３３２の処理では、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｅ」であるか否かを判別し（Ｓ５３３２）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｅ」であれば（Ｓ５３３２：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｅ」への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別すべく、時短Ｅ計数処理を実行し（Ｓ５３３３）、この小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）を終了して時短計数処理（図５７０参照）に戻る。

【１１９６９】

ここで、図５７７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短計数処理（図５７１）の一処理である時短Ｅ計数処理（Ｓ５３３３）を説明する。図５７７は、この時短Ｅ計数処理（Ｓ５３３３）を示すフローチャートである。この時短Ｅ計数処理（Ｓ５３３３）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【１１９７０】

この時短Ｅ計数処理（Ｓ５３３３）では、まず、小当たり種別「時短Ｅ」に当選しているため、時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５の値から１減算し（Ｓ５３５６）、減算した時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３５７）。判別の結果、時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５の値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３５７：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｅ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３５８の処理をスキップして、この時短Ｅ計数処理（Ｓ５３３３）を終了して、小当たり用時短計数処理（図５７１参照）に戻る。

【１１９７１】

一方、Ｓ５３５７の処理において、時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５の値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ５３５７：Ｎｏ）、即ち、時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５の値が「０」以下である場合は、小当たり種別「時短Ｅ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、時短フラグ２０３ｊをオフに設定し、時短終了判定フラグ２０３ｐをオフに設定する。そして、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ及び合計時短カウンタ２０３ｎの値を「０」クリアし、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値を「０」クリアし（Ｓ５３５８）、この時短Ｅ計数処理（Ｓ５３３３）を終了して、小当たり用時短計数処理（図５７１参照）に戻る。

【１１９７２】

図５７１の小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）に戻って、説明を続ける。Ｓ５３３２の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｅ」でないと判別された場合（Ｓ５３３２：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｆ」であるか否かを判別し（Ｓ５３３４）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｆ」であれば（Ｓ５３３４：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｆ」への当選回数に基づく時短終了条件の成立有

無を判別すべく、時短Ｆ計数処理を実行し（Ｓ５３３５）、この小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）を終了して時短計数処理（図５７０参照）に戻る。

【１１９７３】

ここで、図５７８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短計数処理（図５７１）の一処理である時短Ｆ計数処理（Ｓ５３３５）を説明する。図５７８は、この時短Ｆ計数処理（Ｓ５３３５）を示すフローチャートである。この時短Ｆ計数処理（Ｓ５３３５）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【１１９７４】

この時短Ｆ計数処理（Ｓ５３３５）では、まず、小当たり種別「時短Ｆ」に当選しているため、時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６の値から１減算し（Ｓ５３５９）、減算した時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３６０）。判別の結果、時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６の値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３６０：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｆ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３６１の処理をスキップして、この時短Ｆ計数処理（Ｓ５３３５）を終了して、小当たり用時短計数処理（図５７１参照）に戻る。

【１１９７５】

一方、Ｓ５３６０の処理において、時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６の値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ５３６０：Ｎｏ）、即ち、時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６の値が「０」以下である場合は、小当たり種別「時短Ｆ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、時短フラグ２０３ｊをオフに設定し、時短終了判定フラグ２０３ｐをオフに設定する。そして、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ及び合計時短カウンタ２０３ｎの値を「０」クリアし、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値を「０」クリアし（Ｓ５３６１）、この時短Ｆ計数処理（Ｓ５３３５）を終了して、小当たり用時短計数処理（図５７１参照）に戻る。

【１１９７６】

図５７１の小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）に戻って、説明を続ける。Ｓ５３３４の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｆ」でないと判別された場合（Ｓ５３３４：Ｎｏ）、当選した小当たりでは、小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件が成立しないと判断し、この小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）を終了して時短計数処理（図５７０参照）に戻る。

【１１９７７】

図５７０の時短計数処理（Ｓ５２０５）に戻って、説明を続ける。Ｓ５３０８の処理において、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選していないと判別された場合（Ｓ５３０８：Ｎｏ）、次いで、Ｓ５３０６の処理で減算した特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ５３１０）、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３１０：Ｎｏ）、即ち、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」以下である場合は、第２特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、処理をＳ５３１２へ移行する。

【１１９７８】

一方、Ｓ５３１０の判別の結果、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３１０：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、Ｓ５３０７の処理で減算した合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３１１）。判別の結果、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３１１：Ｎｏ）、即ち、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、処理をＳ５３１２へ移行する。

【１１９７９】
　また、Ｓ５３１１の処理において、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であると判別された場合（Ｓ５３１１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３１２の処理をスキップして、この時短計数処理（Ｓ５２０５）を終了して、変動停止処理（図５６９参照）に戻る。
【１１９８０】
　Ｓ５３１２の処理では、「時間短縮状態」を終了させるために、時短フラグ２０３ｊをオフに設定し、時短終了判定フラグ２０３ｐをオフに設定する。そして、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ及び合計時短カウンタ２０３ｎの値を「０」クリアし、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値を「０」クリアし（Ｓ５３１２）、この時短計数処理（Ｓ５２０５）を終了して、変動停止処理（図５６９参照）に戻る。
【１１９８１】
　このように、「時短機能」が有効な状態において、「時短機能」の終了条件に応じて、「時間短縮状態」を終了させることができ、「時短機能」の有効又は無効を適切に行い、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１１９８２】
　また、成立する時短終了条件の種類（即ち、時短回数に基づく時短終了条件か、小当たり当選回数に基づく時短終了条件か）と、該時短終了条件が成立することとなる動的表示の種類（即ち、小当たりに当選しているか否か）によって、「時短機能」を終了させるタイミング（即ち、小入賞口ユニット７３の開放動作前か開放動作後か）を変化させることで、小当たりへの当選による小入賞口ユニット７３の開放時に「時間短縮状態」が継続されており、該小入賞口ユニット７３に入球困難又は不可とすることで特定領域７３ｄに入球困難な状態とし、大当たり状態を発生困難とするか、又は、小当たりへの当選による小入賞口ユニット７３の開放時に「時間短縮状態」が終了して「通常遊技状態」に移行しており、該小入賞口ユニット７３に入球容易又は可能とすることで特定領域７３ｄに入球可能な状態とし、大当たり状態を発生可能とするか、小入賞口ユニット７３への入球態様を変化させて大当たり状態の発生可否を変化させることができる。
【１１９８３】
　その結果、各「時間短縮状態」（即ち、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」又は「第４時間短縮状態」）によって、大当たりが発生し得ない又は発生し難い小当たり種別と、大当たりが発生し得る又は発生し易い小当たり種別と、を構成することができる。
【１１９８４】
　図５６９に戻って、説明を続ける。Ｓ５２０５の時短計数処理が終わると、次いで、変動開始処理（図５６０参照）のＳ５１０９の処理で設定されたハズレとなる変動パターンが「特殊変動」演出態様であるか否かを判別し（Ｓ５２０６）、ハズレとなる変動パターンが「特殊変動」演出態様であれば（Ｓ５２０６：Ｙｅｓ）、図柄確定時間を「９秒」に設定し（Ｓ５２０７）、処理をＳ５２０８へ移行する。
【１１９８５】
　このように構成することで、ハズレとなる「特殊変動」演出態様が実行された場合、即ち、「時間短縮状態」における最後の動的表示における図柄確定時間を「９秒」に延長することができる。
【１１９８６】
　その結果、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へと移行した直後において、普通電役７２の開放動作に伴う該普通電役７２への入球による、「通常遊技状態」移行後の特別図柄２の変動表示の実行を抑制することができる。
【１１９８７】
　次いで、Ｓ５２０８の処理では、Ｓ５２０３の処理で各特別図柄の動的表示の停止図柄

に対応した特別図柄表示装置３７の表示態様が設定されると、第３図柄表示装置８１における各特別図柄の変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置３７における特別ＬＥＤ群３７ｂの表示と同調して確定表示させるために、確定コマンドを設定して（Ｓ５２０８）、この変動停止処理を終了して、特図変動処理（図５５９参照）に戻る。

【１１９８８】

第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるための確定コマンド（即ち、特図１確定コマンド。以下、第１特別図柄に関する確定コマンドを、「特図１確定コマンド」と称する場合がある。）を設定し、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定させるための確定コマンド（即ち、特図２確定コマンド。以下、第２特別図柄に関する確定コマンドを、「特図２確定コマンド」と称する場合がある。）を設定する。

【１１９８９】

音声ランプ制御装置１１３は、この特図１確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第１特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図１確定コマンドを送信し、特図２確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第２特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図２確定コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、表示用特図１確定コマンド又は表示用特図２確定コマンドを受信することによって、第３図柄表示装置８１における第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。

【１１９９０】

次に、図５７９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図５５６参照）の一処理である当たり処理（Ｓ２０３）について説明する。図５７９は、この当たり処理（Ｓ２０３）を示したフローチャートである。

【１１９９１】

この当たり処理（Ｓ２０３）は、各特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの種類に応じて可変入賞装置６５（大入賞口）の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、大当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ６２２）を実行する。

【１１９９２】

また、この当たり処理（Ｓ２０３）は、各特別図柄の小当たりが発生する場合に、小当たりに応じて可変入賞装置６５の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、小当たり状態（遊技）である場合において、小入賞口ユニット７３を開放又は閉鎖するための小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）を実行し、小当たり状態が終了するタイミングで、小当たり状態の終了を設定する小当たり終了処理（Ｓ６１８）を実行する。

【１１９９３】

さらに、この当たり処理（Ｓ２０３）は、小当たり遊技中に開放され得る特定領域７３ｄを球が通過した場合に、該通過に伴って発生する大当たりの種類に応じて可変入賞装置６５の開放回数（ラウンド数）を設定するとともに、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、特定領域７３ｄ通過に基づく大当たり状態（遊技）である場合において、特別図柄で大当たりした場合と同様、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ６２２）を実行する。

【１１９９４】

当たり処理（Ｓ２０３）では、まず、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６０１）。判別の結果、大当たりに当選していれば（Ｓ

６０１：Ｙｅｓ）、大当たり遊技を行うために、まず、時短フラグ２０３ｊ、時短終了判定フラグ２０３ｐをオフに設定する（Ｓ６０２）。そして、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ及び合計時短カウンタ２０３ｎの値を「０」クリアする（Ｓ６０３）。次いで、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値を「０」クリアし（Ｓ６０４）、次に、大当たり種別又は小当たり種別に応じたラウンド数をＲＡＭ２０３に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６０５）。そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、大当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６０６）、次いで、該大当たり種別に応じたオープニング時間（例えば、「３０秒」又は「１０秒」）を設定して（Ｓ６０７）、処理をＳ６１５へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図５５６のＳ２０１参照）によって、大当たり種別又は小当たり種別に応じた大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１１９９５】

なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該ラウンドカウンタの値を確認して、ラウンドカウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、大当たり遊技に応じて可変入賞装置６５を開放制御しつつ、該ラウンドカウンタの値を１減算する。そして、ラウンドカウンタの値が「０」になった場合に、実行中の大当たりを終了するように構成されている。

【１１９９６】

Ｓ６０１の処理において、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ６０１：Ｎｏ）、次いで、小入賞口ユニット７３内の特定領域７３ｄを球が通過したことに基づいて大当たりフラグ２０３ｑがオンされているか否かを判別する（Ｓ６０８）。判別の結果、大当たりフラグ２０３ｑがオンされていれば（Ｓ６０８：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３内の特定領域７３ｄを球が通過したということなので、まず、大当たりフラグ２０３ｑをオフに設定し（Ｓ６０９）、処理をＳ６０２へ移行して、特別図柄で大当たりに当選した場合と同様の処理を行う。この場合、小当たり種別に応じたラウンド数をラウンドカウンタに設定する処理（Ｓ６０５）等を行う。

【１１９９７】

このように構成することで、特別図柄の動的表示において大当たりに当選する以外にも、小当たりに当選して、該小当たり遊技中に特定領域７３ｄに球を通過させることで、特別図柄の動的表示と同等の大当たり遊技を行うことができる。よって、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。一方、該小当たり遊技中に特定領域７３ｄに球を通過させなければ、大当たりフラグ２０３ｑはオフのままとなり、大当たり遊技は実行されず、該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。よって、小当たり遊技における遊技方法のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【１１９９８】

Ｓ６０８の処理において、大当たりフラグ２０３ｑがオンされていないと判別された場合は（Ｓ６０８：Ｎｏ）、次いで、いずれかの特別図柄の動的表示において小当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６１０）。判別の結果、小当たりに当選していれば（Ｓ６１０：Ｙｅｓ）、小当たり遊技を行うために、小当たり種別に応じた小入賞口ユニット７３の開放回数をＲＡＭ２０３に設けられた開放カウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６１１）。

【１１９９９】

そして、小当たりが開始されることを示す小当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、小当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６１２）、次いで、該小当たりのオープニング時間（例えば、「９秒」）を設定する（Ｓ６１３）。そして、入賞カウンタ（

図示せず）に「１０」をセットし（Ｓ６１４）、処理をＳ６１５へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図５５６のＳ２０１参照）によって、小当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１２０００】

音声ランプ制御装置１１３では、該小当たりオープニングコマンドを受信すると、特定領域通過可否フラグ２２３ｈの内容に基づいて、特定領域通過不可時又は特定領域通過可能時の小当たり中演出処理を実行し、オープニング時間において行う演出内容を決定して実行する（図５９７にて後述）。

【１２００１】

なお、上述した開放カウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該開放カウンタの値を確認して、開放カウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、小当たり遊技に応じ小入賞口ユニット７３を開放制御しつつ、該開放カウンタの値を１減算する。そして、開放カウンタの値が「０」になった場合に、実行中の小当たりを終了するように構成されている。

【１２００２】

また、上述した入賞カウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該入賞カウンタの値を確認して、入賞カウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、小当たり遊技に応じて小入賞口ユニット７３を開放制御しつつ、小入賞口スイッチ７３ｃにより球が検知されるごとに入賞カウンタの値を１減算する。そして、入賞カウンタの値が「０」になった場合に、実行中の小当たり遊技の１のラウンドを終了するように構成されている。

【１２００３】

Ｓ６１５の処理では、小当たり中か否かを判別する（Ｓ６１５）。判別の結果、小当たり中であると判別された場合は（Ｓ６１５：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中における小入賞口ユニット７３の開閉制御を実行する小当たり開閉制御処理を実行する（Ｓ６１６）。

【１２００４】

ここで、図５８０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）について説明する。図５８０は、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）を示したフローチャートである。

【１２００５】

この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）では、当たり処理（Ｓ２０３）で設定された小入賞口ユニット７３の開放回数（即ち、開放カウンタ）に基づいて、小入賞口ユニット７３の開閉制御を実行する。

【１２００６】

この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）では、まず、開放カウンタ（図示せず）の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６００１）。判別の結果、開放カウンタが「０」より大きい値でない場合、即ち、開放カウンタの値が「０」以下である場合は（Ｓ６００１：Ｎｏ）、小当たり遊技中における小入賞口ユニット７３の開放回数が残存していないため、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）を終了して、当たり処理（図５７９参照）に戻る。

【１２００７】

一方、Ｓ６００１の判別の結果、開放カウンタの値が「０」より大きい値である場合は（Ｓ６００１：Ｙｅｓ）、次いで、当たり処理（Ｓ２０３）のＳ６１３で設定されたオープニング時間、又は、小当たり開放テーブル２０２ｈに基づいて設定されるインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６００２）。判別の結果、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ６００２：Ｎｏ）、小入賞口ユニット７３の開放タイミングではないため、Ｓ６００３～Ｓ６００５の処理をスキップして、処理をＳ６００６へ移行する。

【１２００８】

一方、Ｓ６００２の処理において、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ６００２：Ｙｅｓ）、小入賞口ユニット７３の開放タイミングなので、まず、小入賞口ユニット７３の開放設定を行う（Ｓ６００３）。そして、小入賞口ユニット７３における１の開放時間を設定し（Ｓ６００４）、次いで、小入賞口ユニット７３が開放されたことを示す小入賞口開放コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６００５）、処理をＳ６００６へ移行する。

【１２００９】

Ｓ６００６の処理では、小当たり時において小入賞口ユニット７３が開放中であるか否かを判別する（Ｓ６００６）。判別の結果、小当たり時において小入賞口ユニット７３が開放中でなければ（Ｓ６００６：Ｎｏ）、小当たり時おいて小入賞口ユニット７３が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、Ｓ６００７及びＳ６００８の処理をスキップして、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）を終了し、当たり処理（図５７９参照）に戻る。一方、Ｓ６００６の処理において、小当たり時において小入賞口ユニット７３が開放中であると判別された場合は（Ｓ６００６：Ｙｅｓ）、まず、特定領域７３ｄの開閉制御を実行する特定領域装置開閉制御処理を行う（Ｓ６００７）。

【１２０１０】

ここで、図５８１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開閉制御処理（図５８０）の一処理である特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）について説明する。図５８１は、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）を示したフローチャートである。

【１２０１１】

この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）では、小当たり遊技中における特定領域７３ｄの開閉制御を行う。

【１２０１２】

この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）では、まず、特定領域７３ｄが開放中か否か、即ち、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされているか否かを判別する（Ｓ６１０１）。判別の結果、特定領域７３ｄが開放されていない場合、即ち、特定領域ソレノイド７３ｆがオフされている場合は（Ｓ６１０１：Ｎｏ）、次いで、特定領域７３ｄの開放条件が成立しているか否か、即ち、小入賞口ユニット７３が開放しているか否かを判別する（Ｓ６１０２）。判別の結果、特定領域７３ｄの開放条件が成立している場合、即ち、小入賞口スイッチ７３ｃによる5個目の入賞検出時に（Ｓ６１０２：Ｙｅｓ）、特定領域ソレノイド７３ｆをオフからオンに設定して、特定領域７３ｄの開放設定を行い（Ｓ６１０３）、処理をＳ６１０４へ移行する。

【１２０１３】

なお、Ｓ６１０１の処理において、特定領域７３ｄが開放されていると判別された場合、即ち、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている場合は（Ｓ６１０１：Ｙｅｓ）、Ｓ６１０２及びＳ６１０３の処理をスキップして、処理をＳ６１０４へ移行する。また、Ｓ６１０２の処理において、特定領域７３ｄの開放条件が成立していない場合は（Ｓ６１０２：Ｎｏ）、Ｓ６１０３～Ｓ６１０５の処理をスキップして、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）を終了し、小当たり開閉制御処理（図５８０参照）に戻る。

【１２０１４】

Ｓ６１０４の処理では、特定領域７３ｄの閉鎖条件が成立しているか否か、即ち、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合や特定領域７３ｄの開放時間（例えば、小入賞口ソレノイド７３ｂの動作終了からから「５秒」）が経過した場合に（Ｓ６１０４：Ｙｅｓ）、特定領域７３ｄの閉鎖条件が成立したと判断して、特定領域７３ｄを閉鎖するために、特定領域ソレノイド７３ｆをオンからオフに設定して、特定領域７３ｄの閉鎖設定を行い（Ｓ６１０５）、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）を終了して、小当たり開閉制御処理（図５８０参照）に戻る。

【１２０１５】
このように、小当たり遊技中に所定条件の成立に基づいて特定領域７３ｄの開閉制御処理を行い、小当たり遊技中に特定領域７３ｄを開放させて球が通過させ得ることで、小当たり遊技に基づく大当たり遊技を発生させることが可能となる。また、小当たり遊技中に特定領域７３ｄを球が通過しなければ、大当たり遊技を発生させずに該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。
【１２０１６】
図５８０に戻って、説明を続ける。Ｓ６００７の特定領域装置開閉制御処理の後は、次いで、開放中の小入賞口ユニット７３の閉鎖条件を判別するべく、小入賞口開放中処理を行い（Ｓ６００８）、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）を終了し、当たり処理（図５７９参照）に戻る。
【１２０１７】
ここで、図５８２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）の一処理である小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）について説明する。図５８２は、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を示したフローチャートである。
【１２０１８】
この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）では、小当たり遊技中において開放中の小入賞口ユニット７３の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。
【１２０１９】
この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）では、まず、上述した小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）のＳ６００４において設定された小入賞口ユニット７３の１の開放時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６２０１）。判別の結果、小入賞口ユニット７３の１の開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ６２０１：Ｎｏ）、次いで、小入賞口スイッチ７３ｃがオンされたか否か、即ち、小入賞口ユニット７３内へ球が入賞したか否かを判断する（Ｓ６２０２）。
【１２０２０】
Ｓ６２０２の処理において、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検出され小入賞口ユニット７３内へ球が入賞していれば（Ｓ６２０２：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ６２０３）、次いで、１減算した入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６２０４）。入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６２０４：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、小入賞口ユニット７３に球が１０個以上入賞して小当たり遊技の終了条件（小入賞口ユニット７３の閉鎖条件）が成立しているので、小入賞口ユニット７３を閉鎖させるために、処理をＳ６２０５へ移行する。
【１２０２１】
Ｓ６２０５からの小入賞口ユニット７３の閉鎖処理では、まず、小入賞口ユニット７３の閉鎖設定を行い（Ｓ６２０５）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して小入賞口ユニット７３が閉鎖されたことを示す小入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６２０６）、処理をＳ６２０７へ移行する。なお、Ｓ６２０６の処理で設定された小入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図５５６のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【１２０２２】
次いで、Ｓ６２０７の処理では、小当たり遊技の終了条件が成立したことから、開放カウンタの値を「０」クリアし（Ｓ６２０７）、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図５８０参照）に戻る。
【１２０２３】
Ｓ６２０２の処理において、小入賞口スイッチ７３ｃがオンされていないと判別された場合は（Ｓ６２０２：Ｎｏ）、次いで、特定領域スイッチ７３ｇがオンされたか否かを判

別する（Ｓ６２０８）。判別の結果、特定領域スイッチ７３ｇがオンされていれば（Ｓ６２０８：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中の特定領域７３ｄの開放中に球が特定領域７３ｄを通過したということなので、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させるため、大当たりフラグ２０３ｑをオンに設定して（Ｓ６２０９）、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）、小当たり開閉制御処理（図５８０参照）に戻る。一方、Ｓ６２０８の処理において、特定領域スイッチ７３ｇがオンされていないと判断された場合は（Ｓ６２０８：Ｎｏ）、Ｓ６２０９の処理をスキップして、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）、小当たり開閉制御処理（図５８０参照）に戻る。

【１２０２４】

これにより、小当たり遊技中において、特定領域７３ｄが開放されているタイミングで球が特定領域７３ｄを通過することに基づいて、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させることができ、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。一方、該小当たり遊技中に特定領域７３ｄに球を通過させなければ、大当たりフラグ２０３ｑはオフのままとなり、大当たり遊技は実行されず、該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。よって、小当たり遊技における遊技方法のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【１２０２５】

Ｓ６２０１の処理において、小入賞口ユニット７３の１の開放時間が経過したタイミングと判断された場合は（Ｓ６２０１：Ｙｅｓ）、小入賞口ユニット７３の１の開放における閉鎖条件が成立し、その開放における小入賞口ユニット７３の閉鎖タイミングであるため、小入賞口ユニット７３を閉鎖させるために、処理をＳ６２１０へ移行する。

【１２０２６】

Ｓ６２１０の処理では、開放中の小入賞口ユニット７３を閉鎖せるため、小入賞口ソレノイド７３ｂをオンからオフにして、小入賞口ユニット７３の閉鎖を設定し（Ｓ６２１０）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して小入賞口ユニット７３の１の開放の終了を示す小入賞口閉鎖コマンドを設定する（Ｓ６２１１）。Ｓ６２１１の処理で設定された小入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図５５６のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１２０２７】

音声ランプ制御装置１１３は、小入賞口閉鎖コマンドを受信すると、小入賞口ユニット７３が閉鎖された旨の演出を実行する。なお、小当たり遊技における小入賞口ユニット７３の開閉は、それぞれ短時間（開放「０．１秒」、閉鎖「１．２秒」）であるため、音声ランプ制御装置１１３は、小入賞口閉鎖コマンドを受信した場合であっても、小入賞口ユニット７３の１の開閉に伴う演出を実行しないように構成してもよい。

【１２０２８】

Ｓ６２１１の処理の後は、小入賞口ユニット７３の１の開放が終了したということなので、開放カウンタの値を１減算し（Ｓ６２１２）、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図５８０参照）に戻る。これにより、小当たり遊技中において、１のラウンド中に開放カウンタの値に設定された開放回数分、小入賞口ユニット７３を開放させることができる。

【１２０２９】

図５７９の当たり処理（Ｓ２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ６１６の小当たり開閉制御処理（図５８０参照）の終了後は、次いで、開放カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６１７）。判別の結果、開放カウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ６１７：Ｙｅｓ）、小当たりを継続するため、小当たりの終了設定処理であるＳ６１８の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【１２０３０】

一方、Ｓ６１７の処理において、開放カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６１７：Ｎｏ）、即ち、開放カウンタの値が「０」以下である場合は、この小当たりに

おける小入賞口ユニット７３の開放動作がすべて終了しているので、小当たり状態を終了させるために、小当たり終了処理を行い（Ｓ６１８）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【１２０３１】

ここで、図５８３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である小当たり終了処理（Ｓ６１８）について説明する。図５８３は、この小当たり終了処理（Ｓ６１８）を示したフローチャートである。

【１２０３２】

この小当たり終了処理（Ｓ６１８）では、まず、小当たりエンディング時間（例えば、「５秒」）が経過したか否かを判別し（Ｓ６３０１）、小当たりエンディング時間が経過していなければ（Ｓ６３０１：Ｎｏ）、小当たりエンディングを実行中であるため、Ｓ６３０２～Ｓ６３０８の処理をスキップして、この小当たり終了処理（Ｓ６１８）を終了して、当たり処理（図５７９参照）に戻る。

【１２０３３】

一方、Ｓ６３０１の判別の結果、小当たりエンディング時間が経過していれば（Ｓ６３０１：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を「０」クリアし（Ｓ６３０２）、次いで、特定領域７３ｄが開放されている場合は、特定領域７３ｄの閉鎖処理を設定する（Ｓ６３０３）。そして、「時間短縮状態」であるか否かを判別し（Ｓ６３０４）、「時間短縮状態」でなければ（Ｓ６３０４：Ｎｏ）、Ｓ６３０５～Ｓ６３０７の処理をスキップしてＳ６３０８に移行する。

【１２０３４】

Ｓ６３０４の処理において、「時間短縮状態」であると判別された場合（Ｓ６３０４：Ｙｅｓ）、次いで、時短計数処理（図５７０参照）のＳ５３０６の処理で減算した特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ６３０５）、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６３０５：Ｎｏ）、即ち、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」以下である場合は、第２特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、処理をＳ６３０７へ移行する。

【１２０３５】

一方、Ｓ６３０５の判別の結果、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ６３０５：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、時短計数処理（図５７０参照）のＳ５３０７の処理で減算した合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６３０６）。判別の結果、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６３０６：Ｎｏ）、即ち、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、処理をＳ６３０７へ移行する。

【１２０３６】

また、Ｓ６３０６の処理において、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であると判別された場合（Ｓ６３０６：Ｙｅｓ）、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ６３０７の処理をスキップして、この小当たり終了処理（Ｓ６１８）を終了して、当たり処理（図５７９参照）に戻る。

【１２０３７】

Ｓ６３０７の処理では、「時間短縮状態」を終了させるために、時短フラグ２０３ｊをオフに設定し、時短終了判定フラグ２０３ｐをオフに設定する。そして、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ及び合計時短カウンタ２０３ｎの値を「０」クリアし、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値を「０」クリアし（Ｓ６３０７）、処理をＳ６３０８に移行する。

【１２０３８】

このように構成することで、時短回数に基づく時短終了条件の成立時であって、該当の動的表示が小当たりに当選している場合、小入賞口ユニット７３の開放動作の終了後に「時短機能」を終了させることができる。その結果、例えば、「第１時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回転目に小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」又は「時短Ｇ」に当選した場合（図５３８参照）、該小当たり種別への当選によって小入賞口ユニット７３が開放動作を実行中の間は「時間短縮状態」となり、該小入賞口ユニット７３へ入賞困難又は不可の状態となり、特定領域７３ｄを通過困難として大当たり状態を発生困難とすることができる。そして、小入賞口ユニット７３の開放動作終了後に「時短機能」を終了させ、「通常遊技状態」に移行させることができる。

【１２０３９】

次いで、Ｓ６３０８の処理では、小当たりの終了時の各種処理を実行する小当たり終了設定処理を行い（Ｓ６３０８）、この小当たり終了処理（Ｓ６１８）を終了して、当たり処理（図５７９参照）に戻る。

【１２０４０】

図５７９に戻って、説明を続ける。Ｓ６１５の処理において、小当たり遊技中ではないと判別された場合は（Ｓ６１５：Ｎｏ）、次いで、大当たり中か否かを判別する（Ｓ６１９
）。判別の結果、大当たり中であると判別された場合は（Ｓ６１９：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する大当たり開閉制御処理を実行する（Ｓ６２０）。

【１２０４１】

ここで、図５８４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）について説明する。図５８４は、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）を示したフローチャートである。

【１２０４２】

この大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）では、当たり処理（Ｓ２０３）で設定された可変入賞装置６５の開放回数に基づいて、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する。

【１２０４３】

この大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）では、まず、当たり処理（Ｓ２０３）のＳ６０７で設定されたオープニング時間、又は、後述する大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）のＳ６５１０（図５８５参照）で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６４０１）。判別の結果、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ６４０１：Ｎｏ）、可変入賞装置６５の開放タイミングではないため、該可変入賞装置６５を閉鎖し続けるため、Ｓ６００２～Ｓ６００５の処理をスキップして、処理をＳ６４０６へ移行する。

【１２０４４】

一方、Ｓ６４０１の処理において、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ６４０１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開放タイミングなので、可変入賞装置６５の開放設定を行い（Ｓ６４０２）、次いで、入賞カウンタ（図示せず）に「１０」をセットする（Ｓ６４０３）。そして、大当たり時おける可変入賞装置６５の最大開放時間（第３４実施形態では、「３０秒」）を設定して（Ｓ６４０４）、可変入賞装置６５が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６４０５）、処理をＳ６４０６に移行する。この大入賞口開放コマンドを受信した音声ランプ制御装置１１３は、可変入賞装置６５が開放された旨を第３図柄表示装置８１において実行し、開放されている可変入賞装置６５へ球を入賞させることを遊技者に促すように構成されている。

【１２０４５】

Ｓ６４０６の処理では、可変入賞装置６５が開放中であるか否かを判別する（Ｓ６４０６）。判別の結果、可変入賞装置６５が開放中でなければ（Ｓ６４０６：Ｎｏ）、可変入賞装置６５が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、

Ｓ６４０７の処理をスキップして、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）を終了し、当たり処理（図５７９参照）に戻る。一方、Ｓ６４０６の処理において、可変入賞装置６５が開放中であると判別された場合は（Ｓ６４０６：Ｙｅｓ）、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件を判別するべく、大入賞口開放中処理を行い（Ｓ６４０７）、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）を終了し、当たり処理（図５７９参照）に戻る。

【１２０４６】

ここで、６４７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）の一処理である大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）について説明する。図５８５は、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を示したフローチャートである。

【１２０４７】

この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）では、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

【１２０４８】

この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）では、まず、上述した大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）のＳ６４０４において設定された可変入賞装置６５の開放時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６５０１）。判別の結果、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングであれば（Ｓ６５０１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける可変入賞装置６５の閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「０」クリアして（Ｓ６５０２）、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６５０６へ移行する。Ｓ６５０６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理については、後述する。

【１２０４９】

一方、Ｓ６５０１の処理において、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングでないと判別された場合（Ｓ６５０１：Ｎｏ）、次いで、大入賞口スイッチ６５ｃがオンされたか否か、即ち、可変入賞装置６５へ球が入賞したか否かを判断する（Ｓ６５０３）。

【１２０５０】

Ｓ６５０３の処理において、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出されていないと判別された場合は（Ｓ６５０３：Ｎｏ）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図５８４参照）に戻る。一方、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出され可変入賞装置６５へ球が入賞していれば（Ｓ６５０３：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ６５０４）、次いで、入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６５０５）。入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６５０５：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、可変入賞装置６５に球が１０個以上入賞して可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しているので、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６５０６へ移行する。

【１２０５１】

一方、Ｓ６５０５の処理において、入賞カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ６５０５：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しておらず、可変入賞装置６５の開放を継続するために、Ｓ６５０６～Ｓ６５１０の処理をスキップして、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を終了する。この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）の終了後は、大当たり開閉制御処理（図５８４参照）へ戻る。

【１２０５２】

Ｓ６５０６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置６５の閉鎖設定を行い（Ｓ６５０６）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して可変入賞装置６５が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６５０７）、処理をＳ６５０８へ移行する。なお、Ｓ６５０７の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図５５６のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１２０５３】
次いで、Ｓ６５０８の処理では、可変入賞装置６５の１のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を１減算し（Ｓ６５０８）、次に、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６５０９）。ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値である場合（Ｓ６５０９：Ｙｅｓ）、該大当たりにおけるラウンド回数（可変入賞装置６５の残り開放回数）が残存している状態であるので、次の可変入賞装置６５を開放させるまでのインターバル時間（例えば、「１秒」）を設定し（Ｓ６５１０）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了し、大当たり開閉制御処理（図５８４参照）に戻る。
【１２０５４】
一方、Ｓ６５０９の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６５０９：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了したので、大当たり状態を終了させるために、インターバル時間を設定せず（即ち、Ｓ６５１０をスキップして）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図５８４参照）に戻る。
【１２０５５】
図５７９の当たり処理（Ｓ２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ６２０の大当たり開閉制御処理（図５８４参照）の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６２１）。判別の結果、ラウンドカウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ６２１：Ｙｅｓ）、大当たり状態を継続するため、大当たりの終了設定処理であるＳ６２２の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。
【１２０５６】
一方、Ｓ６２１の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６２１：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了しているので、大当たり状態を終了させるために、大当たり終了処理を行い（Ｓ６２２）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。
【１２０５７】
ここで、図５８６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり終了処理（Ｓ６２２）について説明する。図５８６は、この大当たり終了処理（Ｓ６１０）を示したフローチャートである。
【１２０５８】
この大当たり終了処理（Ｓ６２２）では、当選した大当たり種別（小当たり種別に基づく大当たり）及び当選時の遊技状態に基づいて、各時短カウンタの値の設定等を行う。
【１２０５９】
この大当たり終了処理（Ｓ６２２）では、まず、「時短機能」を発動させるために、時短フラグ２０３ｊをオンに設定する（Ｓ６６０１）。次いで、当選した大当たりが大当たり種別「時短壱」又は小当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｄ」であったか否かを判別し（Ｓ６６０２）、当選した大当たりが大当たり種別「時短壱」又は小当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｄ」であれば（Ｓ６６０２：Ｙｅｓ）、時短終了判定フラグ２０３ｐをオンに設定し（Ｓ６６０３）、処理をＳ６６０４に移行する。
【１２０６０】
一方、Ｓ６６０２の判別の結果、当選した大当たりが大当たり種別「時短壱」又は小当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｄ」でなければ（Ｓ６６０２：Ｎｏ）Ｓ６６０３の処理をスキップしてＳ６６０４に移行する。
【１２０６１】
このように構成することで、「第１時間短縮状態」に移行した場合に、時短終了判定フラグ２０３ｐを判別し、該時短終了判定フラグ２０３ｐがオンに設定されていれば、小当

たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」又は「時短Ｇ」への当選に基づく時短終了条件の判別処理を不要とすることができ（図５７１のＳ５３２１：Ｙｅｓ参照）、処理負荷の軽減を図ることができる。

【１２０６２】

Ｓ６６０４の処理では、時短終了条件テーブル２０２ｍに基づいて各時短カウンタの値をセットし（Ｓ６６０４）、処理をＳ６６１０に移行する。

【１２０６３】

Ｓ６６０５の処理では、音声ランプ制御装置１１３に対して大当たりのエンディング演出の開始を示すエンディングコマンドを設定する（Ｓ６６０５）。Ｓ６６０５の処理で設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図５５６のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、大当たりのエンディング演出を実行する。

【１２０６４】

Ｓ６６０５の処理の終了後は、遊技状態に応じてエンディング時間（例えば、「１０秒」）を設定し（Ｓ６６０６）、次いで、該大当たりの終了時の各種処理を実行する大当たり終了設定処理を行い（Ｓ６６０７）、この大当たり終了処理（Ｓ６２２）を終了して、当たり処理（図５７９参照）に戻る。

【１２０６５】

次に、図５８７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図５５６参照）の一処理である普図変動処理（Ｓ２１１）について説明する。図５８７は、この普図変動処理（Ｓ２１１）を示したフローチャートである。

【１２０６６】

この普図変動処理（Ｓ２１１）は、スルーゲート６７への球の通過に起因して、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を制御するものである。

【１２０６７】

この普図変動処理（Ｓ２１１）では、まず、今現在、普通電役７２が没入状態（作動中）か否か、即ち、普通図柄の当たり中であるか否かを判別する（Ｓ７０１）。判別の結果、普通電役７２が没入状態であれば（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、普通図柄の当たり中であるので、そのまま普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図５５６参照）へ戻る。

【１２０６８】

一方、普通電役７２が没入状態でなければ（Ｓ７０１：Ｎｏ）、普通図柄の当たり中ではないため、次いで、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中であるか否かを判別する（Ｓ７０２）。判別の結果、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中でなければ（Ｓ７０２：Ｎｏ）、次いで、普通図柄表示装置８３における可変表示が停止後、所定時間（例えば、「１秒」）経過したか否かを判別する（Ｓ７０３）。その結果、可変表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ７０３：Ｎｏ）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図５５６参照）に戻る。これにより、可変表示における停止図柄が所定時間だけ普通図柄表示装置８３に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【１２０６９】

一方、Ｓ７０３の処理の結果、可変表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ７０３：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄に関する可変表示の作動保留球数ＨＮ）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ７０４）。

【１２０７０】

Ｓ７０４の処理の結果、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きくなければ（Ｓ７０４：Ｎｏ）、実行すべき普通図柄の可変表示の保留球数が存在しないということなので、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込

処理（図５５６参照）に戻る。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きい値であれば（Ｓ７０４：Ｙｅｓ）、保留されていた普通図柄に関する可変表示の実行開始タイミングであると判断し、まず、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１減算する（Ｓ７０５）。これは、後述する処理（Ｓ７０６～Ｓ７１２）によって、保留されていた普通図柄に関する可変表示のうち１の可変表示の実行が開始されることに伴って、普通図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【１２０７１】

次いで、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ７０６）。このデータシフト処理は、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１～第４エリアに格納されているデータを普図保留球実行エリア２０３ｉへ向けて順にシフトさせる処理であって、普図保留第１エリア→普図保留球実行エリア２０３ｉ、普図保留第２エリア→普図保留第１エリア、普図保留第３エリア→普図保留第２エリア、普図保留第４エリア→普図保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【１２０７２】

Ｓ７０６のデータシフト処理の後は、データシフト処理により普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されたデータ（即ち、普図当たりカウンタＣ４の値）に基づいて、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を実行するために、まず、時短フラグ２０３ｊがオンされているか否かを判別する（Ｓ７０７）。判別の結果、時短フラグ２０３ｊがオンされていない場合は（Ｓ７０７：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「５秒」に設定し（Ｓ７０８）、処理をＳ７１１へ移行する。一方、時短フラグ２０３ｊがオンされていると判別された場合（Ｓ７０７：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な「時間短縮状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「０．１秒」に設定して（Ｓ７０９）、処理をＳ７１２へ移行する。

【１２０７３】

Ｓ７１１の処理では、普図当たり乱数テーブル２０２ｉにおける低確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する（Ｓ７１１）。また、Ｓ７１２の処理では、普図当たり乱数テーブル２０２ｉにおける高確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する（Ｓ７１２）。Ｓ７１１及びＳ７１２の処理の後は、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図５５６参照）に戻る。

【１２０７４】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、遊技者が右打ちした場合に、スルーゲート６７を球が通過したとき、普通電役７２が開放し易いか否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放し易い状況（即ち、普通図柄の高確率状態）であって第２始動口７１側へ流入し易い状況か、普通電役７２が開放し易い状況よりも開放し難い状況（即ち、普通図柄の低確率状態）であって、閉鎖（突出）している普通電役７２の上面を左端から右端まで転動しきり、可変入賞装置６５側へ流下し得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【１２０７５】

Ｓ７０２の処理において、普通図柄表示装置８３の表示態様が可変表示中であると判別されると（Ｓ７０２：Ｙｅｓ）、可変表示時間が経過したか否かを判別する（Ｓ７１３）。普通図柄表示装置８３の可変表示時間は、Ｓ７０８又はＳ７０９の処理により遊技状態に応じて決定されており、この可変表示時間が経過していなければ（Ｓ７１３：Ｎｏ）、普通図柄表示装置８３の表示を更新して（Ｓ７１４）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図５５６参照）に戻る。

【１２０７６】

一方、普通図柄表示装置８３における可変表示の可変表示時間が経過していれば（Ｓ７１３：Ｙｅｓ）、普通図柄表示装置８３に対して、Ｓ７１１又はＳ７１２によって予め設定された停止図柄に対応した表示態様を設定し（Ｓ７１５）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図５５６参照）に戻る。

【１２０７７】

これにより、球がスルーゲート６７を通過した場合に、この普図変動処理（Ｓ２１１）に基づいて普通図柄表示装置８３における可変表示が設定され、該普通図柄表示装置８３において可変表示が開始されてから可変表示時間が経過するまでは、「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる。そして、可変表示結果が当たりである場合には「○」の図柄を点灯する一方、ハズレである場合には「×」の図柄を点灯させる。

【１２０７８】

次に、図５８８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図５５６参照）の一処理である普通電役制御処理（Ｓ２０４）について説明する。図５８８は、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を示したフローチャートである。

【１２０７９】

この普通電役制御処理（Ｓ２０４）は、普通図柄の当たりが発生する場合に、遊技状態に応じて普通電役７２の開閉（突出及び没入）駆動制御を実行する。即ち、遊技状態に応じて普通電役７２の開放（没入）時間を設定すると共に、設定された時間に基づいて該普通電役７２を開放駆動し、設定した没入時間が経過した場合に、開放（没入）中の普通電役７２を閉鎖（突出）させる制御を実行する。

【１２０８０】

この普通電役制御処理（Ｓ２０４）では、まず、普通電役７２が開放（没入）中か否か、即ち、普通図柄の当たり中か否かを判別する（Ｓ８０１）。判別の結果、普通電役７２が開放中でないと判別された場合（Ｓ８０１：Ｎｏ）、即ち、普通図柄の当たり中でないと判別された場合は、次に、普通図柄の可変表示が終了したか否かを判別する（Ｓ８０２）。

【１２０８１】

Ｓ８０２における判別の結果、普通図柄の可変表示が終了していなければ（Ｓ８０２：Ｎｏ）、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図５５６参照）に戻る一方、普通図柄の可変表示が終了していれば（Ｓ８０２：Ｙｅｓ）、次いで、該可変表示において当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ８０３）。

【１２０８２】

Ｓ８０３における判別の結果、可変表示において当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ８０３：Ｎｏ）、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図５５６参照）へ戻る。一方、可変表示において当たりに当選していると判別された場合は（Ｓ８０３：Ｙｅｓ）、当選した当たりに関する制御を実行するために、まず、時短フラグ２０３ｊがオンされているか否かを判別する（Ｓ８０４）。

【１２０８３】

Ｓ８０４における判別の結果、時短フラグ２０３ｊがオンされていないと判別された場合は（Ｓ８０４：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、該「通常遊技状態」においては普通図柄が当たりに当選し得ないため（図５５０（ａ）参照）、開放処理を行わずにこの普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図５５６参照）に戻る。

【１２０８４】

一方、Ｓ８０４の処理において、時短フラグ２０３ｊがオンされていると判別された場合は（Ｓ８０４：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な「時間短縮状態」であると判断し、普通電役開放テーブル２０２ｋの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役７２の開放（没入）時間を「５．８秒」に設定し（Ｓ８０５）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数を１回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「１」をセットして（Ｓ８０６）、処理をＳ８０７へ移行する。

【１２０８５】
　Ｓ８０１の処理において、普通電役７２が開放中であると判別された場合（Ｓ８０１：Ｙｅｓ）、即ち、普通図柄の当たり中であると判別された場合は、次いで、Ｓ８０５において設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過しているかを判別する（Ｓ８０８）。判別の結果、設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過していないと判別された場合は（Ｓ８０８：Ｎｏ）、普通電役７２の開放状態を維持するため、Ｓ８０９～Ｓ８１１の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図５５６参照）に戻る。
【１２０８６】
　一方、Ｓ８０８の処理において、設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過していると判別された場合は（Ｓ８０８：Ｙｅｓ）、まず、普通電役７２の閉鎖（突出）処理を行い（Ｓ８０９）、Ｓ８０６の処理で設定された電役カウンタの値から「１」を減算する（Ｓ８１０）。そして、減算された電役カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ８１１）。判別の結果、電役カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ８１１：Ｙｅｓ）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数が残存しているため、処理をＳ８０７へ移行し、所定のインターバル処理を行った上で再び普通電役７２の開放処理を行う。一方、電役カウンタの値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ８１１：Ｎｏ）、即ち、電役カウンタの値が「０」以下である場合は、該当たりに基づく普通電役７２の開放がすべて終了したということなので、普通電役７２の再開放を行わず、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図５５６参照）に戻る。
【１２０８７】
　Ｓ８０７の処理では、普通電役７２の開放（没入）処理を行い（Ｓ８０７）、閉鎖（突出）状態であった普通電役７２を開放状態に駆動し、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図５５６参照）に戻る。
【１２０８８】
　これにより、遊技者が右打ちした場合において、スルーゲート６７を通過した球が普通電役７２の配設位置に到達し、該普通電役７２が開放されている時間の長い状態か開放し得ない状態かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を通過した球が第２始動口７１側へ誘導され易い状況か、該普通電役７２の閉鎖状態において該普通電役７２の上面を左端から右端まで転動しきって、その球が可変入賞装置６５側へ流下され得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。
【１２０８９】
　次いで、図５８９を参照して、停電等の発生した場合に主制御装置１１０において実行されるＮＭＩ割込処理について説明する。図５８９は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。
【１２０９０】
　このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。ＮＭＩ端子に停電信号ＳＧ１が入力されたＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ９０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。
【１２０９１】
　なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から

払出制御装置１１１内のＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。

【１２０９２】

次に、図５９０から図５９７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理（図５９０参照）と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（図５９１参照）とがある。

【１２０９３】

まず、図５９０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図５９０は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【１２０９４】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１００１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ１１１６の電源断処理（図５９１参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ１００２）。図５９１を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信すると、Ｓ１１１６の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ１１１６の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

【１２０９５】

電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ１００２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ１００３）。

【１２０９６】

ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ１００６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。

【１２０９７】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。

【１２０９８】

電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ１００２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、

瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ１１１６の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。

【１２０９９】

Ｓ１００４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ１００４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「０ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が「０」クリアされる。

【１２１００】

ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ１００５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ１００６）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ１００５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ１００７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【１２１０１】

Ｓ１００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ１００８）。電源断フラグはＳ１１１６の電源断処理の実行時にオンされる（図５９１のＳ１１１５参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ１１１６の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭ２２３の作業エリアをクリアし（Ｓ１００９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、処理をＳ１０１２へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

【１２１０２】

一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ１００４からＳ１００６の処理を経由してＳ１００８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ１００９をスキップして、処理をＳ１０１０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、処理をＳ１０１２へ移行する。

【１２１０３】

なお、Ｓ１００９のクリア処理をスキップするのは、Ｓ１００４からＳ１００６の処理を経由してＳ１００８の処理へ至った場合には、Ｓ１００４の処理によって、既にＲＡＭ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、ＲＡＭ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３の制御を継続できるからである。

【１２１０４】
　Ｓ１０１２の処理では、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１０１２）、該設定値コマンドを受信するまでＳ１０１２の処理を繰り返し実行して待機する（Ｓ１０１２：Ｎｏ）。そして、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信した場合に（Ｓ１０１２：Ｙｅｓ）、該設定値コマンドが示す確率設定値を設定値メモリ（図示せず）に格納し（Ｓ１０１３）、メイン処理（図５９１参照）へ移行する。
【１２１０５】
　このように、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理において、主制御装置１１０の立ち上げ処理（図５５３参照）の終盤で生成される設定値コマンドを受信するまでメイン処理（図５９１参照）への移行を待機することで、主制御装置１１０で設定された確率設定値を音声ランプ制御装置１１３側で確実に把握し、該確率設定値に基づいてメイン処理以降の処理を実行できる。また、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信しない場合、主制御装置１１０の立ち上げ処理の終盤まで到達しておらず、主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に終了していないので、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理も正常に終了させず、メイン処理へ移行させない。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側で主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に実行されたか否かを把握することが可能となるとともに、主制御装置１１０が正常に立ち上がっていない状態における音声ランプ制御装置１１３の暴走を未然に防止できる。
【１２１０６】
　次に、図５９１を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図５９１は、このメイン処理を示したフローチャートである。
【１２１０７】
　メイン処理が実行されると、まず、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上が経過したか否かが判別され（Ｓ１１０１）、「１ミリ秒」以上経過していなければ（Ｓ１１０１：Ｎｏ）、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９の処理を行わずにＳ１１１０の処理へ移行する。Ｓ１１０１の処理で、「１ミリ秒」経過したか否かを判別するのは、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９が短い周期（「１ミリ秒」以内）で処理する必要がないものであるのに対して、Ｓ１１１０の変動演出処理やＳ１１１１のコマンド判定処理は、短い周期で実行する方が好ましい処理であるからである。Ｓ１１１１の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ１１１０の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。
【１２１０８】
　Ｓ１１０１の処理において、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上経過していると判断される場合は（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、Ｓ１１０２の処理へ移行する。なお、Ｓ１１０１の処理が、図５９０に示す立ち上げ処理の後初めて実行された場合は、そのままＳ１１０２の処理へ移行する。
【１２１０９】
　Ｓ１１０２の処理では、Ｓ１１０３～Ｓ１１１２の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ１１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ１１０７の処理で編集されるランプの点灯態様になるように各ランプの出力を設定し（Ｓ１１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ１１０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば、「３０秒」）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ１１０５の処理へ移行する。
【１２１１０】

次いで、Ｓ１１０５の処理では、後述するＳ１１１１のコマンド判定処理によって設定される大当たりに関する演出を実行する当たり演出処理を行い（Ｓ１１０５）、Ｓ１１０６の処理へ移行する。なお、第３４実施形態では、第１特別図柄及び第２特別図柄による大当たり及び小当たりに関する可変入賞装置６５又は小入賞口ユニット７３の開放中に所定の演出（例えば、可変入賞装置６５又は小入賞口ユニット７３が開放されたことを示す演出や右打ち報知演出）を実行するように構成されている。この当たり演出処理（Ｓ１１０５）の詳細については、図５９７を参照して後述する。

【１２１１１】

次いで、Ｓ１１０６の処理では、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ１１０６）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２の有効期間において、該枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、上記有効期間に枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。

【１２１１２】

枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ１１０６）が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（Ｓ１１０７）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ１１０８）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。

【１２１１３】

Ｓ１１０８の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し（Ｓ１１０９）、Ｓ１１１０の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ１１０７のランプ編集処理が実行され、また、Ｓ１１０８の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間で実行される。

【１２１１４】

Ｓ１１１０の処理では、第３図柄表示装置８１において変動演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドに基づいて第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する変動演出処理を実行し（Ｓ１１１０）、処理をＳ１１１１へ移行する。この変動演出処理（Ｓ１１１０）の詳細については、図５９５を参照して後述する。

【１２１１５】

Ｓ１１１１の処理では、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行い（Ｓ１１１１）、Ｓ１１１２の処理へ移行する。このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）の詳細については、図５９２を参照して後述する。

【１２１１６】

Ｓ１１１２では、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた各種カウンタを更新するカウンタ更新処理を実行する（Ｓ１１１２）。例えば、変動演出の詳細な変動パターンを決定するカウンタの更新や、「保留変化予告」を抽選する保留変化カウンタ（図示せず）の更新が、このカウンタ更新処理の中で行われる。該カウンタの更新は、所定の範囲（本実施形態では、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（「９９」）に達した後「０」に戻すことによって行われる。

【１２１１７】

Ｓ１１１２の処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１１１３）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１１１３：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして

（Ｓ１１１５）、電源断処理を実行する（Ｓ１１１６）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ１１１７）、その後、処理を無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【１２１１８】

一方、Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１１１３：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ１１１４）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ１１１４：Ｎｏ）、Ｓ１１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ１１１４：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【１２１１９】

ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼び、パチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。

【１２１２０】

次に、図５９２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）について説明する。図５９２は、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を示したフローチャートである。

【１２１２１】

このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図５９１参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０又は表示制御装置１１４から受信したコマンドを判定する。

【１２１２２】

コマンド判定処理（Ｓ１１１１）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域に、主制御装置１１０からのコマンドを受信しているか否かを判別する（Ｓ１２０１）。判別の結果、主制御装置１１０からコマンドを受信していれば（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置１１０より第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド、特図１停止種別コマンド又は特図１確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０２）。そして、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０２：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図１コマンド処理を行い（Ｓ１２０３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図５９１参照）に戻る。

【１２１２３】

ここで、図５９３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）について説明する。図５９３は、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を示したフローチャートである。

【１２１２４】

この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、主制御装置１１０から送信された第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【１２１２５】

特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、まず、主制御装置１１０より特図１変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２３１）。判別の結果、特図１変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２３１：Ｙｅｓ）、受信した特図１変動パターンコマンドに含まれる第１特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２３２）。

【１２１２６】

ここで抽出された第１特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図５９５参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図１変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図５９２参照）に戻る。

【１２１２７】

一方、特図１変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２３１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２３３）。そして、特図１停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２３３：Ｙｅｓ）、該特図１停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２３４）。

【１２１２８】

ここで抽出された第１特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図５９５参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図１停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第１特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定して（Ｓ１２３５）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図５９２参照）に戻る。

【１２１２９】

なお、特図１停止種別コマンドは、第１特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図１変動パターンコマンドを送信後、その特図１変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第１特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２３５の処理によって特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図５９５参照）において、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図１変動パターンコマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図１停止種別コマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第１特別図柄の変動演出において、第１保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図１変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第１保留球数コマンドに基づく停止種別と特図１停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【１２１３０】

Ｓ１２３３の処理の結果、特図１停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２３３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２３６）。特図１確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図１確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２３６：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図１確定コマンドを設定し（Ｓ１２３７）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図５９２参照）に戻る。

【１２１３１】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図１確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第

１特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図１確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【１２１３２】

Ｓ１２３６の処理の結果、特図１確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２３６：Ｎｏ）、その他の第１特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２３８）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図５９２参照）に戻る。

【１２１３３】

図５９２に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０２の処理において、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０２：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド、特図２停止種別コマンド又は特図２確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０４）。そして、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０４：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図２コマンド処理を行い（Ｓ１２０５）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図５９１参照）に戻る。

【１２１３４】

ここで、図５９４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）について説明する。図５９４は、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を示したフローチャートである。

【１２１３５】

この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、主制御装置１１０から送信された第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【１２１３６】

特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、まず、主制御装置１１０より特図２変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５１）。判別の結果、特図２変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２５１：Ｙｅｓ）、受信した特図２変動パターンコマンドに含まれる第２特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２５２）。

【１２１３７】

ここで抽出された第２特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図５９５参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図２変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図５９２参照）に戻る。

【１２１３８】

一方、特図２変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５３）。そして、特図２停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２５３：Ｙｅｓ）、該特図２停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２５４）。

【１２１３９】

ここで抽出された第２特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図５９５参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図２停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。次いで、特図２停止種別コマンド、及び、Ｓ１２５２の処理で受信した特図２変動パターンコマンドより、特図２の変動演出に関する各情報（大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値）を第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納し（Ｓ１２５５）、その後、第２特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図２変動

開始フラグ２２３ｂをオンに設定して（Ｓ１２５６）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図５９２参照）に戻る。

【１２１４０】

なお、特図２停止種別コマンドは、第２特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図２変動パターンコマンドを送信後、その特図２変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第２特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２５６の処理によって特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図５９５参照）において、先に各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図２変動パターンコマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図２停止種別コマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第２特別図柄の変動演出において、第２保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図２変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第２保留球数コマンドに基づく停止種別と特図２停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【１２１４１】

Ｓ１２５３の処理の結果、特図２停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５７）。特図２確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は該第２特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図２確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２５７：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第２特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図２確定コマンドを設定し（Ｓ１２５８）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図５９２参照）に戻る。

【１２１４２】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図２確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図２確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【１２１４３】

Ｓ１２５７の処理の結果、特図２確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５７：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特定領域通過可能コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５９）。特定領域通過可能コマンドは、第２特別図柄の変動表示が小当たりに当選した場合であって、該小当たり種別への当選回数に基づいて時短終了条件が成立する場合に設定されるコマンドである。この特定領域通過可能コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２５９：Ｙｅｓ）、特定領域通過可否フラグ２２３ｈをオンに設定し（Ｓ１２６０）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図５９２参照）に戻る。

【１２１４４】

Ｓ１２５９の判別の結果、特定領域通過可能コマンドを受信していない場合（Ｓ１２５９：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特定領域通過不可コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２６１）。特定領域通過不可コマンドは、第２特別図柄の変動表示が小当たりに当選した場合であって、該小当たり種別への当選回数に基づいて時短終了条件が

成立しない場合に設定されるコマンドである。この特定領域通過不可コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２６１：Ｙｅｓ）、特定領域通過可否フラグ２２３ｈをオフに設定し、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図５９２参照）に戻る。

【１２１４５】

音声ランプ制御装置１１３では、小当たりに当選時に第３図柄表示装置８１において変動演出を実行する場合に、Ｓ１２６０で設定されたように特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオンであれば、該当の小当たり種別への当選回数に基づいて時短終了条件が成立し、小入賞口ユニット７３の開放動作前に「通常遊技状態」に移行して該小入賞口ユニット７３に入球可能な状態となり、特定領域７３ｄへの通過が可能となって大当たり状態の発生が可能となるため、該小当たりに当選することとなる変動演出において大当たりに相当する変動演出を実行するようにコマンドを設定する（図６０１（ａ）参照）。

【１２１４６】

一方、小当たりに当選時に第３図柄表示装置８１において変動演出を実行する場合に、Ｓ１２６２で設定されたように特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオフであれば、該当の小当たり種別への当選回数に基づいて時短終了条件が成立せず、小入賞口ユニット７３の開放動作前に遊技状態の移行は発生せず「時間短縮状態」のままであるため、開放中の小入賞口ユニット７３には入球困難な状態となり、特定領域７３ｄへの通過が困難となって大当たり状態の発生が困難となるため、該小当たりに当選することとなる変動演出においてハズレに相当する変動演出を実行するようにコマンドを設定する（図６０１（ｃ）参照）。なお、この変動演出に関するコマンド設定処理の詳細は図５９６において後述する。

【１２１４７】

Ｓ１２６１の処理の結果、特定領域通過不可コマンドを受信していない場合（Ｓ１２６１：Ｎｏ）、その他の第２特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２６３）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図５９２参照）に戻る。

【１２１４８】

図５９２に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０４の処理において、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０４：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２０６）。そして、第１保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０６：Ｙｅｓ）、第１保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａ（図５２８参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（Ｓ１２０７）。そして、同じく第１保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、及び、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、Ｓ１２０７で更新されたサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が示す第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１２０８）。そして、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１２０９）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図５９１参照）に戻る。

【１２１４９】

ここで、第１保留球数コマンドは、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１２０７の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を修正し、

主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。
【１２１５０】
　また、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。
【１２１５１】
　Ｓ１２０６の処理の結果、第１保留球数コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２０６：Ｎｏ）、次いで、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ１２１０）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図５９１参照）に戻る。ここで、受信したその他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行う。例えば、主制御装置１１０より受信したデモコマンドは、このＳ１２１０の処理によって、表示用デモコマンドとして設定され、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。
【１２１５２】
　次に、図５９５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）について説明する。図５９５は、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を示したフローチャートである。
【１２１５３】
　この変動演出処理（Ｓ１１１０）は、メイン処理（図５９１参照）の中で実行され、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍ（図５２７参照）において第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出を実行させるための各種処理を実行する。具体的には、第１特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を行うように構成される。また、第２特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を行うように構成される。
【１２１５４】
　変動演出処理（Ｓ１１１０）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１変動開始フラグ２２３ａがオンか否かを判別する（Ｓ１３０１）。判別の結果、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンであると判別された場合（Ｓ１３０１：Ｙｅｓ）、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドをともに受信しているので、第１特別図柄の変動演出を開始すべく、特図１変動開始フラグ２２３ａをオフし（Ｓ１３０２）、次いで、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第１エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１３０３）、さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１３０４）、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算し（Ｓ１３０５）、処理をＳ１３０６へ移行する。
【１２１５５】
　つまり、この場合は、保留された第１特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第１保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させる。また、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１

～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させる。

【１２１５６】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになり、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。

【１２１５７】

Ｓ１３０６の処理では、Ｓ１３０５の処理で減算したサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値に基づいて表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１３０６）、処理をＳ１３０７へ移行する。

【１２１５８】

ここで設定された表示用第１保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図５９１のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンドによって示される第１特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。

【１２１５９】

次いで、Ｓ１３０７の処理では、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３０７）、処理をＳ１３０８へ移行する。

【１２１６０】

ここで設定された表示用特図１変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図５９１のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図１変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第１特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第１特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【１２１６１】

次いで、Ｓ１３０８の処理において、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３０８）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図５９１参照）に戻る。

【１２１６２】

ここで設定された表示用特図１停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図５９１のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１３０７の処理により設定された表示用特図１変動パターンコマンドによって実行される第１特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図１停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【１２１６３】

Ｓ１３０１の処理において、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンでないと判別された

場合（Ｓ１３０１：Ｎｏ）、次いで、ＲＡＭ２２３に設けられた特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンか否かを判別する（Ｓ１３０９）。判別の結果、特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンであると判別された場合（Ｓ１３０９：Ｙｅｓ）、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドをともに受信しているので、第２特別図柄の変動演出を開始すべく、特図２変動開始フラグ２２３ｂをオフし（Ｓ１３１０）、次いで、第２保留情報格納エリア２２３ｆに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１３１１）、処理をＳ１３１２へ移行する。

【１２１６４】

次いで、Ｓ１３１２の処理では、これから実行する第２特別図柄の変動演出の変動パターンコマンドを設定すべく、表示用特図２変動パターンコマンド設定処理を実行し（Ｓ１３１２）、処理をＳ１３１３へ移行する。

【１２１６５】

ここで、図５９６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される表示用特図２変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３１２）について説明する。図５９６は、この表示用特図２変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３１２）を示したフローチャートである。

【１２１６６】

この表示用特図２変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３１２）は、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２変動パターンコマンドを設定する。

【１２１６７】

また、第２特別図柄の変動演出が小当たりに当選している場合に、特図２コマンド処理（図５９４参照）のＳ１２６０又はＳ１２６２の処理で設定した特定領域通過可否フラグ２２３ｈの内容を判別し、特定領域通過可能時、又は、特定領域通過不可時の表示用変動パターンコマンドを設定する。

【１２１６８】

この表示用特図２変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３１２）では、まず、第２特別図柄の変動表示が小当たりに当選しているか否かを判別し（Ｓ１３５１）、小当たりに当選している場合は（Ｓ１３５１：Ｙｅｓ）、次いで、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオンされているか否かを判別する（Ｓ１３５３）。

【１２１６９】

Ｓ１３５３の判別の結果、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオンされていれば（Ｓ１３５３：Ｙｅｓ）、これから実行する小当たり種別への当選回数に基づいて時短終了条件が成立し、小入賞口ユニット７３の開放動作前に「通常遊技状態」に移行して該小入賞口ユニット７３に入球可能な状態となり、特定領域７３ｄへの通過が可能となって大当たり状態の発生が可能となるため、該変動演出において大当たりに相当する変動演出を実行するように特定領域通過可能時の表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３５４。図６０１（ａ）参照。）、この表示用特図２変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３１２）を終了して変動演出処理（図５９５参照）に戻る。

【１２１７０】

一方、Ｓ１３５３の処理の結果、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオンされていない、即ち、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオフであれば（Ｓ１３５３：Ｎｏ）、該当の小当たり種別への当選回数に基づいて時短終了条件が成立せず、小入賞口ユニット７３の開放動作前に遊技状態の移行は発生せず「時間短縮状態」のままであるため、小入賞口ユニット７３には入球困難な状態となり、特定領域７３ｄへの通過が困難となって大当たり状態の発生が困難となるため、該小当たりに当選することとなる変動演出においてハズレに相当する変動演出を実行するように特定領域通過不可時の表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３５５。図６０１（ｃ）参照。）、この表示用特図２変動パターンコマン

ド設定処理（Ｓ１３１２）を終了して変動演出処理（図５９５参照）に戻る。
【１２１７１】
　また、Ｓ１３５１の処理において、第２特別図柄の変動表示が小当たりに当選していないと判別された場合（Ｓ１３５１：Ｎｏ）、その他の表示用特図２変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３５２）、この表示用特図２変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３１２）を終了して変動演出処理（図５９５参照）に戻る。
【１２１７２】
　このように構成することで、主制御装置１１０から送信された小当たり用変動パターンコマンドに基づいて変動演出を実行する場合に、特定領域通過可能時であれば大当たりに相当する変動演出を実行し、反対に、特定領域通過不可時であればハズレに相当する変動演出を実行することができる。
【１２１７３】
　なお、ここで設定された表示用特図２変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図５９１のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図２変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第２特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第２特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。
【１２１７４】
　図５９５の変動演出処理に戻って、説明を続ける。Ｓ１３１２の表示用特図２変動パターンコマンド設定処理が終了すると、次いで、Ｓ１３１３の処理において、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３１３）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図５９１参照）に戻る。
【１２１７５】
　ここで設定された表示用特図２停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図５９１のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１３１７の処理により設定された表示用特図２変動パターンコマンドによって実行される第２特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図２停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。
【１２１７６】
　次に、図５９７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される当たり演出処理（Ｓ１１０５）について説明する。図５９７は、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）を示したフローチャートである。
【１２１７７】
　この当たり演出処理（Ｓ１１０５）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図５９１参照）の中で実行され、主制御装置１１０の大当たり遊技の実行中における処理を実行する。また、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）は、主制御装置１１０の小当たり遊技の実行中において、特定領域通過可否フラグ２２３ｈの設定内容に基づいて特定領域通過可能時用の演出又は特定領域通過不可時用の演出を実行する。
【１２１７８】
　この当たり演出処理（Ｓ１１０５）では、まず、大当たりに当選したか否かを判別し（Ｓ１４０１）、大当たりに当選した場合（Ｓ１４０１：Ｙｅｓ）、初期化処理として、特定領域通過可否フラグ２２３ｈをオフに設定し（Ｓ１４０２）、その他初期化処理を実行する（Ｓ１４０３）。
【１２１７９】

次いで、大当たりオープニングに関する処理を実行し（Ｓ１４０４）、表示用大当たり時右打ち報知コマンドを設定して（Ｓ１４０５）、処理をＳ１４１１に移行する。

【１２１８０】

一方、Ｓ１４０１の処理において、大当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ１４０１：Ｎｏ）、次いで、小当たりに当選しているか否かを判別し（Ｓ１４０６）、小当たりに当選していれば（Ｓ１４０６：Ｙｅｓ）、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオンされているか否かを判別する（Ｓ１４０７）。

【１２１８１】

Ｓ１４０７の判別の結果、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオンされていれば（Ｓ１４０７：Ｙｅｓ）、小当たり種別への当選回数に基づいて時短終了条件が成立し、これから実行される小入賞口ユニット７３の開放動作前に「通常遊技状態」に移行して該小入賞口ユニット７３に入球可能な状態となり、特定領域７３ｄへの通過が可能となって大当たり状態の発生が可能となるため、遊技者に右打ち遊技を示唆すべく、表示用右打ち報知コマンドを設定し（Ｓ１４０８。図６０１（ｂ）参照。）、処理をＳ１４１０に移行する。

【１２１８２】

一方、Ｓ１４０７の処理において、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオンされていない、即ち、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオフであれば（Ｓ１４０７：Ｎｏ）、小当たり種別への当選回数に基づいて時短終了条件が成立せず、これから実行される小入賞口ユニット７３の開放動作前に遊技状態の移行は発生せず「時間短縮状態」のままであるため、小入賞口ユニット７３には入球困難な状態となり、特定領域７３ｄへの通過が困難となって大当たり状態の発生が困難となるため、特定領域通過不可時用の演出コマンドを設定し（Ｓ１４０９。図６０１（ｄ）参照。）、処理をＳ１４１０に移行する。

【１２１８３】

Ｓ１４１０の処理では、その他小当たり当選時処理を実行し（Ｓ１４１０）、Ｓ１４１１に移行する。

【１２１８４】

Ｓ１４１１の処理では、大当たり中であるか否かを判別し（Ｓ１４１１）、大当たり中であれば（Ｓ１４１１：Ｙｅｓ）、大当たり中演出処理を実行し（Ｓ１４１２）、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）を終了してメイン処理（図５９１参照）に戻る。

【１２１８５】

一方、Ｓ１４１１の判別の結果、大当たり中でなければ（Ｓ１４１１：Ｎｏ）、次いで小当たり中であるか否かを判別し（Ｓ１４１３）、小当たり中であれば（Ｓ１４１３：Ｙｅｓ）、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオンされているか否かを判別する（Ｓ１４１４）。

【１２１８６】

Ｓ１４１４の判別の結果、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオンされていれば（Ｓ１４１４：Ｙｅｓ）、特定領域通過可能時の小当たり中演出処理を実行し（Ｓ１４１５）、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）を終了してメイン処理（図５９１参照）に戻る。

【１２１８７】

一方、Ｓ１４１４の処理において、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオンされていない、即ち、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオフであれば（Ｓ１４１４：Ｎｏ）、特定領域通過不可時の小当たり中演出処理を実行し（Ｓ１４１６）、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）を終了してメイン処理（図５９１参照）に戻る。

【１２１８８】

なお、大当たりラウンド中に音声ランプ制御装置１１３によって第３図柄表示装置８１における大当たりラウンドの表示制御を行う場合、例えば「５Ｒ」のように、現在の大当たりの実行中のラウンドを示唆するように構成してもよいし、残りの大当たりラウンド数（所定識別情報）を特定の記号などの数で示唆（所定表示態様）し、大当たりラウンドの進行に基づいて該当の記号を減らしていくように構成してもよい。

【１２１８９】

また、上記いずれの大当たりラウンドの表示制御を行う場合であって、該大当たりの最後の大当たりラウンドにおいて、「最終」、「最後」、「ラスト」、「ＬＡＳＴ」、「ＥＮＤ」などのラウンド示唆表示（特別表示態様）を行うように構成してもよい。

【１２１９０】

さらに、残りの大当たりラウンド数を特定の記号などの数で示唆表示を行う場合、例えば、「第３時間短縮状態」において、小当たり種別「時短Ｅ」に当選した場合に、本来であれば最大８ラウンド分の大当たり出玉を獲得可能となるが、該大当たりの開始時に３ラウンド分の記号を表示し、小当たり種別「時短Ｄ」に当選したような表示を行っておき、該大当たりラウンドの実行中に、本来の大当たりラウンド数分の残りラウンドを表示（所謂、ラウンド中昇格演出）するように構成してもよい。

【１２１９１】

次に、図５９８～図６０４を参照して、第３４実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図５９８～図６０４は、「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示が実行される場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。

【１２１９２】

より詳細には、図５９８（ａ）は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示しており、図５９８（ｂ）は、図５９８（ａ）の状態から、「第１時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示しており、図５９８（ｃ）は、図５９８（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行が進行し、敵キャラクタのものと思われるシルエットが出現した状態を示しており、図５９８（ｄ）は、図５９８（ｃ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、敵キャラクタが出現してリーチ演出を開始した状態を示している。

【１２１９３】

また、図５９９（ａ）は、図５９８（ｄ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示しており、図５９９（ｂ）は、図５９９（ａ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、メインキャラクタが勝利して特定領域通過可能な小当たりに当選した状態を示しており、図５９９（ｃ）は、図５９９（ａ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、メインキャラクタが敗北してハズレとなる動的表示の結果が表示された状態を示している。

【１２１９４】

さらに、図６００（ａ）は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短弐」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示しており、図６００（ｂ）は、図６００（ａ）の状態から、「第２時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示しており、図６００（ｃ）は、図６００（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行が進行し、敵キャラクタが出現してリーチ演出を開始した状態を示しており、図６００（ｄ）は、図６００（ｃ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示している。

【１２１９５】

また、図６０１（ａ）は、図６００（ｄ）の状態から、スーパーリーチの変動演出で成功結果となる演出を実行し、特定領域通過可能な小当たりに当選した状態を示しており、図６０１（ｂ）は、図６０１（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて右打ち報知演出が実行されている状態を示しており、図６０１（ｃ）は、図６００（ｄ）の状態から、スーパーリーチの変動演出で失敗結果となる演出を実行し、特定領域通過不可な小当たりに当選した状態を示しており、図６０１（ｄ）は、図６０１（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて特定領域通過不可時の演出が実行されている状態を示している。

【１２１９６】
さらに、図６０２（ａ）は、図６０１（ｂ）の状態から、小当たり種別「時短Ｂ」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示しており、図６０２（ｂ）は、図６０２（ａ）の状態から、「第３時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示しており、図６０２（ｃ）は、図６０２（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行が進行し、敵キャラクタが出現してリーチ演出を開始した状態を示しており、図６０２（ｄ）は、図６０２（ｃ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示している。
【１２１９７】
また、図６０３（ａ）は、図６０２（ｄ）の状態から、スーパーリーチの変動演出で失敗結果となる演出を実行し、特定領域通過不可な小当たりに当選した状態を示しており、図６０３（ｂ）は、図６０３（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて特定領域通過不可時の演出が実行されている状態を示しており、図６０３（ｃ）は、図６０３（ｂ）の状態から、小当たり遊技が終了して次の第２特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示している。
【１２１９８】
さらに、図６０４（ａ）は、図６０３（ｃ）の状態から、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づく大当たりのエンディングが実行中となっている状態を示しており、図６０４（ｂ）は、図６０４（ａ）の状態から、「第４時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示しており、図６０４（ｃ）は、図６０４（ｂ）の状態から、小当たり種別「時短Ｇ」に当選した状態を示しており、図６０４（ｄ）は、図６０４（ｂ）の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示している。
【１２１９９】
図５９８（ａ）は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示している。図５９８（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの上部中央部分に遊技状態示唆メッセージ８１ａに「対決モード突入」と表示されており、大当たり種別「時短壱」への当選によって「第１時間短縮状態」に移行することを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該大当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。
【１２２００】
さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には大当たり情報８１ｅが大きく表示されており、これから移行する「第１時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能な大当たり種別又は小当たり種別を示唆している。
【１２２０１】
図５９８（ａ）の大当たり情報８１ｅには、大きく２種類の大当たり情報が左右に分かれる形で示されている。大当たり情報８１ｅの左部分には第１報酬対象８１ｂ１、第１報酬ラウンド数８１ｃ１及び第１報酬確率８１ｄ１が表示されている。そして、第１報酬対象８１ｂ１に示された敵キャラクタに勝利することで、第１報酬ラウンド数８１ｃ１、即ち、大当たりラウンド数が最大８ラウンドの大当たり状態を発生可能となることを示唆しており、第１報酬確率８１ｄ１には「◎」が表示されている。
【１２２０２】
この第１報酬対象８１ｂ１は、「第１時間短縮状態」において当選することで特定領域７３ｄを通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」及び「時短Ｆ」を示しており（図５３４参照）、第１報酬ラウンド数８１ｃ１は、該小当たり種別「時短Ｅ」及び「時短Ｆ」に当選して大当たり状態を発生した場合に獲得可能な最大ラウンド数（即ち、８ラウンド）を示している（図５３３参照）。
【１２２０３】
また、「第１時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能となるのは、大当たり種

別「時短参」及び小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」であり（図５３４参照）、詳細な説明は省略するが、「第１時間短縮状態」においては、大当たり種別「時短参」に当選する確率よりも、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選して大当たり状態を発生する確率が１０倍以上高くなるように構成されている。よって、「第１時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選して大当たり状態を発生し易い遊技状態であるため、第１報酬確率８１ｄ１において、発生確率が高いことを示す「◎」が表示されている。

【１２２０４】

さらに、大当たり情報８１ｅの右部分には第２報酬対象８１ｂ２、第２報酬ラウンド数８１ｃ２及び第２報酬確率８１ｄ２が表示されている。そして、第２報酬対象８１ｂ２に示された敵キャラクタに勝利することで、第２報酬ラウンド数８１ｃ２、即ち、大当たりラウンド数が最大１０ラウンドの大当たり状態を発生可能となることを示唆しており、第２報酬確率８１ｄ２には「△」が表示されている。

【１２２０５】

この第２報酬対象８１ｂ２は、「第１時間短縮状態」において当選し得る第２特別図柄の動的表示の大当たり種別「時短参」を示しており（図５３４参照）、第２報酬ラウンド数８１ｃ２は、該大当たり種別「時短参」に当選した場合に獲得可能な最大ラウンド数（即ち、１０ラウンド）を示している（図５３２参照）。

【１２２０６】

また、上述したとおり、「第１時間短縮状態」においては、大当たり種別「時短参」に当選する確率よりも、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選して大当たり状態を発生する確率が１０倍以上高くなるように構成されている。よって、「第１時間短縮状態」においては、大当たり種別「時短参」に当選することによる大当たり状態を発生し難い遊技状態であるため、第２報酬確率８１ｄ２において、発生確率が低いことを示す「△」が表示されている。

【１２２０７】

次いで、図５９８（ｂ）は、図５９８（ａ）の状態から、「第１時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、残り時短回数表示８１ｆに「残り　１回」が表示されており、「時間短縮状態」において主に実行される第２特別図柄の動的表示の残りの実行回数が１回であることを示している。

【１２２０８】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには白の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。一方、上述したように、第２特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図２用変動領域８８のみが表示されている。

【１２２０９】

さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇが表示されており、第２特別図柄の動的表示が実行中であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの左上部分であって残り時短回数表示８１ｆの下側には、大当たり情報８１ｅが表示されており、動的表示の実行中においても、いずれの敵キャラクタと対戦した場合にいずれの大当たりラウンドを獲得可能なのかが認識できるようになっている。主表示領域Ｄｍの中央部分には、荒野の背景にメインキャラクタ図柄８１ｈが馬に乗った状態で表示されている。

【１２２１０】

次いで、図５９８（ｃ）は、図５９８（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行が進行し、敵キャラクタのものと思われるシルエットが出現した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇが表示されており、第２特別図柄の動的表示が引き続き実行中であることを示している。

【１２２１１】

そして、主表示領域Ｄｍの上部分にはメインキャラクタ図柄８１ｈが、下部分には敵シルエット８１ｉが表示されており、メインキャラクタ図柄８１ｈが、いずれかの敵キャラクタと遭遇したことを示唆している。

【１２２１２】

次いで、図５９８（ｄ）は、図５９８（ｃ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、敵キャラクタが出現してリーチ演出を開始した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇが表示されており、第２特別図柄の動的表示が引き続き実行中であり、該特図２ミニリール８１ｇの左図柄列及び右図柄列に「３」が表示され、中図柄列は変動中となっており、リーチ演出を開始したことを示している。

【１２２１３】

主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｊに「賞金首　発見」と表示されており、図５９８（ａ）及び図５９８（ｂ）において表示されていた大当たり情報８１ｅのうち、いずれかの敵キャラクタと遭遇したことを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、発見キャラクタ図柄８１ｋが表示されており、図５９８（ａ）及び図５９８（ｂ）において表示されていた大当たり情報８１ｅのうち、左側部分に表示されていた第１報酬対象８１ｂ１と同一のキャラクタが表示されている。よって、発見キャラクタ図柄８１ｋとの勝負に勝利することで、図５９８（ａ）の第１報酬ラウンド数８１ｃ１に表示されていた、最大８ラウンドの大当たりを獲得し得ることを示唆している。

【１２２１４】

次いで、図５９９（ａ）は、図５９８（ｄ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇが表示されており、第２特別図柄の動的表示が引き続き実行中であることを示している。

【１２２１５】

主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｊに「一発勝負」と表示されており、さらに主表示領域Ｄｍの右部分に発見キャラクタ図柄８１ｋが、主表示領域Ｄｍの左部分にメインキャラクタ図柄８１ｈが、それぞれ対峙する形で表示されており、これから勝負が開始されることを示唆している。

【１２２１６】

次いで、図５９９（ｂ）は、図５９９（ａ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、メインキャラクタが勝利して特定領域通過可能な小当たりに当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「３」が表示されており、大当たり状態を発生可能な大当たり又は小当たりのうち、図５９８（ａ）の大当たり情報８１ｅに表示されていた第１報酬対象８１ｂ１に勝利した場合の小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」）に当選したことを示している。

【１２２１７】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分にはメインキャラクタ図柄８１ｈが勝ち誇った様子で表示されており、主表示領域Ｄｍの右部分には遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「勝利」と表示されている。

【１２２１８】

次いで、図５９９（ｃ）は、図５９９（ａ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、メインキャラクタが敗北してハズレとなる動的表示の結果が表示された状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの左図柄列及び右図柄列に「３」が、中図柄列に「４」が、それぞれ表示されており、第２特別図柄の動的表示においてハズレとなる結果が表示されたことを示している。

【１２２１９】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が白で停止し

ており、ハズレとなる結果が表示されたことを示している。主表示領域Ｄｍの中央部分にはメインキャラクタ図柄８１ｈが倒れており、主表示領域Ｄｍの右部分には遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「敗北」と表示されている。

【１２２２０】

次いで、図６００（ａ）は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短弐」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示している。図６００（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの上部中央部分に遊技状態示唆メッセージ８１ａに「ブロンズラッシュ突入」と表示されており、大当たり種別「時短弐」への当選によって「第２時間短縮状態」に移行することを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該大当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【１２２２１】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には大当たり情報８１ｅが大きく表示されており、これから移行する「第２時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能な大当たり種別又は小当たり種別を示唆している。

【１２２２２】

図６００（ａ）の大当たり情報８１ｅには大きく３種類の大当たり情報が左部分、中央部分および右部分に分かれる形で示されている。大当たり情報８１ｅの左部分には第１報酬対象８１ｂ１、第１報酬ラウンド数８１ｃ１及び第１報酬確率８１ｄ１が表示されている。そして、第１報酬対象８１ｂ１に示された敵キャラクタに勝利することで、第１報酬ラウンド数８１ｃ１、即ち、大当たりラウンド数が最大３ラウンドの大当たり状態を発生可能となることを示唆しており、第１報酬確率８１ｄ１には「◎」が表示されている。

【１２２２３】

この第１報酬対象８１ｂ１は、「第２時間短縮状態」において当選することで特定領域７３ｄを通過可能な小当たり種別「時短Ａ」を示しており（図５３４参照）、第１報酬ラウンド数８１ｃ１は、該小当たり種別「時短Ａ」に当選して大当たり状態を発生した場合に獲得可能な最大ラウンド数（即ち、３ラウンド）を示している（図５３３参照）。

【１２２２４】

また、「第２時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能となるのは、大当たり種別「時短参」及び小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」であり（図５３４参照）、詳細な説明は省略するが、「第２時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ａ」に当選して大当たり状態を発生する確率と、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選して大当たり状態を発生する確率と、大当たり種別「時短参」に当選する確率と、が、おおよそ４：５：１の割合で導出され得るように構成されている。よって、「第２時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ａ」に当選して大当たり状態を発生し易い遊技状態であるため、第１報酬確率８１ｄ１において、発生確率が高いことを示す「◎」が表示されている。

【１２２２５】

さらに、大当たり情報８１ｅの中央部分には第２報酬対象８１ｂ２、第２報酬ラウンド数８１ｃ２及び第２報酬確率８１ｄ２が表示されている。そして、第２報酬対象８１ｂ２に示された敵キャラクタに勝利することで、第２報酬ラウンド数８１ｃ２、即ち、大当たりラウンド数が最大８ラウンドの大当たり状態を発生可能となることを示唆しており、第２報酬確率８１ｄ２には「◎」が表示されている。

【１２２２６】

この第２報酬対象８１ｂ２は、「第２時間短縮状態」において当選することで特定領域７３ｄを通過可能な小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」を示しており（図５３４参照）、第２報酬ラウンド数８１ｃ２は、該小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選して大当たり状態を発生した場合に獲得可能な最大ラウンド数（即ち、８ラウンド）を示している（図５３３参照）。

【１２２２７】

また、上述したとおり、「第２時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ａ」に当選して大当たり状態を発生する確率と、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選して大当たり状態を発生する確率と、大当たり種別「時短参」に当選する確率と、が、おおよそ４：５：１の割合で導出され得るように構成されている。よって、「第２時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選して大当たり状態を発生し易い遊技状態であるため、第２報酬確率８１ｄ２において、発生確率が高いことを示す「◎」が表示されている。

【１２２２８】

さらに、大当たり情報８１ｅの右部分には第３報酬対象８１ｂ３、第３報酬ラウンド数８１ｃ３及び第３報酬確率８１ｄ３が表示されている。そして、第３報酬対象８１ｂ３に示された敵キャラクタに勝利することで、第３報酬ラウンド数８１ｃ３、即ち、大当たりラウンド数が最大１０ラウンドの大当たり状態を発生可能となることを示唆しており、第３報酬確率８１ｄ３には「△」が表示されている。

【１２２２９】

この第３報酬対象８１ｂ３は、「第２時間短縮状態」において実行され得る第２特別図柄の動的表示の大当たり種別「時短参」を示しており（図５３４参照）、第３報酬ラウンド数８１ｃ３は、該大当たり種別「時短参」に当選した場合に獲得可能な最大ラウンド数（即ち、１０ラウンド）を示している（図５３２参照）。

【１２２３０】

また、上述したとおり、「第２時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ａ」に当選して大当たり状態を発生する確率と、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選して大当たり状態を発生する確率と、大当たり種別「時短参」に当選する確率と、が、おおよそ４：５：１の割合で導出され得るように構成されている。よって、「第２時間短縮状態」においては、大当たり種別「時短参」に当選することによる大当たり状態を発生し難い遊技状態であるため、第３報酬確率８１ｄ３において、発生確率が低いことを示す「△」が表示されている。

【１２２３１】

次いで、図６００（ｂ）は、図６００（ａ）の状態から、「第２時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、残り時短回数表示８１ｆに「残り　９９９９回」が表示されており、「時間短縮状態」において主に実行される第２特別図柄の動的表示の残りの実行回数が９９９９回であることを示している。

【１２２３２】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには白の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。一方、上述したように、第２特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図２用変動領域８８のみが表示されている。

【１２２３３】

さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇが表示されており、第２特別図柄の動的表示が実行中であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの左上部分であって残り時短回数表示８１ｆの下側には、大当たり情報８１ｅが表示されており、動的表示の実行中においても、いずれの敵キャラクタと対戦した場合にいずれの大当たりラウンドを獲得可能なのかが認識できるようになっている。主表示領域Ｄｍの中央部分には、荒野の背景にメインキャラクタ図柄８１ｈが馬に乗った状態で表示されている。

【１２２３４】

次いで、図６００（ｃ）は、図６００（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行が進行し、敵キャラクタが出現してリーチ演出を開始した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇが表示されており、第２特別図柄の動的表示が引き続き実行中であり、該特図２ミニリール８１ｇの左図柄列及び右図柄列に「３

」が表示され、中図柄列は変動中となっており、リーチ演出を開始したことを示している。

【１２２３５】

主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｊに「賞金首　発見」と表示されており、図６００（ａ）及び図６００（ｂ）において表示されていた大当たり情報８１ｅのいずれかの敵キャラクタと遭遇したことを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、発見キャラクタ図柄８１ｋが表示されており、図５９８（ａ）及び図５９８（ｂ）において表示されていた大当たり情報８１ｅのうち、中央部分に表示されていた第２報酬対象８１ｂ２と同一のキャラクタが表示されている。よって、発見キャラクタ図柄８１ｋとの勝負に勝利することで、図６００（ａ）の第２報酬ラウンド数８１ｃ２に表示されていた、最大ラウンドで８ラウンドの大当たりを獲得し得ることを示唆している。

【１２２３６】

次いで、図６００（ｄ）は、図６００（ｃ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇが表示されており、第２特別図柄の動的表示が引き続き実行中であることを示している。

【１２２３７】

主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｊに「賞金首を捕まえろ」と表示されており、さらに主表示領域Ｄｍの中央部分にメインキャラクタ図柄８１ｈが投げ縄を投げようとしている様子が表示されており、図６００（ｃ）において発見した敵キャラクタ捕まえようとしている様子を示唆している。

【１２２３８】

次いで、図６０１（ａ）は、図６００（ｄ）の状態から、スーパーリーチの変動演出で成功結果となる演出を実行し、特定領域通過可能な小当たりに当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「３」が表示されており、大当たり状態を発生可能な大当たり又は小当たりのうち、図６００（ａ）の大当たり情報８１ｅに表示されていた第２報酬対象８１ｂ２に勝利した場合の小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」）に当選したことを示している。

【１２２３９】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には発見キャラクタ図柄８１ｋが投げ縄に捕まった様子が表示されており、主表示領域Ｄｍの右部分には遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「成功」と表示されている。

【１２２４０】

次いで、図６０１（ｂ）は、図６０１（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて右打ち報知演出が実行されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側にはメインキャラクタ図柄８１ｈが歓喜しており、主表示領域Ｄｍの右上部分には右打ち示唆表示８１ｍに「右打ち」の文字が、主表示領域Ｄｍの右下には遊技内容メッセージ８１ｊに「Ｖを狙え」の文字が、それぞれ表示されており、遊技者に右打ち遊技を実行させて特定領域７３ｄへ球を通過させるよう促す表示が行われている。

【１２２４１】

次いで、図６０１（ｃ）は、図６００（ｄ）の状態から、スーパーリーチの変動演出で失敗結果となる演出を実行し、特定領域通過不可な小当たりに当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの左図柄列及び右図柄列に「３」が、中図柄列に「４」が、それぞれ表示されており、「第２時間短縮状態」において特定領域通過不可な小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」又は「時短Ｇ」）に当選したことを示している。

【１２２４２】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中

央部分には発見キャラクタ図柄８１ｋが逃げていく様子が表示されており、主表示領域Ｄｍの右部分には遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「失敗」と表示されている。

【１２２４３】

次いで、図６０１（ｄ）は、図６０１（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて特定領域通過不可時の演出が実行されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側にはメインキャラクタ図柄８１ｈが落胆している様子が、主表示領域Ｄｍの右部分には遊技内容メッセージ８１ｊに「めんぼくねえ」の文字が、それぞれ表示されており、これから小入賞口ユニット７３の開放動作が行われる状態ではあるものの、該小入賞口ユニット７３に入球困難な小当たりであるため、図６００（ｄ）で行われていたスーパーリーチの失敗結果となる演出が継続して行われている。

【１２２４４】

次いで、図６０２（ａ）は、図６０１（ｂ）の状態から、小当たり種別「時短Ｂ」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示している。図６０２（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの上部中央部分に遊技状態示唆メッセージ８１ａに「シルバーラッシュ突入」と表示されており、小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づく大当たりによって「第３時間短縮状態」に移行することを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該大当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【１２２４５】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には大当たり情報８１ｅが大きく表示されており、これから移行する「第３時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能な大当たり種別又は小当たり種別を示唆している。

【１２２４６】

図６０２（ａ）の大当たり情報８１ｅには大きく３種類の大当たり情報が左部分、中央部分および右部分に分かれる形で示されている。大当たり情報８１ｅの左部分には第１報酬対象８１ｂ１、第１報酬ラウンド数８１ｃ１及び第１報酬確率８１ｄ１が表示されている。そして、第１報酬対象８１ｂ１に示された敵キャラクタに勝利することで、第１報酬ラウンド数８１ｃ１、即ち、大当たりラウンド数が最大３ラウンドの大当たり状態を発生可能となることを示唆しており、第１報酬確率８１ｄ１には「△」が表示されている。

【１２２４７】

この第１報酬対象８１ｂ１は、「第３時間短縮状態」において当選することで特定領域７３ｄを通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」を示しており（図５３４参照）、第１報酬ラウンド数８１ｃ１は、該小当たり種別「時短Ｄ」に当選して大当たり状態を発生した場合に獲得可能な最大ラウンド数（即ち、３ラウンド）を示している（図５３３参照）。

【１２２４８】

また、「第３時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能となるのは、大当たり種別「時短参」及び小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」であり（図５３４参照）、詳細な説明は省略するが、「第３時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ｄ」に当選して大当たり状態を発生する確率と、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選して大当たり状態を発生する確率と、大当たり種別「時短参」に当選する確率と、が、おおよそ２：７：１の割合で導出され得るように構成されている。よって、「第３時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ｄ」に当選して大当たり状態を発生し難い遊技状態であるため、第１報酬確率８１ｄ１において、発生確率が低いことを示す「△」が表示されている。

【１２２４９】

さらに、大当たり情報８１ｅの中央部分には第２報酬対象８１ｂ２、第２報酬ラウンド数８１ｃ２及び第２報酬確率８１ｄ２が表示されている。そして、第２報酬対象８１ｂ２に示された敵キャラクタに勝利することで、第２報酬ラウンド数８１ｃ２、即ち、大当たりラウンド数が最大８ラウンドの大当たり状態を発生可能となることを示唆しており、第２報酬確率８１ｄ２には「◎」が表示されている。

【１２２５０】
この第２報酬対象８１ｂ２は、「第２時間短縮状態」において当選することで特定領域７３ｄを通過可能な小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」を示しており（図５３４参照）、第２報酬ラウンド数８１ｃ２は、該小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選して大当たり状態を発生した場合に獲得可能な最大ラウンド数（即ち、８ラウンド）を示している（図５３３参照）。
【１２２５１】
また、上述したとおり、「第３時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ｄ」に当選して大当たり状態を発生する確率と、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選して大当たり状態を発生する確率と、大当たり種別「時短参」に当選する確率と、が、おおよそ２：７：１の割合で導出され得るように構成されている。よって、「第３時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選して大当たり状態を発生し易い遊技状態であるため、第２報酬確率８１ｄ２において、発生確率が高いことを示す「◎」が表示されている。
【１２２５２】
さらに、大当たり情報８１ｅの右部分には第３報酬対象８１ｂ３、第３報酬ラウンド数８１ｃ３及び第３報酬確率８１ｄ３が表示されている。そして、第３報酬対象８１ｂ３に示された敵キャラクタに勝利することで、第３報酬ラウンド数８１ｃ３、即ち、大当たりラウンド数が最大１０ラウンドの大当たり状態を発生可能となることを示唆しており、第３報酬確率８１ｄ３には「△」が表示されている。
【１２２５３】
この第３報酬対象８１ｂ３は、「第３時間短縮状態」において実行され得る第２特別図柄の動的表示の大当たり種別「時短参」を示しており（図５３４参照）、第３報酬ラウンド数８１ｃ３は、該大当たり種別「時短参」に当選した場合に獲得可能な最大ラウンド数（即ち、１０ラウンド）を示している（図５３２参照）。
【１２２５４】
また、上述したとおり、「第３時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ｄ」に当選して大当たり状態を発生する確率と、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選して大当たり状態を発生する確率と、大当たり種別「時短参」に当選する確率と、が、おおよそ２：７：１の割合で導出され得るように構成されている。よって、「第３時間短縮状態」においては、大当たり種別「時短参」に当選することによる大当たり状態を発生し難い遊技状態であるため、第３報酬確率８１ｄ３において、発生確率が低いことを示す「△」が表示されている。
【１２２５５】
次いで、図６０２（ｂ）は、図６０２（ａ）の状態から、「第３時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、残り時短回数表示８１ｆに「残り　９９９９回」が表示されており、「時間短縮状態」において主に実行される第２特別図柄の動的表示の残りの実行回数が９９９９回であることを示している。
【１２２５６】
また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには白の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。一方、上述したように、第２特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図２用変動領域８８のみが表示されている。
【１２２５７】
さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇが表示されており、第２特別図柄の動的表示が実行中であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの左上部分であって残り時短回数表示８１ｆの下側には、大当たり情報８１ｅが表示されており、動的表示の実行中においても、いずれの敵キャラクタと対戦した場合にいずれの大当た

りラウンドを獲得可能なのかが認識できるようになっている。主表示領域Ｄｍの中央部分には、荒野の背景にメインキャラクタ図柄８１ｈが馬に乗った状態で表示されている。

【１２２５８】

次いで、図６０２（ｃ）は、図６０２（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行が進行し、敵キャラクタが出現してリーチ演出を開始した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇが表示されており、第２特別図柄の動的表示が引き続き実行中であり、該特図２ミニリール８１ｇの左図柄列及び右図柄列に「３」が表示され、中図柄列は変動中となっており、リーチ演出を開始したことを示している。

【１２２５９】

主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｊに「賞金首　発見」と表示されており、図６０２（ａ）及び図６０２（ｂ）において表示されていた大当たり情報８１ｅのいずれかの敵キャラクタと遭遇したことを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、発見キャラクタ図柄８１ｋが表示されており、図６０２（ａ）及び図６０２（ｂ）において表示されていた大当たり情報８１ｅのうち、中央部分に表示されていた第２報酬対象８１ｂ２と同一のキャラクタが表示されている。よって、発見キャラクタ図柄８１ｋとの勝負に勝利することで、図６０２（ａ）の第２報酬ラウンド数８１ｃ２に表示されていた、最大ラウンドで８ラウンドの大当たりを獲得し得ることを示唆している。

【１２２６０】

次いで、図６０２（ｄ）は、図６０２（ｃ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇが表示されており、第２特別図柄の動的表示が引き続き実行中であることを示している。

【１２２６１】

主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｊに「賞金首を捕まえろ」と表示されており、さらに主表示領域Ｄｍの中央部分にメインキャラクタ図柄８１ｈが投げ縄を投げようとしている様子が表示されており、図６０２（ｃ）において発見した敵キャラクタ捕まえようとしている様子を示唆している。

【１２２６２】

次いで、図６０３（ａ）は、図６０２（ｄ）の状態から、スーパーリーチの変動演出で失敗結果となる演出を実行し、特定領域通過不可な小当たりに当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの左図柄列及び右図柄列に「３」が、中図柄列に「４」が、それぞれ表示されており、「第３時間短縮状態」において特定領域通過不可な小当たりに当選（即ち、小当たり種別「時短Ｃ」への１回目の当選（図５３８参照））したことを示している。

【１２２６３】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には発見キャラクタ図柄８１ｋが逃げていく様子が表示されており、主表示領域Ｄｍの右部分には遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「失敗」と表示されている。

【１２２６４】

ここで、上述したとおり、「第３時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ｃ」に「２回」当選することで小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立するように構成されている（図５３８参照）。そのため、図６０３（ａ）は、「第３時間短縮状態」における小当たり種別「時短Ｃ」への１回目の当選であったため、特定領域通過不可な小当たり当選時の演出、即ち、失敗結果となる演出が行われているが、次回の小当たり種別「時短Ｃ」への当選では、該小当たり種別「時短Ｃ」への当選回数が「２回」に達し、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立して大当たり状態を発生可能となる。

【１２２６５】

よって、主表示領域Ｄｍの右上部分では、発見キャラクタ図柄８１ｋが身につけていた

装着物８１ｎ（帽子及びマスク）が外れたことを示す演出が行われており、次回の小当たり種別「時短Ｃ」への当選で大当たり状態を発生可能となることを示唆している。

【１２２６６】

次いで、図６０３（ｂ）は、図６０３（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて特定領域通過不可時の演出が実行されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側にはメインキャラクタ図柄８１ｈが落胆している様子が、主表示領域Ｄｍの右部分には遊技内容メッセージ８１ｊに「次は捕まえるぜ」の文字が、それぞれ表示されており、これから小入賞口ユニット７３の開放動作が行われる状態ではあるものの、該小入賞口ユニット７３に入球困難な小当たりであるため、図６０２（ｄ）で行われていたスーパーリーチの失敗結果となる演出が継続して行われている。

【１２２６７】

次いで、図６０３（ｃ）は、図６０３（ｂ）の状態から、小当たり遊技が終了して次の第２特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、残り時短回数表示８１ｆに「残り　９９９８回」が表示されており、図６０２（ｂ）の状態から第２特別図柄の動的表示が１度実行されたため、残りの時短回数が１減算された状態となっている。

【１２２６８】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには白の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。一方、上述したように、第２特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図２用変動領域８８のみが表示されている。

【１２２６９】

さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇが表示されており、第２特別図柄の動的表示が実行中であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの左上部分であって残り時短回数表示８１ｆの下側には大当たり情報８１ｅが表示されており、動的表示の実行中においても、いずれの敵キャラクタと対戦した場合にいずれの大当たりラウンドを獲得可能なのかが認識できるようになっている。

【１２２７０】

この大当たり情報８１ｅの中央部分に表示されている第２報酬対象８１ｂ２は、図６０２（ｂ）の大当たり情報８１ｅの中央部分に表示されている第２報酬対象８１ｂ２と同一の敵キャラクタであるが、図６０３（ａ）において小当たり種別「時短Ｃ」に当選し、再度小当たり種別「時短Ｃ」に当選すれば大当たり状態を発生可能であるため、該第２報酬対象８１ｂ２のキャラクタの帽子及びマスクが外れた状態となっており、図６０２（ｂ）の遊技状態よりも大当たり状態を発生し易くなっていることを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、荒野の背景にメインキャラクタ図柄８１ｈが馬に乗った状態で表示されている。

【１２２７１】

次いで、図６０４（ａ）は、図６０３（ｃ）の状態から、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づく大当たりのエンディングが実行中となっている状態を示している。図６０４（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの上部中央部分に遊技状態示唆メッセージ８１ａに「ゴールドラッシュ突入」と表示されており、「第３時間短縮状態」における小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づく大当たりによって「第４時間短縮状態」に移行することを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該大当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【１２２７２】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には大当たり情報８１ｅが大きく表示されており、これから移行する「第４時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能な大当たり種別又は小当たり種別を示唆している。

【１２２７３】
図６０４（ａ）の大当たり情報８１ｅには大きく２種類の大当たり情報が左右に分かれる形で示されている。大当たり情報８１ｅの左部分には第１報酬対象８１ｂ１、第１報酬ラウンド数８１ｃ１及び第１報酬確率８１ｄ１が表示されている。そして、第１報酬対象８１ｂ１に示されたアイテム（金貨）を発見することで、第１報酬ラウンド数８１ｃ１、即ち、大当たりラウンド数が最大１０ラウンドの大当たり状態を発生可能となることを示唆しており、第１報酬確率８１ｄ１には「◎」が表示されている。
【１２２７４】
この第１報酬対象８１ｂ１は、「第４時間短縮状態」において当選することで特定領域７３ｄを通過可能な小当たり種別「時短Ｇ」を示しており（図５３４参照）、第１報酬ラウンド数８１ｃ１は、該小当たり種別「時短Ｇ」に当選して大当たり状態を発生した場合に獲得可能な最大ラウンド数（即ち、１０ラウンド）を示している（図５３３参照）。
【１２２７５】
また、「第４時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能となるのは、大当たり種別「時短参」及び小当たり種別「時短Ｇ」であり（図５３４参照）、詳細な説明は省略するが、「第４時間短縮状態」においては、大当たり種別「時短参」に当選する確率よりも、小当たり種別「時短Ｇ」に当選して大当たり状態を発生する確率が１０倍以上高くなっている。よって、「第４時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ｇ」に当選して大当たり状態を発生し易い遊技状態であるため、第１報酬確率８１ｄ１において、発生確率が高いことを示す「◎」が表示されている。
【１２２７６】
さらに、大当たり情報８１ｅの右部分には第２報酬対象８１ｂ２、第２報酬ラウンド数８１ｃ２及び第２報酬確率８１ｄ２が表示されている。そして、第２報酬対象８１ｂ２に示されたアイテム（ダイヤモンド）を発見することで、第２報酬ラウンド数８１ｃ２、即ち、大当たりラウンド数が最大１０ラウンドの大当たり状態を発生可能となることを示唆しており、第２報酬確率８１ｄ２には「△」が表示されている。
【１２２７７】
この第２報酬対象８１ｂ２は、「第４時間短縮状態」において実行され得る第２特別図柄の動的表示の大当たり種別「時短参」を示しており（図５３４参照）、第２報酬ラウンド数８１ｃ２は、該大当たり種別「時短参」に当選した場合に獲得可能な最大ラウンド数（即ち、１０ラウンド）を示している（図５３２参照）。
【１２２７８】
また、上述したとおり、「第４時間短縮状態」においては、大当たり種別「時短参」に当選する確率よりも、小当たり種別「時短Ｇ」に当選して大当たり状態を発生する確率が１０倍以上高くなっている。よって、「第４時間短縮状態」においては、大当たり種別「時短参」に当選することによる大当たり状態を発生し難い遊技状態であるため、第２報酬確率８１ｄ２において、発生確率が低いことを示す「△」が表示されている。
【１２２７９】
さらに、大当たり情報８１ｅの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「どちらかの報酬確定」と表示されており、該大当たり情報８１ｅに示されている第１報酬ラウンド数８１ｃ１及び第２報酬ラウンド数８１ｃ２がいずれも１０ラウンドであり、かつ、いずれの大当たりを導出した場合であっても、該大当たり後に実質的に次回大当たりが確定する遊技状態（即ち、「第２時間短縮状態」又は「第４時間短縮状態」）に移行するため、これから移行する「第４時間短縮状態」が特別な遊技状態であることを示唆している。
【１２２８０】
次いで、図６０４（ｂ）は、図６０４（ａ）の状態から、「第４時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、残り時短回数表示８１ｆに「残り　９９９９回」が表示されており、「時間短縮状態」において主に実行される第２特別図柄の動的表示の残りの実行回数が９９９９回であることを示している。

【１２２８１】
　また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには白の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。一方、上述したように、第２特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図２用変動領域８８のみが表示されている。
【１２２８２】
　さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇが表示されており、第２特別図柄の動的表示が実行中であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの左上部分であって残り時短回数表示８１ｆの下側には、大当たり情報８１ｅが表示されており、動的表示の実行中においても、いずれのアイテムを発見した場合にいずれの大当たりラウンドを獲得可能なのかが認識できるようになっている。主表示領域Ｄｍの中央部分には、メインキャラクタ図柄８１ｈがアイテムの発掘作業をしている状態が表示されている。
【１２２８３】
　次いで、図６０４（ｃ）は、図６０４（ｂ）の状態から、小当たり種別「時短Ｇ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「３」が表示されており、特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ｇ」）に当選したことを示している。
【１２２８４】
　また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分にはメインキャラクタ図柄８１ｈが図６０４（ａ）に表示されていた第１報酬対象８１ｂ１である金貨を発掘した様子が表示されている。
【１２２８５】
　次いで、図６０４（ｄ）は、図６０４（ｂ）の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「７」が表示されており、大当たり種別「時短参」に当選したことを示している。
【１２２８６】
　また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が赤で停止しており、大当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分にはメインキャラクタ図柄８１ｈが図６０４（ａ）に表示されていた第２報酬対象８１ｂ２であるダイヤモンドを発掘した様子が表示されている。
【１２２８７】
　以上、説明したように、第３４実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合に開放される小入賞口ユニット７３を、普通電役７２よりも球の流下方向下流側に配設する。また、普通電役ユニット５９内に減速部５９ａを配設することで、出没板７２ａ上を転動する球の転動速度を効率よく減速させ、「時間短縮状態」において右打ち遊技で発射したほぼ全ての球が普通電役７２に入球可能となるように構成する。
【１２２８８】
　また、時短終了条件テーブル２０２ｍでは、成立した時短終了条件（即ち、時短回数による条件成立か、小当たり当選回数による条件成立か）と、該条件が成立することとなる動的表示の抽選結果（即ち、小当たりに当選しているか否か）と、によって、「時短機能」の終了タイミングが異なるように構成する。
【１２２８９】
　このように構成することで、「時間短縮状態」において、右打ち遊技を実行して第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合に、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立する場合には、該小当たりに当選する動的表示の終了時に「通常遊技状態」へと移行し、該小当たりへの当選に基づく小入賞口ユニット７３の開放によって該小入

賞口ユニット７３へ入球容易又は可能となり、特定領域７３ｄへの球の通過も容易又は可能となるため、大当たり状態を発生させることが可能となる。

【１２２９０】

一方、「時間短縮状態」において、右打ち遊技を実行して第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合に、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立していない場合には、小入賞口ユニット７３の開放中も「時間短縮状態」であって、該小当たりへの当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放中であっても、右打ち遊技で発射したほぼ全ての球が普通電役７２へと入球し、小入賞口ユニット７３へ入球困難又は不可となり、特定領域７３ｄへの球の通過も困難又は不可となるため、大当たり状態を発生させることが困難とすることができる。

【１２２９１】

よって、小当たり種別毎に、該小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件を設定することで、「時間短縮状態」において、各小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立しない小当たり種別に当選した場合には、該小当たり種別への当選に基づいて開放される小入賞口ユニット７３への入球を困難として特定領域７３ｄへの通過も困難とし、各小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立する小当たり種別に当選した場合には、該小当たり種別への当選に基づいて開放される小入賞口ユニット７３への入球を可能として特定領域７３ｄへの通過も可能とすることができる。

【１２２９２】

その結果、「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合に、該当選した小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無により、特定領域７３ｄを通過させて大当たり状態を発生可能とする小当たり種別と、特定領域７３ｄを通過困難にさせて大当たり状態を発生困難とする小当たり種別と、を設定することができ、同じ「時間短縮状態」であっても、時短終了条件を異ならせることで、小当たり当選に基づく大当たりの大当たりラウンド割合および該大当たり後に移行する遊技状態（所謂、継続率）を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【１２２９３】

また、第３４実施形態のパチンコ機１０では、小当たり当選時のＯＰ時間を、「時間短縮状態」における普通電役７２の１の開放時間よりも長時間に構成する。

【１２２９４】

このように構成することで、「時間短縮状態」において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立する小当たりに当選した場合に、普通電役７２及び小入賞口ユニット７３の開放動作の開始タイミングが如何様な場合であっても、該小当たりのＯＰ時間中に普通電役７２の開放動作を終了させ、小入賞口ユニット７３の開放動作開始時には普通電役７２を閉鎖状態とすることができる。

【１２２９５】

その結果、「時間短縮状態」において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立する小当たりに当選した場合に、小入賞口ユニット７３の開放動作開始時から右打ち遊技で発射した球を入球可能とすることができ、特定領域７３ｄに球を通過させて大当たり状態を発生させることができる。

【１２２９６】

さらに、第３４実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」において、時短終了条件の成立する場合の特別図柄の動的表示を特定の変動パターン（「特殊変動」演出態様）となるように構成する。また、「時間短縮状態」において特定の変動パターン（「特殊変動」演出態様）が実行された場合に、該変動終了時の図柄確定時間を延長（即ち、「０．５秒」から「９秒」に延長）するように構成する。

【１２２９７】

このように構成することで、「時間短縮状態」における時短終了条件の成立する特別図柄の動的表示の図柄確定時間中に普通電役７２の開放動作を終了させ、「時間短縮状態」

から「通常遊技状態」へ移行した直後における普通電役７２への入球を抑制することができる。

【１２２９８】

その結果、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行した直後における想定外の特別図柄２の変動表示の実行を抑制することができる。

【１２２９９】

また、第３４実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の動的表示の小当たり当選時において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立する場合と成立しない場合とで、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ送信するコマンドを異ならせるように構成する。

【１２３００】

このように構成することで、特別図柄の動的表示の小当たり当選時において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立する場合と成立しない場合とで、第３図柄表示装置８１において実行する変動演出を異ならせることができる。

【１２３０１】

その結果、「時間短縮状態」において１の小当たり種別に当選した場合であっても、該小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立する場合と成立しない場合とで、成功結果となる演出または失敗結果となる演出を実行することができ、バリエーションが豊富な遊技を提供することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【１２３０２】

さらに、第３４実施形態のパチンコ機１０では、時短終了条件テーブル２０２ｍにおいて、１の遊技状態における各小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件として、該時短終了条件が成立し易い当選回数（即ち、「１回」）と、該時短終了条件が成立し難い当選回数（即ち、「１００回」）と、該成立し易い当選回数（即ち、「１回」）とは異なる成立し易い当選回数（即ち、「２回」）と、を構成する。

【１２３０３】

このように構成することで、「時間短縮状態」中に小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立しない小当たりに当選し、大当たりを導出困難な場合であっても、該小当たり種別への当選後において、再度、該小当たり種別に当選することで、該小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件を成立可能とすることができる。

【１２３０４】

その結果、「時間短縮状態」中に小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立しない小当たり、即ち、失敗結果（ハズレ）に相当する小当たり種別に当選した場合であっても、これ以降の小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件の成立確率を上昇させることができ、小当たり当選に基づく大当たりの導出確率、大当たり導出時の大当たりラウンド割合及び大当たり導出後の遊技状態の移行割合を変化させることができ、バリエーションが豊富な遊技を提供することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【１２３０５】

＜第３５実施形態＞

次いで、図６０５～図６２２を参照して、本発明を適用した第３５実施形態のパチンコ機１０について説明する。第３４実施形態のパチンコ機１０では、所謂連荘状態である「時間短縮状態」の終了する契機は、「第１時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示の１変動目に大当たりに当選せず、かつ、大当たり状態を発生可能な小当たり種別にも当選しなかった場合であり、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」及び「第４時間短縮状態」においては、いずれの大当たり種別又は小当たり種別に当選した場合であっても「時間短縮状態」が継続可能となるように構成されていた。

【１２３０６】

これに対し、第３５実施形態のパチンコ機１０では、所謂連荘状態である「時間短縮状態」の終了する契機が、「第１時間短縮状態」～「第４時間短縮状態」のすべての「時間短縮状態」において存在し、特定の小当たり種別への当選によって終了し得るように構成

されている。また、「第１時間短縮状態」においていずれかの大当たり又は小当たりへの当選に基づいて「時間短縮状態」が継続し得る割合（所謂、継続率）よりも、「第２時間短縮状態」においていずれかの大当たり又は小当たりへの当選に基づいて「時間短縮状態」が継続し得る割合の方が高くなるように構成されており、同様に、「第２時間短縮状態」よりも「第３時間短縮状態」の方が、「第３時間短縮状態」よりも「第４時間短縮状態」の方が、「時間短縮状態」が継続し得る割合が高くなるように構成されている。

【１２３０７】

以下、第３５実施形態のパチンコ機１０について、第３４実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第３５実施形態のパチンコ機１０の説明において、第３４実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第３４実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１２３０８】

まず、図６０５を参照して、第３５実施形態のパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図６０５は、第３５実施形態のパチンコ機１０の主制御装置１１０内に設けられたＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３を示すブロック図である。

【１２３０９】

第３４実施形態のブロック図と、第３５実施形態のブロック図との異なる点は、ＲＡＭ２０３において、時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７及び時短終了判定フラグ２０３ｐが削除されている点である。

【１２３１０】

次に、図６０６を参照して、第３５実施形態のパチンコ機１０の大当たり種別テーブル２０２ｂについて説明する。図６０６（ａ）は、第３５実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の一例を模式的に示した図であり、図６０６（ｂ）は、同じく第３５実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の一例を模式的に示した図である。

【１２３１１】

第３４実施形態の大当たり種別テーブル２０２ｂと、第３５実施形態の大当たり種別テーブル２０２ｂとの異なる点は、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１において、大当たり種別「時短壱」及び「時短弐」の大当たり種別カウンタＣ２が取り得る値が異なる点と、大当たり種別「時短弐」に当選した場合の大当たり遊技後に移行する遊技状態が異なる点と、である。

【１２３１２】

第３５実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たりであって、主に、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ａ」に当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第１時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短壱」と、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たりであって、主に、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｄ」に当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第４時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短弐」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、主に、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｄ」に当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第４時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短参」と、がある。

【１２３１３】

図６０６（ａ）で示す特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短壱」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～８９」が対応付けられ、大当たり種別「時短弐」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「９０～９９」が対応付けられている。

【１２３１４】

よって、第１特別図柄の当否抽選において、第１保留球格納エリア２０３ｄのいずれか

の第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「時短壱」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９５」であれば、大当たり種別「時短弐」が選定され得る。

【１２３１５】

従って、すべての遊技状態において第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短壱」が９０％、大当たり種別「時短弐」が１０％、の割合で当選することとなる。

【１２３１６】

なお、図６０６（ｂ）で示す第３５実施形態の特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２については、第３４実施形態の特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２と同様であるため、説明を省略する。

【１２３１７】

次に、図６０７を参照して、第３５実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃについて説明する。図６０７は、第３５実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの一例を模式的に示した図である。

【１２３１８】

第３４実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃと、第３５実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｇ」が削除されている点と、各小当たり種別において、小当たり種別カウンタＣＫの取り得る値が異なる点と、大当たり遊技を発生した場合のラウンド数が異なる点と、大当たり遊技後に移行する遊技状態が異なる点と、である。

【１２３１９】

図６０７に示すように、第３５実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃは、小当たり中に特定領域７３ｄを通過したか否かに応じて、該特別図柄の種別に応じた小当たり種別と、小当たり種別カウンタＣＫの値とが対応付けられたテーブルである。

【１２３２０】

第３５実施形態のパチンコ機１０では、小当たり種別として、特定領域７３ｄを球が通過しなかった場合には、最大ラウンド数が１ラウンドの「小当たりＡ」が設けられる一方、特定領域７３ｄを球が通過した場合には、最大ラウンド数が１＋２ラウンドの「時短Ａ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｂ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｃ」と、最大ラウンド数が１＋２ラウンドの「時短Ｄ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｅ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｆ」と、が設けられている。

【１２３２１】

具体的には、第２特別図柄の抽選遊技で小当たりに当選した場合、特定領域７３ｄを球が通過しないときに小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たりＡ」となる一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」となる。そして、小当たり種別「時短Ａ」の大当たり遊技後に「通常遊技状態」へ、小当たり種別「時短Ｂ」の大当たり遊技後に「第２時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｃ」の大当たり遊技後に「第３時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｄ」の大当たり遊技後に「通常遊技状態」へ、小当たり種別「時短Ｅ」の大当たり遊技後に「第４時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｆ」の大当たり遊技後に「第４時間短縮状態」へ、それぞれ移行するように構成されている。

【１２３２２】

なお、本実施形態における「時間短縮状態」においては、右打ち遊技が推奨されており、第２始動口７１へ入賞し得て第２特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第１始動口

６４へ入賞し難いことで第１特別図柄の動的表示が実行され難く構成されている。
【１２３２３】
特図２小当たり種別テーブル２０２ｃでは、各小当たり種別に対して、その小当たり種別を決定する小当たり種別カウンタＣＫの取り得る値が対応付けられている。
【１２３２４】
図６０７で示す特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの例では、すべての遊技状態において、第２特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域７３ｄを球が通過しなかったときに、「小当たりＡ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～２９９」が対応付けられている一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに、「時短Ａ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～４３」が対応付けられ、「時短Ｂ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「４４～１０４」が対応付けられ、「時短Ｃ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「１０５～２０２」が対応付けられ、「時短Ｄ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「２０３～２１２」が対応付けられ、「時短Ｅ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「２１３～２４６」が対応付けられ、「時短Ｆ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「２４７～２９９」が対応付けられている。
【１２３２５】
即ち、第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値であった場合に、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納された小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別が特図２小当たり種別テーブル２０２ｃから決定され、例えば、特定領域通過の有無に応じて、小当たり種別カウンタＣＫの値が「７」である場合には小当たり種別として「時短Ａ」が決定され、小当たり種別カウンタＣＫの値が「２９５」である場合には小当たり種別として「時短Ｆ」が決定される。
【１２３２６】
従って、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、特定領域７３ｄを通過しなければ、小当たり種別「小当たりＡ」が１００％の割合で当選することとなる。また、特定領域７３ｄを通過すれば、小当たり種別「時短Ａ」が１４．７％の割合で、小当たり種別「時短Ｂ」が２０．３％の割合で、小当たり種別「時短Ｃ」が３２．７％の割合で、小当たり種別「時短Ｄ」が３．３％の割合で、小当たり種別「時短Ｅ」が１１．３％の割合で、小当たり種別「時短Ｆ」が１７．７％の割合で、それぞれ当選するように構成されている。
【１２３２７】
ここで、詳細は後述するが、第３５実施形態のパチンコ機１０では、各「時間短縮状態」（「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」又は「第４時間短縮状態」）毎に、時短終了条件が異なるように構成されており（図６１２参照）、小当たり種別の当選回数による時短終了条件が成立した場合において、該小当たり種別への当選に基づいて開放される小入賞口ユニット７３に遊技球を入球容易又は入球可能状態となり、特定領域７３ｄへ通過させて大当たり状態を発生させることが可能となる。
【１２３２８】
よって、例えば、「第１時間短縮状態」であれば、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に「１回」当選した場合に時短終了条件が成立するように構成されているため（図６１２参照）、該小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放された場合、該小入賞口ユニット７３に遊技球を入球容易又は入球可能状態となり、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生させることが可能となる。
【１２３２９】
一方、「第１時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選した場合、時短終了条件は、それぞれの小当たり種別に「１００回」当選した場合に成立するように構成されているため（図６１２参照）、時短終了条件

が成立する前の各小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放された場合、該小入賞口ユニット７３に遊技球を入球困難又は入球不可な状態となり、特定領域７３ｄへ球を通過させられず大当たり状態を発生させることが困難となる。

【１２３３０】

即ち、いずれの「時間短縮状態」（「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」又は「第４時間短縮状態」）であっても、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合に選択され得る小当たり種別の割合は図６０７に示す通り一律であるものの、各「時間短縮状態」によって時短終了条件が異なることにより、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生可能な小当たり種別は各「時間短縮状態」毎に異なるように構成されている。なお、各「時間短縮状態」において、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生可能な小当たり種別については、図６０８及び図６１２において後述する。

【１２３３１】

次に、図６０８及び図６０９を参照して、第３５実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図６０８は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当たり種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図６０９は、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図６０９において、非推奨の発射態様で遊技を行った場合における遊技状態の移行も表記しているが、ここでは、説明の便宜上、その説明を省略する。また、図６０８及び図６０９に記載した電サポ回数は、右打ち遊技によって主に実行され得る第２特別図柄の動的表示の実行回数となっており、時短終了条件については図６１２で詳細を後述する。

【１２３３２】

図６０８で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、又は、各「時間短縮状態」において時短終了条件が成立して「時短機能」が終了した場合（即ち、小当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｄ」への当選に基づいて大当たり状態が発生した場合）、となる（図６０９参照）。

【１２３３３】

また、図６０８で示すように、「通常遊技状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が低確率状態である。さらに、「通常遊技状態」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第１始動口６４に入賞する。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～１９０秒」の範囲で行われ、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間は「１５秒～１９０秒」で行われる（図５４３～図５４９参照）。さらに、「通常遊技状態」では、主に第１特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短壱」又は「時短弐」となり、第１特別図柄の動的表示は小当たりに当選し得ないため、特定領域通過可能な小当たり種別は該当なしとなる。なお、この「通常遊技状態」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート６７等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置２２６（図５２８参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。

【１２３３４】

次いで、「第１時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選した場合、となる（図６０９参照）。

【１２３３５】

この「第１時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第１時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別

図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図５４３～図５４９参照）。さらに、「第１時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」となる（図６１２参照）。

【１２３３６】

また、この「第１時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得る割合（所謂、継続率）が約６０％となるように構成されている。

【１２３３７】

具体的には、上述したように、「第１時間短縮状態」において当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」であり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」である。よって、「第１時間短縮状態」においては、このいずれかの大当たり種別又は小当たり種別が主に大当たり状態を導出可能であって、その他の小当たり種別（即ち、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」及び「時短Ｆ」）では大当たり状態の導出が困難となるように構成されている。また、大当たり種別「時短参」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合には「時間短縮状態」が継続される一方、小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合には、「時間短縮状態」が終了して「通常遊技状態」に移行するように構成されている（図６０９参照）。

【１２３３８】

なお、第３５実施形態のパチンコ機では、各「時間短縮状態」における時短回数が「１００００回」に設定されているため、第３４実施形態の「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」及び「第４時間短縮状態」と同様に、各「時間短縮状態」は実質的に次回の大当たりが確定した遊技状態となっている。

【１２３３９】

ここで、大当たり種別「時短参」に当選するのは、第２特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合となるため（図６０６（ｂ）参照）、大当たり種別「時短参」の当選確率は、設定値「１」で１０１／１００００、設定値「３」で１０５／１００００となる（図５３１参照）。

【１２３４０】

また、第２特別図柄の動的表示がいずれかの小当たり種別に当選する確率は、第３４実施形態と同様のため、設定値にかかわらず、４５７０／１００００となる（図５３１参照）。そして、小当たりに当選した場合に小当たり種別「時短Ａ」が選択され得る割合が１４．７％であり、小当たり種別「時短Ｂ」が選択され得る割合が２０．３％となるように構成されている（図６０７参照）。よって、小当たり種別「時短Ａ」の当選確率は、約６７２／１００００となり、小当たり種別「時短Ｂ」の当選確率は、約９２８／１００００となる。

【１２３４１】

従って、大当たり種別「時短参」または小当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｂ」に当選して大当たり状態を発生する割合（即ち、設定値「１」で約１７０１／１００００）のうち、「時間短縮状態」が継続することとなる割合（即ち、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｂ」に当選する割合（設定値「１」で約１０２９／１００００））は約６０％となる。

【１２３４２】

また、大当たり種別「時短参」、小当たり種別「時短Ａ」及び「時短Ｂ」のうち、大当たり状態を発生した場合に最大ラウンドが１０ラウンドになるのは大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｂ」であるため、「第１時間短縮状態」において大当たり状態を発生した場合に最大ラウンドが１０ラウンドになる割合も約６０％となる（図６０８参照）。なお、この「第１時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右

打ち禁止報知は実行されない。
【１２３４３】
次いで、「第２時間短縮状態」への移行契機は、「第１時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図６０９参照）。
【１２３４４】
この「第２時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第２時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図５４３～図５４９参照）。さらに、「第２時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｃ」となる（図６１２参照）。
【１２３４５】
また、この「第２時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｃ」であるため、その割合（所謂、継続率）が約７０％となるように構成されている。
【１２３４６】
同様に、この「第２時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生した場合に最大ラウンドが１０ラウンドになるのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｃ」であるため、「第２時間短縮状態」において大当たり状態を発生した場合に最大ラウンドが１０ラウンドになる割合も約７０％となる（図６０８参照）。なお、この「第２時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。
【１２３４７】
次いで、「第３時間短縮状態」への移行契機は、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図６０９参照）。
【１２３４８】
この「第３時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第３時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図５４３～図５４９参照）。さらに、「第３時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｄ」又は「時短Ｅ」となる（図６１２参照）。
【１２３４９】
また、この「第３時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｅ」であるため、その割合（所謂、継続率）が約８０％となるように構成されている。
【１２３５０】
同様に、この「第３時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生した場合に最大ラウンドが１０ラウンドになるのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｅ」であるため、「第３時間短縮状態」において大当たり状態を発生した場合に最大ラウンドが１０ラウンドになる割合も約８０％となる（図６０８参照）。なお、この「第３時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励さ

れているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。
【１２３５１】
次いで、「第４時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短弐」に当選した場合、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」若しくは「第４時間短縮状態」において「時短参」に当選した場合、「第３時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、又は、「第４時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図６０９参照）。
【１２３５２】
この「第４時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第４時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～３０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図５４３～図５４９及び図６１３～図６１５参照）。さらに、「第４時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」となる（図６０９参照）。
【１２３５３】
また、この「第４時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」であるため、その割合（所謂、継続率）が約９０％となるように構成されている。
【１２３５４】
同様に、この「第４時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生した場合に最大ラウンドが１０ラウンドになるのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」であるため、「第４時間短縮状態」において大当たり状態を発生した場合に最大ラウンドが１０ラウンドになる割合も約９０％となる（図６０８参照）。なお、この「第４時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。
【１２３５５】
このように、第３５実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において主に実行され得る第１特別図柄の動的表示で大当たりした場合の大半（即ち、９０％）において「第１時間短縮状態」に移行し、該「第１時間短縮状態」において「時間短縮状態」を継続することとなる小当たり種別に当選した場合に、該「第１時間短縮状態」よりも継続率の高い（即ち、７０％）の「第２時間短縮状態」に移行するように構成されている。同様に、「第２時間短縮状態」において「時間短縮状態」を継続することとなる小当たり種別に当選した場合に、該「第２時間短縮状態」よりも継続率の高い（即ち、８０％）の「第３時間短縮状態」に移行し、「第３時間短縮状態」において「時間短縮状態」を継続することとなる小当たり種別に当選した場合に、該「第３時間短縮状態」よりも継続率の高い（即ち、９０％）の「第４時間短縮状態」に移行するように構成されている。
【１２３５６】
このように構成することで、「第１時間短縮状態」に滞在している間は、継続率が６０％であるため、所謂連荘する可能性が格別には高くはないが、「時間短縮状態」を継続可能な大当たり種別又は小当たり種別に当選し続けることで、より「時間短縮状態」を継続し易くなる遊技状態に移行することになり、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。
【１２３５７】
また、詳細は後述するが、第３５実施形態のパチンコ機１０では、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」において、第２特別図柄の１の動的

表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われるのに対して、「第４時間短縮状態」においては、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～３０秒」の範囲で行われるように構成されている（図６１３～図６１５にて後述）。

【１２３５８】

このように構成することで、「第１時間短縮状態」や「第２時間短縮状態」に滞在している間は、継続率がそれほど高くはなく、かつ、第２特別図柄の動的表示が長めの変動時間を選択し得るため、単位時間あたりに過度に遊技者に遊技価値が払い出されてしまう状況を抑制することができる一方で、「第４時間短縮状態」に滞在している間は、継続率が高く、かつ、第２特別図柄の動的表示が短めの変動時間を選択し得るため、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

【１２３５９】

次に、図６１０を参照して、第３５実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇについて説明する。図６１０は、ＲＯＭ２０２に記憶される第３５実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇの一例を模式的に示した模式図である。第３４実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇと、第３５実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｇ」が削除されている点と、各小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生した場合のラウンド数及びＯＰ時間、ＥＤ時間が変更されている点と、である。

【１２３６０】

第３５実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇは、大当たり発生時の遊技状態と、大当たり種別又は小当たり種別とに基づいて開放態様等が区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」において大当たり又は小当たりに当選した場合に参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」において大当たり又は小当たりに当選した場合に参照される「時間短縮状態」用とで、大入賞口開閉板６５ａの開放態様等が規定されている。

【１２３６１】

図６１０で示すように、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短壱」又は「時短弐」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が３ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「ＯＰ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「ＩＴ時間」と称する場合がある）が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ＥＤ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１２３６２】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短参」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が１０ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１２３６３】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｄ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が２ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に

設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１２３６４】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１２３６５】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１２３６６】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短壱」又は「時短弐」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が３ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１２３６７】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短参」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が１０ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１２３６８】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｄ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が２ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１２３６９】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１２３７０】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１２３７１】

このように、第３５実施形態のパチンコ機では、「時間短縮状態」において大当たり種別「時短参」、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選した場合における大当たり時のＯＰ時間及びＥＤ時間が、その他の大当たり種別又は小当たり種別に当選した場合におけるＯＰ時間及びＥＤ時間よりも短くなるように構成している。

【１２３７２】

即ち、「第４時間短縮状態」において大当たり状態を発生し得る大当たり種別「時短参」、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選した場合における大当たり時のＯＰ時間及びＥＤ時間を、その他の「時間短縮状態」（即ち、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」）において大当たり状態を発生し得る大当たり種別又は小当たり種別に当選した場合におけるＯＰ時間及びＥＤ時間よりも短く構成している。

【１２３７３】

このように構成することで、「第４時間短縮状態」に滞在している間は、継続率が高く、かつ、第２特別図柄の動的表示が短めの変動時間を選択し得るため、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

【１２３７４】

次に、図６１１を参照して、第３５実施形態の小当たり開放テーブル２０２ｈについて説明する。図６１１は、第３５実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される小当たり開放テーブル２０２ｈの一例を模式的に示した模式図である。第３４実施形態の小当たり開放テーブル２０２ｈと、第３５実施形態の小当たり開放テーブル２０２ｈとの異なる点は、小当たり種別「時短Ｇ」が削除されている点である。

【１２３７５】

次に、図６１２を参照して、第３５実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍについて説明する。図６１２は、第３５実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｍの一例を模式的に示した模式図である。第３４実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍと、第３５実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｇ」が削除されている点と、各大当たり種別及び小当たり種別に当選した場合に付与される「時短機能」の終了条件がそれぞれ変更されている点と、である。

【１２３７６】

図６１２で示すように、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｄ」当選に基づく大当たりが発生した場合、「特図１時短回数」が「０回」、「特図２時短回数」が「０回」、「合計時短回数」が「０回」に設定され、時短回数が付与されないため、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｄ」当選に基づく大当たり後には「通常遊技状態」に移行する。

【１２３７７】

次いで、大当たり種別「時短壱」に当選した場合、即ち、「第１時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」への当選回数が「１回」、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」への当選回数が「１００回」に設定される。

【１２３７８】
よって、「第１時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｂ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。
【１２３７９】
次いで、小当たり種別「時短Ｂ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第２時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｃ」への当選回数が「１回」、小当たり種別「時短Ｂ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」への当選回数が「１００回」に設定される。
【１２３８０】
よって、「第２時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｃ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。
【１２３８１】
次いで、小当たり種別「時短Ｃ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第３時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ｄ」又は「時短Ｅ」への当選回数が「１回」、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」又は「時短Ｆ」への当選回数が「１００回」に設定される。
【１２３８２】
よって、「第３時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｄ」若しくは「時短Ｅ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。
【１２３８３】
次いで、大当たり種別「時短弐」若しくは「時短参」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第４時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」への当選回数が「１回」、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」への当選回数が「１００回」に設定される。
【１２３８４】
よって、「第４時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。
【１２３８５】
このように構成することで、「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別のうち、小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づいて大当たりを発生した場合には「第２時間短縮状態」に移行し、「第２時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別のうち、小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づいて大当たりを発生した場合には「第３時間短縮状態」に移行し、「第３時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別のうち、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づいて大当たりを発生した場合には「第４時間短縮状態」に移行し、「第４時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別のうち、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」への当選に基づいて大当たりを発生した場合には再度「第４時間短縮状態」に移行させることができる。
【１２３８６】
その結果、「通常遊技状態」で大当たりに当選した場合に主に移行する「第１時間短縮状態」において「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選した場合に、該「第１時間短縮状態」よりも継続率の高い「第２時間短縮状態」に移行し、それ以降においても、「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能

な小当たり種別に当選することで、より継続率の高い遊技状態に移行させることができ、最終的に最も継続率の高い「第４時間短縮状態」への移行（ループ）を繰り返すことができる。

【１２３８７】

次に、図６１３を参照して、第３５実施形態の保留数テーブル２０２ｄの詳細について説明する。図６１３（ａ）は、第３５実施形態の第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を模式的に示した図であり、図６１３（ｂ）は、第３５実施形態の第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を模式的に示した図である。

【１２３８８】

第３４実施形態の保留数テーブル２０２ｄと、第３５実施形態の保留数テーブル２０２ｄとの異なる点は、主に、遊技状態のグループの区分けが異なる点と、各グループにおいて参照される停止パターンテーブル２０２ｅが異なる点と、である。

【１２３８９】

第３５実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口６４に球が入球したことに基づいて第１特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第１特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ８を選択するように構成されている。また、第２始動口７１に球が入球したことに基づいて第２特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態に基づいて特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ８を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ８のいずれかと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。

【１２３９０】

なお、図６１３（ａ）に示すように、第３５実施形態の特図１用保留数テーブル２０２ｄ１は、第３４実施形態の特図１用保留数テーブル２０２ｄ１と同様のため、説明を省略する。

【１２３９１】

次に、図６１３（ｂ）の特図２用保留数テーブル２０２ｄ２で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図５４５（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」の大当たり又は小当たり抽出時には、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図５４５（ｃ）参照）が選択される。

【１２３９２】

次いで、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」のハズレ抽出時には、停止パターンテーブル２０２ｅのＧテーブル２０２ｅ７（図５４７（ａ）参照）が選択される。また、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」の大当たり又は小当たり抽出時には、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５（図５４６（ｂ）参照）が選択される。

【１２３９３】

さらに、「第４時間短縮状態」のハズレ抽出時には、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４（図５４６（ａ）参照）が選択される。また、「第４時間短縮状態」の大当たり又は小当たり抽出時には、停止パターンテーブル２０２ｅのＨテーブル２０２ｅ８（図６１４参照）が選択される。

【１２３９４】

なお、第３４実施形態の特図２用保留数テーブル２０２ｄ２と同様に、「時間短縮状態」における最後の特別図柄の動的表示の実行となる、１００００回転目に選択され得る停止パターンテーブルをＦテーブル２０２ｅ６（図５４６（ｃ）参照）とし、該動的表示の終了後の図柄確定時間が９秒となるように構成してもよい。

【１２３９５】

ただし、第３５実施形態のパチンコ機１０では、すべての「時間短縮状態」において１００００回転の時短回数が付与され、実質的に次回の大当たりが確定し得るように構成されているため、「時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が大当たり又は特定領域通過可能な小当たりに当選することなく１００００回実行され得る確率は極めて僅少であり、その効果は特段に高くは認められない。

【１２３９６】

次に、図６１４を参照して、第３５実施形態の停止パターンテーブル２０２ｅについて説明する。図６１４は、第３５実施形態の停止パターンテーブル２０２ｅのＨテーブル２０２ｅ８の一例を模式的に示した図である。

【１２３９７】

図６１４で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＨテーブル２０２ｅ８では、「ノーマルリーチ」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、各「非リーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「第４時間短縮状態」における第２特別図柄の大当たり又は小当たり抽出時には、必ず「ノーマルリーチ」演出態様となるように設定されている。

【１２３９８】

よって、「第４時間短縮状態」において、大当たりに当選するか、又は、特定領域通過可能な小当たり種別に当選した場合には、必ず「ノーマルリーチ」演出態様となり、他の「時間短縮状態」（即ち、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」）よりも短期間で大当たり状態を発生させることができる。

【１２３９９】

また、「第４時間短縮状態」におけるハズレ抽出時には、必ず「非リーチ（ショート）」演出態様となるため（図６１３及び図５４６参照）、他の「時間短縮状態」（即ち、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」）よりも短期間でより多くの動的表示を実行することができる。

【１２４００】

ここで、従来のパチンコ機の場合、１の遊技状態において選択され得る停止パターンテーブルは、該遊技状態に移行する契機となる大当たり種別又は小当たり種別と、該大当たり種別又は小当たり種別に当選したときの遊技状態と、によって決定される。従って、特定の大当たり種別又は特定の小当たり種別に基づく大当たりの発生後に、第３５実施形態の「第４時間短縮状態」のように、ハズレ、大当たり又は小当たりが抽選された場合に選択され得る停止パターンテーブルを、短時間の変動時間が選択され得るように構成することは可能となるが、この「第４時間短縮状態」のような遊技状態に移行することとなる特定の大当たり種別又は特定の小当たり種別に当選するタイミングを意図的に任意のタイミングとする（例えば、「時間短縮状態」における３回目の大当たり時に特定の大当たり種別又は特定の小当たり種別に当選させるなど）ことは不可又は困難となる。よって、従来のパチンコ機の場合、所謂「連荘」状態（例えば、「確率変動状態」や「時間短縮状態」など）における特定の大当たり回数後の「連荘」状態で選択され得る停止パターンテーブルを、それまでの「連荘」状態で選択され得る停止パターンテーブルと異なるように構成することは不可又は困難となる。

【１２４０１】

一方、第３５実施形態のパチンコ機１０のように、各「時間短縮状態」（即ち、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」及び「第４時間短縮状態」）において当選可能な小当たり種別をそれぞれ異なるように構成することで、特定の小当たり種別（第３５実施形態の場合、小当たり種別「時短Ｅ」）に当選するタイミングを、意図的に「時間短縮状態」における３回目の大当たり時、とすることができ、該小当たり種別に基づく大当たり後の遊技状態（「第４時間短縮状態」）を、他の遊技状態（「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」）と異なる遊技状態

とすることができる。
【１２４０２】
このように構成することで、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」に滞在している間は、第２特別図柄の動的表示が長めの変動時間を選択し得るため、１の動的表示の実行結果に注目させつつ、単位時間あたりに過度に遊技者に遊技価値が払い出されてしまう状況を抑制することができる一方で、「第４時間短縮状態」に滞在している間は、第２特別図柄の動的表示が短めの変動時間を選択し得るため、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。
【１２４０３】
次に、図６１５を参照して、第３５実施形態の変動パターンテーブル２０２ｆの詳細について説明する。本パチンコ機１０は、変動パターンテーブル２０２ｆとして、第１特別図柄のハズレ時に用いられる特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１と、第１特別図柄の大当たり時に用いられる特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２と、第２特別図柄のハズレ時に用いられる特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３と、第２特別図柄の大当たり時に用いられる特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４と、第２特別図柄の小当たり時に用いられる特図２小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５と、が用意されている。
【１２４０４】
図６１５（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３の一例を模式的に示した図であり、図６１５（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４の一例を模式的に示した図であり、図６１５（ｃ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５の一例を模式的に示した図である。図６１５に示すように、各変動パターンテーブル２０２ｆ３～２０２ｅ５は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。
【１２４０５】
第３４実施形態の変動パターンテーブル２０２ｆと、第３５実施形態の変動パターンテーブル２０２ｆとの異なる点は、第２特別図柄のハズレ時に用いられる特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ２：非リーチ・ショート」の変動パターンが追加されている点である。
【１２４０６】
図５４８（ａ）で示す例では、「Ｅ２：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」のみの変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。
【１２４０７】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素』が選択される。
【１２４０８】
次に、図６１６～図６２２を参照して、第３５実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図６１６～図６２２は、第３５実施形態の「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示が実行される場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。

【１２４０９】
より詳細には、図６１６（ａ）は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示しており、図６１６（ｂ）は、図６１６（ａ）の状態から、「第１時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示しており、図６１６（ｃ）は、図６１６（ｂ）の状態から、特定領域通過不可な小当たりに当選した状態を示しており、図６１６（ｄ）は、図６１６（ｂ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ａ」に当選した状態を示している。
【１２４１０】
また、図６１７（ａ）は、図６１６（ｄ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示しており、図６１７（ｂ）は、図６１６（ｂ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｂ」に当選した状態を示しており、図６１７（ｃ）は、図６１７（ｂ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示しており、図６１７（ｄ）は、図６１６（ｂ）の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示している。
【１２４１１】
さらに、図６１８（ａ）は、図６１７（ｄ）の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示しており、図６１８（ｂ）は、図６１７（ｃ）の状態から、小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づく大当たりエンディングが実行中となっている状態を示しており、図６１８（ｃ）は、図６１８（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ａ」に当選した状態を示しており、図６１８（ｄ）は、図６１８（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。
【１２４１２】
また、図６１９（ａ）は、図６１８（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｃ」に当選した状態を示しており、図６１９（ｂ）は、図６１９（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示しており、図６１９（ｃ）は、図６１８（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示しており、図６１９（ｄ）は、図６１９（ｃ）の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。
【１２４１３】
さらに、図６２０（ａ）は、図６１９（ｂ）の状態から、小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づく大当たりエンディングが実行中となっている状態を示しており、図６２０（ｂ）は、図６２０（ａ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」に当選した状態を示しており、図６２０（ｃ）は、図６２０（ｂ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示しており、図６２０（ｄ）は、図６２０（ａ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」に当選した状態を示している。
【１２４１４】
また、図６２１（ａ）は、図６２０（ｄ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示しており、図６２１（ｂ）は、図６２１（ａ）の状態から、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づく大当たりエンディングが実行中となっている状態を示しており、図６２１（ｃ）は、図６２１（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」に当選した状態を示しており、図６２１（ｄ）

は、図６２１（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。

【１２４１５】

さらに、図６２２（ａ）は、図６２１（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」に当選した状態を示しており、図６２２（ｂ）は、図６２２（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。

【１２４１６】

図６１６（ａ）は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示している。図６１６（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの上部中央部分に遊技状態示唆メッセージ８１ａに「ルーレット　第１会場　到着」と表示されており、大当たり種別「時短壱」への当選によって「第１時間短縮状態」に移行することを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該大当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【１２４１７】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には大当たり情報８１ｅが大きく表示されており、これから移行する「第１時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能な大当たり種別又は小当たり種別を示唆している。

【１２４１８】

図６１６（ａ）の大当たり情報８１ｅには、「第１時間短縮状態」において当選可能な大当たり種別又は小当たり種別に関する情報が円グラグ状に表示されている。この大当たり情報８１ｅには大きく分けて４種類の大当たり種別又は小当たり種別に関する情報（第１報酬対象８１ｂ１～第４報酬対象８１ｂ４）が表示されており、第１報酬対象８１ｂ１は、大当たり種別「時短参」に相当し、当選することで最大１０ラウンドの大当たりを獲得可能であること示唆している（図６０６参照）。そして、大当たり種別「時短参」に当選することで最も継続率の高い（即ち、９０％）「第４時間短縮状態」に移行するため、該第１報酬対象８１ｂ１の当選領域には「特賞」と表示されている。

【１２４１９】

また、大当たり情報８１ｅのうち、第２報酬対象８１ｂ２は、「第１時間短縮状態」において当選することで特定領域７３ｄを通過可能な小当たり種別「時短Ｂ」に相当し、当選することで最大１０ラウンドの大当たりを獲得可能であること示唆している（図６０７参照）。そして、小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づいて大当たり状態が発生することで、「第１時間短縮状態」よりも継続率の高い（即ち、７０％）「第２時間短縮状態」に移行するため、該第２報酬対象８１ｂ２の当選領域には「１等賞」と表示されている。

【１２４２０】

さらに、第３報酬対象８１ｂ３は、「第１時間短縮状態」において当選することで特定領域７３ｄを通過可能な小当たり種別「時短Ａ」に相当し、当選することで最大３ラウンドの大当たりを獲得可能であること示唆している（図６０７参照）。そして、小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づいて大当たり状態が発生することで、「通常遊技状態」に移行して「連荘」状態が終了してしまうため、該第３報酬対象８１ｂ３の当選領域には「残念賞」と表示されている。

【１２４２１】

また、第４報酬対象８１ｂ４は、「第１時間短縮状態」において当選しても特定領域７３ｄを通過困難な小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」及び「時短Ｆ」に相当し、当選したとしても特定領域７３ｄを通過困難であり、遊技状態も移行せず、ハズレに相当するため、該第４報酬対象８１ｂ４の当選領域には「もう１回」と表示されている。

【１２４２２】

この大当たり情報８１ｅの各当選領域の大きさは、それぞれの大当たり種別又は小当たり種別への当選割合を示唆している。よって、この「第１時間短縮状態」においては、第４報酬対象８１ｂ４の小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に最も当選し易く、次いで、第２報酬対象８１ｂ２の小当たり種別「時短Ｂ」に当選し易く、次いで、第３報酬対象８１ｂ３の小当たり種別「時短Ａ」に当選し易く、次いで、第１報酬対象８１ｂ１の大当たり種別「時短参」に当選し易いことを示唆している。

【１２４２３】

また、主表示領域Ｄｍの右部分には、大当たり状態を発生可能な大当たり種別及び小当たり種別への当選割合をまとめた、報酬確率８１ｄ及び第３報酬確率８１ｄ３が表示されている。報酬確率８１ｄは、第１報酬対象８１ｂ１である「特賞」又は第２報酬対象８１ｂ２である「１等賞」への当選割合、即ち、「第１時間短縮状態」において大当たり状態が発生した場合の「時間短縮状態」の継続率に相当する情報であり、「１等賞・特賞割合６０％」と表示されている。

【１２４２４】

一方、第３報酬確率８１ｄ３は、第３報酬対象８１ｂ３である「残念賞」への当選割合、即ち、「第１時間短縮状態」において大当たり状態が発生した場合に「通常遊技状態」に移行する割合であり、「残念賞割合　４０％」と表示されている。

【１２４２５】

次いで、図６１６（ｂ）は、図６１６（ａ）の状態から、「第１時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、残り時短回数表示８１ｆに「残り　１００００回」が表示されており、「時間短縮状態」において主に実行される第２特別図柄の動的表示の残りの実行回数が１００００回であることを示している。

【１２４２６】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには白の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。一方、上述したように、第２特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図２用変動領域８８のみが表示されている。

【１２４２７】

さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇが表示されており、第２特別図柄の動的表示が実行中であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、メインキャラクタ図柄８１ｈが投擲物８１ｐを投擲した様子が表示されている。

【１２４２８】

次いで、図６１６（ｃ）は、図６１６（ｂ）の状態から、特定領域通過不可な小当たりに当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの左図柄列及び右図柄列に「３」が、中図柄列に「４」が、それぞれ表示されており、「第１時間短縮状態」において特定領域通過不可な小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」）に当選したことを示している。

【１２４２９】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、大当たり情報８１ｅのうち、第４報酬対象８１ｂ４である「もう１回」の当選領域に投擲物８１ｐが刺さっており、特定領域通過不可ないずれかの小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」）に当選したことを示している。

【１２４３０】

次いで、図６１６（ｄ）は、図６１６（ｂ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ａ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミ

ニリール８１ｇの各図柄列に「２」が表示されており、「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ａ」）に当選したことを示している。

【１２４３１】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、大当たり情報８１ｅのうち、第３報酬対象８１ｂ３である「残念賞」の当選領域に投擲物８１ｐが刺さっており、小当たり種別「時短Ａ」に当選したことを示している。

【１２４３２】

次いで、図６１７（ａ）は、図６１６（ｄ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「残念賞ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短Ａ」に当選したことを示している。

【１２４３３】

また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「３Ｒ」と表示されており、小当たり種別「時短Ａ」への当選によって最大３ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「ルーレット終了」と表示されており、小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づく大当たりの終了後に「通常遊技状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が終了するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが落胆している様子が表示されている。

【１２４３４】

次いで、図６１７（ｂ）は、図６１６（ｂ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｂ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「３」が表示されており、「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ｂ」）に当選したことを示している。

【１２４３５】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、大当たり情報８１ｅのうち、第２報酬対象８１ｂ２である「１等賞」の当選領域に投擲物８１ｐが刺さっており、小当たり種別「時短Ｂ」に当選したことを示している。

【１２４３６】

次いで、図６１７（ｃ）は、図６１７（ｂ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「１等賞ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短Ｂ」に当選したことを示している。

【１２４３７】

また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「１０Ｒ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｂ」への当選によって最大１０ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「第２会場へ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づく大当たりの終了後に「第２時間短縮状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が継続するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが歓喜している様子が表示されている。

【１２４３８】

次いで、図６１７（ｄ）は、図６１６（ｂ）の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「７」が表示されており、「第１時間短縮状態」において大当たり（即ち、大当たり種別「時短参」）に当選したことを示している。

【１２４３９】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が赤で停止しており、大当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、大当たり情報８１ｅのうち、第１報酬対象８１ｂ１である「特賞」の当選領域に投擲物８１ｐが刺さっており、大当たり種別「時短参」に当選したことを示している。

【１２４４０】

次いで、図６１８（ａ）は、図６１７（ｄ）の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「特賞ボーナス」と表示されており、大当たり種別「時短参」に当選したことを示している。

【１２４４１】

また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「１０Ｒ」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選によって最大１０ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「第４会場へ」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選に基づく大当たりの終了後に「第４時間短縮状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が継続するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが歓喜している様子が表示されている。

【１２４４２】

次いで、図６１８（ｂ）は、図６１７（ｃ）の状態から、小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づく大当たりエンディングが実行中となっている状態を示している。図６１８（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの上部中央部分に遊技状態示唆メッセージ８１ａが「ルーレット　第２会場　到着」と表示されており、小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づく大当たりによって「第２時間短縮状態」に移行することを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該大当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【１２４４３】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には大当たり情報８１ｅが大きく表示されており、これから移行する「第２時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能な大当たり種別又は小当たり種別を示唆している。

【１２４４４】

図６１８（ｂ）の大当たり情報８１ｅには、「第２時間短縮状態」において当選可能な大当たり種別又は小当たり種別に関する情報が円グラグ状に表示されている。この大当たり情報８１ｅには大きく分けて４種類の大当たり種別又は小当たり種別に関する情報（第１報酬対象８１ｂ１～第４報酬対象８１ｂ４）が表示されており、第１報酬対象８１ｂ１は、大当たり種別「時短参」に相当し、当選することで最大１０ラウンドの大当たりを獲得可能であること示唆している（図６０６参照）。そして、大当たり種別「時短参」に当選することで最も継続率の高い（即ち、９０％）「第４時間短縮状態」に移行するため、該第１報酬対象８１ｂ１の当選領域には「特賞」と表示されている。

【１２４４５】

また、大当たり情報８１ｅのうち、第２報酬対象８１ｂ２は、「第２時間短縮状態」において当選することで特定領域７３ｄを通過可能な小当たり種別「時短Ｃ」に相当し、当選することで最大１０ラウンドの大当たりを獲得可能であること示唆している（図６０７参照）。そして、小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づいて大当たり状態が発生することで、「第２時間短縮状態」よりも継続率の高い（即ち、８０％）「第３時間短縮状態」

に移行するため、該第２報酬対象８１ｂ２の当選領域には「１等賞」と表示されている。
【１２４４６】
さらに、第３報酬対象８１ｂ３は、「第２時間短縮状態」において当選することで特定領域７３ｄを通過可能な小当たり種別「時短Ａ」に相当し、当選することで最大３ラウンドの大当たりを獲得可能であること示唆している（図６０７参照）。そして、小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づいて大当たり状態が発生することで、「通常遊技状態」に移行して「連荘」状態が終了してしまうため、該第３報酬対象８１ｂ３の当選領域には「残念賞」と表示されている。
【１２４４７】
また、第４報酬対象８１ｂ４は、「第２時間短縮状態」において当選しても特定領域７３ｄを通過困難な小当たり種別「時短Ｂ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」及び「時短Ｆ」に相当し、当選したとしても特定領域７３ｄを通過困難であり、遊技状態も移行せず、ハズレに相当するため、該第４報酬対象８１ｂ４の当選領域には「もう１回」と表示されている。
【１２４４８】
この大当たり情報８１ｅの各当選領域の大きさは、それぞれの大当たり種別又は小当たり種別への当選割合を示唆している。よって、この「第２時間短縮状態」においては、第４報酬対象８１ｂ４の小当たり種別「時短Ｂ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に最も当選し易く、次いで、第２報酬対象８１ｂ２の小当たり種別「時短Ｂ」に当選し易く、次いで、第３報酬対象８１ｂ３の小当たり種別「時短Ａ」に当選し易く、次いで、第１報酬対象８１ｂ１の大当たり種別「時短参」に当選し易いことを示唆している。
【１２４４９】
また、主表示領域Ｄｍの右部分には、大当たり状態を発生可能な大当たり種別及び小当たり種別への当選割合をまとめた、報酬確率８１ｄ及び第３報酬確率８１ｄ３が表示されている。報酬確率８１ｄは、第１報酬対象８１ｂ１である「特賞」又は第２報酬対象８１ｂ２である「１等賞」への当選割合、即ち、「第２時間短縮状態」において大当たり状態が発生した場合の「時間短縮状態」の継続率に相当する情報であり、「１等賞・特賞割合７０％」と表示されている。
【１２４５０】
一方、第３報酬確率８１ｄ３は、第３報酬対象８１ｂ３である「残念賞」への当選割合、即ち、「第２時間短縮状態」において大当たり状態が発生した場合に「通常遊技状態」に移行する割合であり、「残念賞割合　３０％」と表示されている。
【１２４５１】
次いで、図６１８（ｃ）は、図６１８（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ａ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「２」が表示されており、「第２時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ａ」）に当選したことを示している。
【１２４５２】
また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、大当たり情報８１ｅのうち、第３報酬対象８１ｂ３である「残念賞」の当選領域に投擲物８１ｐが刺さっており、小当たり種別「時短Ａ」に当選したことを示している。
【１２４５３】
次いで、図６１８（ｄ）は、図６１８（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「残念賞ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短Ａ」に当選したことを示している。

【１２４５４】
　また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「３Ｒ」と表示されており、小当たり種別「時短Ａ」への当選によって最大３ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「ルーレット終了」と表示されており、小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づく大当たりの終了後に「通常遊技状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が終了するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが落胆している様子が表示されている。
【１２４５５】
　次いで、図６１９（ａ）は、図６１８（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｃ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「３」が表示されており、「第２時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ｃ」）に当選したことを示している。
【１２４５６】
　また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、大当たり情報８１ｅのうち、第２報酬対象８１ｂ２である「１等賞」の当選領域に投擲物８１ｐが刺さっており、小当たり種別「時短Ｃ」に当選したことを示している。
【１２４５７】
　次いで、図６１９（ｂ）は、図６１９（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「１等賞ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短Ｃ」に当選したことを示している。
【１２４５８】
　また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「１０Ｒ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｃ」への当選によって最大１０ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「第３会場へ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づく大当たりの終了後に「第３時間短縮状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が継続するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが歓喜している様子が表示されている。
【１２４５９】
　次いで、図６１９（ｃ）は、図６１８（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「７」が表示されており、「第２時間短縮状態」において大当たり（即ち、大当たり種別「時短参」）に当選したことを示している。
【１２４６０】
　また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が赤で停止しており、大当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、大当たり情報８１ｅのうち、第１報酬対象８１ｂ１である「特賞」の当選領域に投擲物８１ｐが刺さっており、大当たり種別「時短参」に当選したことを示している。
【１２４６１】
　次いで、図６１９（ｄ）は、図６１９（ｃ）の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「特賞ボーナス」と表示されており、大当たり種別「時短参」に当選したことを示してい

る。
【１２４６２】
　また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「１０Ｒ」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選によって最大１０ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「第４会場へ」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選に基づく大当たりの終了後に「第４時間短縮状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が継続するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが歓喜している様子が表示されている。
【１２４６３】
　次いで、図６２０（ａ）は、図６１９（ｂ）の状態から、小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づく大当たりエンディングが実行中となっている状態を示している。図６２０（ａ）では、主表示領域Ｄｍの上部中央部分に遊技状態示唆メッセージ８１ａが「ルーレット　第３会場　到着」と表示されており、小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づく大当たりによって「第３時間短縮状態」に移行することを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該大当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。
【１２４６４】
　さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には大当たり情報８１ｅが大きく表示されており、これから移行する「第３時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能な大当たり種別又は小当たり種別を示唆している。
【１２４６５】
　図６２０（ａ）の大当たり情報８１ｅには、「第３時間短縮状態」において当選可能な大当たり種別又は小当たり種別に関する情報が円グラグ状に表示されている。この大当たり情報８１ｅには大きく分けて３種類の大当たり種別又は小当たり種別に関する情報（第１報酬対象８１ｂ１～第３報酬対象８１ｂ３）が表示されており、第１報酬対象８１ｂ１は、大当たり種別「時短参」、又は、特定領域７３ｄを通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」に相当し、当選することで最大１０ラウンドの大当たりを獲得可能であること示唆している（図６０６及び図６０７参照）。そして、大当たり種別「時短参」に当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づいて大当たり状態が発生することで最も継続率の高い（即ち、９０％）「第４時間短縮状態」に移行するため、該第１報酬対象８１ｂ１の当選領域には「特賞」と表示されている。
【１２４６６】
　また、第２報酬対象８１ｂ２は、「第３時間短縮状態」において当選することで特定領域７３ｄを通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」に相当し、当選することで最大３ラウンドの大当たりを獲得可能であること示唆している（図６０７参照）。そして、小当たり種別「時短Ｄ」への当選に基づいて大当たり状態が発生することで、「通常遊技状態」に移行して「連荘」状態が終了してしまうため、該第２報酬対象８１ｂ２の当選領域には「残念賞」と表示されている。
【１２４６７】
　また、第３報酬対象８１ｂ３は、「第３時間短縮状態」において当選しても特定領域７３ｄを通過困難な小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」及び「時短Ｆ」に相当し、当選したとしても特定領域７３ｄを通過困難であり、遊技状態も移行せず、ハズレに相当するため、該第３報酬対象８１ｂ３の当選領域には「もう１回」と表示されている。
【１２４６８】
　この大当たり情報８１ｅの各当選領域の大きさは、それぞれの大当たり種別又は小当たり種別への当選割合を示唆している。よって、この「第３時間短縮状態」においては、第３報酬対象８１ｂ３の小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」又は「時短Ｆ」に最も当選し易く、次いで、第１報酬対象８１ｂ１の大当たり種別「時短参」又は小当た

り種別「時短Ｅ」に当選し易く、次いで、第２報酬対象８１ｂ２の小当たり種別「時短Ｄ」に当選し易いことを示唆している。

【１２４６９】

また、主表示領域Ｄｍの右部分には、大当たり状態を発生可能な大当たり種別及び小当たり種別への当選割合をまとめた、第１報酬確率８１ｄ１及び第２報酬確率８１ｄ２が表示されている。第１報酬確率８１ｄ１は、第１報酬対象８１ｂ１である「特賞」への当選割合、即ち、「第３時間短縮状態」において大当たり状態が発生した場合の「時間短縮状態」の継続率に相当する情報であり、「特賞割合　８０％」と表示されている。

【１２４７０】

一方、第２報酬確率８１ｄ２は、第２報酬対象８１ｂ２である「残念賞」への当選割合、即ち、「第３時間短縮状態」において大当たり状態が発生した場合に「通常遊技状態」に移行する割合であり、「残念賞割合　２０％」と表示されている。

【１２４７１】

次いで、図６２０（ｂ）は、図６２０（ａ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「２」が表示されており、「第３時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ｄ」）に当選したことを示している。

【１２４７２】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、大当たり情報８１ｅのうち、第２報酬対象８１ｂ２である「残念賞」の当選領域に投擲物８１ｐが刺さっており、小当たり種別「時短Ｄ」に当選したことを示している。

【１２４７３】

次いで、図６２０（ｃ）は、図６２０（ｂ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「残念賞ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短Ｄ」に当選したことを示している。

【１２４７４】

また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「３Ｒ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｄ」への当選によって最大３ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「ルーレット終了」と表示されており、小当たり種別「時短Ｄ」への当選に基づく大当たりの終了後に「通常遊技状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が終了するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが落胆している様子が表示されている。

【１２４７５】

次いで、図６２０（ｄ）は、図６２０（ａ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「３」が表示されており、「第３時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ｅ」）に当選したことを示している。

【１２４７６】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、大当たり情報８１ｅのうち、第１報酬対象８１ｂ１である「特賞」の当選領域に投擲物８１ｐが刺さっており、小当たり種別「時短Ｅ」に当選したことを示している。

【１２４７７】
次いで、図６２１（ａ）は、図６２０（ｄ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「特賞ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短Ｅ」に当選したことを示している。
【１２４７８】
また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「１０Ｒ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｅ」への当選によって最大１０ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「第４会場へ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づく大当たりの終了後に「第４時間短縮状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が継続するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが歓喜している様子が表示されている。
【１２４７９】
次いで、図６２１（ｂ）は、図６２１（ａ）の状態から、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づく大当たりエンディングが実行中となっている状態を示している。図６２１（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの上部中央部分に遊技状態示唆メッセージ８１ａが「ルーレット　第４会場　到着」と表示されており、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づく大当たりによって「第４時間短縮状態」に移行することを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該大当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。
【１２４８０】
さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には大当たり情報８１ｅが大きく表示されており、これから移行する「第４時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能な大当たり種別又は小当たり種別を示唆している。
【１２４８１】
図６２１（ｂ）の大当たり情報８１ｅには、「第４時間短縮状態」において当選可能な大当たり種別又は小当たり種別に関する情報が円グラグ状に表示されている。この大当たり情報８１ｅには大きく分けて３種類の大当たり種別又は小当たり種別に関する情報（第１報酬対象８１ｂ１～第３報酬対象８１ｂ３）が表示されており、第１報酬対象８１ｂ１は、大当たり種別「時短参」、又は、特定領域７３ｄを通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」に相当し、当選することで最大１０ラウンドの大当たりを獲得可能であること示唆している（図６０６及び図６０７参照）。そして、大当たり種別「時短参」に当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」への当選に基づいて大当たり状態が発生することで最も継続率の高い（即ち、９０％）「第４時間短縮状態」に再度移行するため、該第１報酬対象８１ｂ１の当選領域には「特賞」と表示されている。
【１２４８２】
また、第２報酬対象８１ｂ２は、「第４時間短縮状態」において当選することで特定領域７３ｄを通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」に相当し、当選することで最大３ラウンドの大当たりを獲得可能であること示唆している（図６０７参照）。そして、小当たり種別「時短Ｄ」への当選に基づいて大当たり状態が発生することで、「通常遊技状態」に移行して「連荘」状態が終了してしまうため、該第２報酬対象８１ｂ２の当選領域には「残念賞」と表示されている。
【１２４８３】
また、第３報酬対象８１ｂ３は、「第４時間短縮状態」において当選しても特定領域７３ｄを通過困難な小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」及び「時短Ｃ」に相当し、当選したとしても特定領域７３ｄを通過困難であり、遊技状態も移行せず、ハズレに相当するため、該第３報酬対象８１ｂ３の当選領域には「もう１回」と表示されている。

【１２４８４】
この大当たり情報８１ｅの各当選領域の大きさは、それぞれの大当たり種別又は小当たり種別への当選割合を示唆している。よって、この「第４時間短縮状態」においては、第３報酬対象８１ｂ３の小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に最も当選し易く、次いで、第１報酬対象８１ｂ１の大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」に当選し易く、次いで、第２報酬対象８１ｂ２の小当たり種別「時短Ｄ」に当選し易いことを示唆している。
【１２４８５】
また、主表示領域Ｄｍの右部分には、大当たり状態を発生可能な大当たり種別及び小当たり種別への当選割合をまとめた、第１報酬確率８１ｄ１及び第２報酬確率８１ｄ２が表示されている。第１報酬確率８１ｄ１は、第１報酬対象８１ｂ１である「特賞」への当選割合、即ち、「第４時間短縮状態」において大当たり状態が発生した場合の「時間短縮状態」の継続率に相当する情報であり、「特賞割合　９０％」と表示されている。
【１２４８６】
一方、第２報酬確率８１ｄ２は、第２報酬対象８１ｂ２である「残念賞」への当選割合、即ち、「第４時間短縮状態」において大当たり状態が発生した場合に「通常遊技状態」に移行する割合であり、「残念賞割合　１０％」と表示されている。
【１２４８７】
さらに、主表示領域Ｄｍの上部分であり、遊技状態示唆メッセージ８１ａの下部には遊技内容メッセージ８１ｊに「スピードアップ」と表示されており、これから移行する「第４時間短縮状態」において主に実行される第２特別図柄の動的表示の変動秒数が、他の「時間短縮状態」（即ち、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」）よりも短くなって、次の大当たりが発生するまでの時間が短くなることを示唆している。
【１２４８８】
次いで、図６２１（ｃ）は、図６２１（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「２」が表示されており、「第４時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ｄ」）に当選したことを示している。
【１２４８９】
また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、大当たり情報８１ｅのうち、第２報酬対象８１ｂ２である「残念賞」の当選領域に投擲物８１ｐが刺さっており、小当たり種別「時短Ｄ」に当選したことを示している。
【１２４９０】
次いで、図６２１（ｄ）は、図６２１（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「残念賞ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短Ｄ」に当選したことを示している。
【１２４９１】
また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「３Ｒ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｄ」への当選によって最大３ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「ルーレット終了」と表示されており、小当たり種別「時短Ｄ」への当選に基づく大当たりの終了後に「通常遊技状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が終了するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが落胆している様子が表示されている。

【１２４９２】
次いで、図６２２（ａ）は、図６２１（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「７」が表示されており、「第４時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」）に当選したことを示している。
【１２４９３】
また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、大当たり情報８１ｅのうち、第１報酬対象８１ｂ１である「特賞」の当選領域に投擲物８１ｐが刺さっており、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選したことを示している。
【１２４９４】
次いで、図６２２（ｂ）は、図６２２（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「特賞ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選したことを示している。
【１２４９５】
また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「１０Ｒ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」への当選によって最大１０ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「第４会場継続」と表示されており、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」への当選に基づく大当たりの終了後に再度「第４時間短縮状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が継続するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが歓喜している様子が表示されている。
【１２４９６】
以上、説明したように、第３５実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において大当たりした場合に、主に「第１時間短縮状態」に移行し、「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりした場合に、主に「第２時間短縮状態」に移行し、「第２時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりした場合に、主に「第３時間短縮状態」に移行し、「第３時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりした場合に、主に「第４時間短縮状態」に移行し、「第４時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりした場合に、再度「第４時間短縮状態」に移行するように構成する。また、各「時間短縮状態」において、「時間短縮状態」を継続可能な小当たり種別への当選割合が徐々に高くなるように（「時間短縮状態」を継続可能な小当たり種別への当選割合が「第１時間短縮状態」＜「第２時間短縮状態」＜「第３時間短縮状態」＜「第４時間短縮状態」となるように）構成する。
【１２４９７】
このように構成することで、各「時間短縮状態」毎に継続率の異なる遊技状態を作り出すことができる。
【１２４９８】
その結果、「時間短縮状態」において、特定領域通過可能な小当たり種別であって、「時間短縮状態」を継続可能な小当たり種別に当選した場合に、該小当たり種別への当選の都度、「時間短縮状態」における継続率が徐々に上昇するように構成することができる。
【１２４９９】
また、第３５実施形態のパチンコ機１０では、「第４時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示が実行される場合、他の「時間短縮状態」（即ち、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」）よりも変動時間が短時間となる変動

パターンが選択され易いように構成する。さらに、「第４時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能な大当たり種別又は小当たり種別に当選した場合のオープニング時間及びエンディング時間が、他の「時間短縮状態」（即ち、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」）におけるオープニング時間及びエンディング時間よりも短時間となるように構成する。

【１２５００】

このように構成することで、「第１時間短縮状態」や「第２時間短縮状態」に滞在している間は、第２特別図柄の動的表示が長めの変動時間を選択し得るため、１の動的表示の実行結果に注目させつつ、単位時間あたりに過度に遊技者に遊技価値が払い出されてしまう状況を抑制することができる一方で、「第４時間短縮状態」に滞在している間は、第２特別図柄の動的表示が短めの変動時間を選択し易く、大当たり状態を発生可能な大当たり種別又は小当たり種別に当選した場合のオープニング時間及びエンディング時間が短くなり、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くすることができる。

【１２５０１】

その結果、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

【１２５０２】

その他、第３５実施形態におけるパチンコ機１０は、第３４実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

＜第３６実施形態＞

次いで、図６２３～図６３６を参照して、本発明を適用した第３６実施形態のパチンコ機１０について説明する。第３５実施形態のパチンコ機１０では、すべての「時間短縮状態」（即ち、「第１時間短縮状態」～「第４時間短縮状態」）において、特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいた大当たりが発生した場合に、「通常遊技状態」に移行することとなる小当たり種別への当選割合が存在している。

【１２５０３】

また、第３５実施形態のパチンコ機１０では、最も継続率の高い「第４時間短縮状態」において、「時間短縮状態」を継続することとなる小当たり種別への当選に基づく大当たり状態が発生した場合、該大当たり後に再度「第４時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【１２５０４】

これに対し、第３６実施形態のパチンコ機１０では、一部の「時間短縮状態」（即ち、「第３時間短縮状態」）において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいた大当たりが発生した場合には、「通常遊技状態」に移行することとなる小当たり種別への当選割合が存在せず、必ず「時間短縮状態」を継続可能に構成されている。

【１２５０５】

また、第３６実施形態のパチンコ機１０では、最も継続率の高い「第３時間短縮状態」において、「時間短縮状態」を継続することとなる小当たり種別への当選に基づく大当たり状態が発生した場合、該大当たり後に「第１時間短縮状態」に移行するように構成されて。

【１２５０６】

以下、第３６実施形態のパチンコ機１０について、第３４実施形態又は第３５実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第３６実施形態のパチンコ機１０の説明において、第３４実施形態又は第３５実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第３４実施形態又は第３５実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１２５０７】

まず、図６２３を参照して、第３６実施形態のパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図６２３は、第３６実施形態のパチンコ機１０の主制御装置１１０内に設けられ

たＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３を示すブロック図である。
【１２５０８】
第３５実施形態のブロック図と、第３６実施形態のブロック図との異なる点は、ＲＡＭ２０３において、時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６が削除されている点である。
【１２５０９】
次に、図６２４を参照して、第３６実施形態のパチンコ機１０の大当たり種別テーブル２０２ｂについて説明する。図６２４（ａ）は、第３６実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の一例を模式的に示した図であり、図６２４（ｂ）は、同じく第３６実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の一例を模式的に示した図である。
【１２５１０】
第３５実施形態の大当たり種別テーブル２０２ｂと、第３６実施形態の大当たり種別テーブル２０２ｂとの異なる点は、大当たり種別「時短弐」及び「時短参」に当選した場合の移行先遊技状態が異なる点である。
【１２５１１】
第３６実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たりであって、主に、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ａ」に当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第１時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短壱」と、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たりであって、いずれかの大当たり種別又は小当たり種別への当選に基づく大当たりが発生するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第３時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短弐」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、いずれかの大当たり種別又は小当たり種別への当選に基づく大当たりが発生するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第３時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短参」と、がある。
【１２５１２】
なお、図６２４（ａ）で示す特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び図６２４（ｂ）で示す特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の例では、移行先遊技状態以外の情報に関しては、第２遊技状態の特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２と同様のため、説明を省略する。
【１２５１３】
次に、図６２５を参照して、第３６実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃについて説明する。図６２５は、第３６実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの一例を模式的に示した図である。
【１２５１４】
第３５実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃと、第３６実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｆ」が削除されている点と、各小当たり種別において、小当たり種別カウンタＣＫの取り得る値が異なる点と、大当たり遊技を発生した場合のラウンド数が異なる点と、大当たり遊技後に移行する遊技状態が異なる点と、である。
【１２５１５】
図６２５に示すように、第３６実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃは、小当たり中に特定領域７３ｄを通過したか否かに応じて、該特別図柄の種別に応じた小当たり種別と、小当たり種別カウンタＣＫの値とが対応付けられたテーブルである。
【１２５１６】
第３６実施形態のパチンコ機１０では、小当たり種別として、特定領域７３ｄを球が通過しなかった場合には、最大ラウンド数が１ラウンドの「小当たりＡ」が設けられる一方、特定領域７３ｄを球が通過した場合には、最大ラウンド数が１＋４ラウンドの「時短Ａ」と、最大ラウンド数が１＋４ラウンドの「時短Ｂ」と、最大ラウンド数が１＋６ラウン

ドの「時短Ｃ」と、最大ラウンド数が１＋６ラウンドの「時短Ｄ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｅ」と、が設けられている。

【１２５１７】

具体的には、第２特別図柄の抽選遊技で小当たりに当選した場合、特定領域７３ｄを球が通過しないときに小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たりＡ」となる一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」又は「時短Ｅ」となる。そして、小当たり種別「時短Ａ」の大当たり遊技後に「通常遊技状態」へ、小当たり種別「時短Ｂ」の大当たり遊技後に「第２時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｃ」の大当たり遊技後に「通常遊技状態」へ、小当たり種別「時短Ｄ」の大当たり遊技後に「第３時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｅ」の大当たり遊技後に「第３時間短縮状態」へ、それぞれ移行するように構成されている。

【１２５１８】

なお、本実施形態における「時間短縮状態」においては、右打ち遊技が推奨されており、第２始動口７１へ入賞し得て第２特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第１始動口６４へ入賞し難いことで第１特別図柄の動的表示が実行され難く構成されている。

【１２５１９】

特図２小当たり種別テーブル２０２ｃでは、各小当たり種別に対して、その小当たり種別を決定する小当たり種別カウンタＣＫの取り得る値が対応付けられている。

【１２５２０】

図６２５で示す特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの例では、すべての遊技状態において、第２特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域７３ｄを球が通過しなかったときに、「小当たりＡ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～２９９」が対応付けられている一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに、「時短Ａ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～５２」が対応付けられ、「時短Ｂ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「５３～９９」が対応付けられ、「時短Ｃ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「１００～１２５」が対応付けられ、「時短Ｄ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「１２６～１９９」が対応付けられ、「時短Ｅ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「２００～２９９」が対応付けられている。

【１２５２１】

即ち、第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値であった場合に、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納された小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別が特図２小当たり種別テーブル２０２ｃから決定され、例えば、特定領域通過の有無に応じて、小当たり種別カウンタＣＫの値が「７」である場合には小当たり種別として「時短Ａ」が決定され、小当たり種別カウンタＣＫの値が「２９５」である場合には小当たり種別として「時短Ｅ」が決定される。

【１２５２２】

従って、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、特定領域７３ｄを通過しなければ、小当たり種別「小当たりＡ」が１００％の割合で当選することとなる。また、特定領域７３ｄを通過すれば、小当たり種別「時短Ａ」が１７．７％の割合で、小当たり種別「時短Ｂ」が１５．７％の割合で、小当たり種別「時短Ｃ」が８．７％の割合で、小当たり種別「時短Ｄ」が２４．７％の割合で、小当たり種別「時短Ｅ」が３３．３％の割合で、それぞれ当選するように構成されている。

【１２５２３】

ここで、詳細は後述するが、第３６実施形態のパチンコ機１０では、各「時間短縮状態」（「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」）毎に、時短終了条件が異なるように構成されており（図６３０参照）、小当たり種別の当選回数による時短終了条件が成立した場合にのみ、該小当たり種別への当選に基づいて開放される小入賞口ユニット７３に遊技球を入球容易又は入球可能状態となり、特定領域７３ｄへ通

過させて大当たり状態を発生させることが可能となる。
【１２５２４】
よって、例えば、「第１時間短縮状態」であれば、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に「１回」当選した場合に小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立するように構成されているため（図６３０参照）、該小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放された場合、該小入賞口ユニット７３に遊技球を入球容易又は入球可能状態となり、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生させることが可能となる。
【１２５２５】
一方、「第１時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」又は「時短Ｅ」に当選した場合、時短終了条件は、それぞれの小当たり種別に「１００回」当選した場合に成立するように構成されているため（図６３０参照）、時短終了条件が成立する前の各小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」又は「時短Ｅ」への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放された場合、該小入賞口ユニット７３に遊技球を入球困難又は入球不可な状態となり、特定領域７３ｄへ球を通過させられず大当たり状態を発生させることが困難となる。
【１２５２６】
即ち、いずれの「時間短縮状態」（「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」）であっても、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合に選択され得る小当たり種別の割合は図６２５に示す通り一律であるものの、各「時間短縮状態」によって時短終了条件が異なることにより、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生可能な小当たり種別は、各「時間短縮状態」毎に異なるように構成されている。なお、各「時間短縮状態」において、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生可能な小当たり種別については、図６２６及び図６３０において後述する。
【１２５２７】
次に、図６２６及び図６２７を参照して、第３６実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図６２６は、第３６実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当たり種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図６２７は、第３６実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図６２７において、非推奨の発射態様で遊技を行った場合における遊技状態の移行も表記しているが、ここでは、説明の便宜上、その説明を省略する。また、図６２６及び図６２７に記載した電サポ回数は、右打ち遊技によって主に実行され得る第２特別図柄の動的表示の実行回数となっており、時短終了条件については図６３０で詳細を後述する。
【１２５２８】
図６２６で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、「第１時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づいて大当たり状態が発生した場合、又は、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づいて大当たり状態が発生した場合、となる（図６２７参照）。
【１２５２９】
また、図６２６で示すように、「通常遊技状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が低確率状態である。さらに、「通常遊技状態」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第１始動口６４に入賞する。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～１９０秒」の範囲で行われ、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間は「１５秒～１９０秒」で行われる（図５４３～図５４９参照）。さらに、「通常遊技状態」では、主に第１特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短壱」又は「時短弐」となり、第１特別図柄の動的表示

は小当たりに当選し得ないため、特定領域通過可能な小当たり種別は該当なしとなる。なお、この「通常遊技状態」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート６７等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置２２６（図５２８参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。

【１２５３０】

次いで、「第１時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選した場合、又は、「第３時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図６２７参照）。

【１２５３１】

この「第１時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第１時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図５４３～図５４９参照）。さらに、「第１時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」となる（図６２７参照）。

【１２５３２】

また、この「第１時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得る割合（所謂、継続率）が約５０％となるように構成されている。

【１２５３３】

具体的には、上述したように、「第１時間短縮状態」において当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」であり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」である。よって、このいずれかの大当たり種別又は小当たり種別が主に大当たり状態を導出可能であって、その他の小当たり種別（即ち、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」及び「時短Ｅ」）では大当たり状態の導出が困難となるように構成されている。また、大当たり種別「時短参」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合には、「時間短縮状態」が継続され、小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合にのみ、「時間短縮状態」が終了して「通常遊技状態」に移行するように構成されている（図６２７参照）。

【１２５３４】

なお、第３６実施形態のパチンコ機では、各「時間短縮状態」における時短回数が「１００００回」に設定されているため、各「時間短縮状態」は実質的に次回の大当たりが確定した遊技状態となっている。

【１２５３５】

ここで、大当たり種別「時短参」に当選するのは、第２特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合となるため（図６２４参照）、大当たり種別「時短参」の当選確率は、設定値「１」で１０１／１００００、設定値「３」で１０５／１００００となる（図５３１参照）。

【１２５３６】

また、いずれかの小当たり種別に当選する確率は、第３４実施形態と同様のため、設定値にかかわらず、４５７０／１００００となる（図５３１参照）。そして、小当たりに当選した場合に小当たり種別「時短Ａ」が選択され得る割合が１７．７％であり、小当たり種別「時短Ｂ」が選択され得る割合が１５．７％となるように構成されている（図６２５参照）。よって、小当たり種別「時短Ａ」の当選確率は、約８０９／１００００となり、小当たり種別「時短Ｂ」の当選確率は、約７１７／１００００となる。

【１２５３７】

従って、大当たり種別「時短参」、小当たり種別「時短Ａ」及び「時短Ｂ」に当選して

大当たり状態を発生する割合（即ち、設定値「１」で約１６２７／１００００）のうち、「時間短縮状態」が継続することとなる割合（即ち、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｂ」に当選する割合（即ち、設定値「１」で約８１８／１００００））は約５０％となる。

【１２５３８】

また、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ａ」及び「時短Ｂ」に基づいて大当たり状態を発生した場合の最大ラウンドは５ラウンドとなる（図６２５参照）。なお、この「第１時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【１２５３９】

次いで、「第２時間短縮状態」への移行契機は、「第１時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図６２７参照）。

【１２５４０】

この「第２時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第２時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図５４３～図５４９参照）。さらに、「第２時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」となる（図６２７参照）。

【１２５４１】

また、この「第２時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｃ」若しくは「時短Ｄ」であるため、その割合（所謂、継続率）が約７５％となるように構成されている。

【１２５４２】

さらに、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｃ」及び「時短Ｄ」に基づいて大当たり状態を発生した場合の最大ラウンドは７ラウンドとなる（図６２５参照）。なお、この「第２時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【１２５４３】

次いで、「第３時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短弐」に当選した場合、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」若しくは「第３時間短縮状態」において大当たり種別「時短参」に当選した場合、又は、「第２時間短縮状態」におおいて小当たり種別「時短Ｄ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図６２７参照）。

【１２５４４】

この「第３時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第３時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図５４３～図５４９参照）。さらに、「第３時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｅ」となる（図６２７参照）。

【１２５４５】

また、この「第３時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、

大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｅ」であるため、その割合（所謂、継続率）が１００％となるように構成されている。

【１２５４６】

即ち、「第３時間短縮状態」では、大当たり状態を導出可能な大当たり種別又は小当たり種別に当選した場合、該大当たり後には必ず「時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【１２５４７】

さらに、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」に基づいて大当たり状態を発生した場合の最大ラウンドは１０ラウンドとなる（図６２５参照）。なお、この「第３時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【１２５４８】

このように、第３６実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において主に実行され得る第１特別図柄の動的表示で大当たりした場合の大半（即ち、９０％）において「第１時間短縮状態」に移行し、該「第１時間短縮状態」において「時間短縮状態」を継続することとなる小当たり種別に当選することで、徐々に継続率が高くなり（約５０％→約７５％→１００％）、特定領域通過可能な小当たり種別に基づいて大当たり状態を発生した場合の最大ラウンドが徐々に上昇する（５Ｒ→７Ｒ→１０Ｒ）ように構成されている。

【１２５４９】

このように構成することで、「第１時間短縮状態」に滞在している間は、継続率がそれほど高くはなく、かつ、特定領域通過可能な小当たり種別に基づいて大当たり状態を発生した場合の最大ラウンドも高くはないが、「時間短縮状態」を継続可能な大当たり種別又は特定領域通過可能な小当たり種別に基づいて大当たり状態を発生することで、徐々に継続率及び獲得可能な出玉を多くすることができる。

【１２５５０】

一方で、「第３時間短縮状態」において、「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」に基づいて大当たり状態を発生した場合に「第１時間短縮状態」に移行するため、過度に遊技者に遊技価値が払い出されてしまう状況を抑制することができる。

【１２５５１】

次に、図６２８を参照して、第３６実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇについて説明する。図６２８は、ＲＯＭ２０２に記憶される第３６実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇの一例を模式的に示した模式図である。第３５実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇと、第３５実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｆ」が削除されている点と、各小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生した場合のラウンド数及びＯＰ時間、ＥＤ時間が変更されている点と、である。

【１２５５２】

第３６実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇは、大当たり発生時の遊技状態と、大当たり種別又は小当たり種別とに基づいて開放態様等が区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」において大当たり又は小当たりに当選した場合に参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」において大当たり又は小当たりに当選した場合に参照される「時間短縮状態」用とで、大入賞口開閉板６５ａの開放態様等が規定されている。

【１２５５３】

図６２８で示すように、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短壱」又は「時短弐」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が３ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「ＯＰ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「ＩＴ時間」と称する場合がある）が「１秒」に設定され、その

大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ＥＤ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１２５５４】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短参」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が１０ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１２５５５】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が４ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１２５５６】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が６ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１２５５７】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短Ｅ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１２５５８】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短壱」又は「時短弐」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が３ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１２５５９】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短参」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が１０ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１２５６０】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が４ラウンドに亘って開放される。そして、そのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１２５６１】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が６ラウンドに亘って開放される。そして、そのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１２５６２】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短Ｅ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、そのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１２５６３】

次に、図６２９を参照して、第３６実施形態の小当たり開放テーブル２０２ｈについて説明する。図６２９は、第３６実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される小当たり開放テーブル２０２ｈの一例を模式的に示した模式図である。第３５実施形態の小当たり開放テーブル２０２ｈと、第３６実施形態の小当たり開放テーブル２０２ｈとの異なる点は、小当たり種別「時短Ｆ」が削除されている点である。

【１２５６４】

次に、図６３０を参照して、第３６実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍについて説明する。図６３０は、第３６実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｍの一例を模式的に示した模式図である。第３５実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍと、第３６実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｆ」が削除されている点と、各大当たり種別及び小当たり種別に当選した場合に付与される「時短機能」の終了条件がそれぞれ変更されている点と、である。

【１２５６５】

図６３０で示すように、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｃ」当選に基づく大当たりが発生した場合、「特図１時短回数」が「０回」、「特図２時短回数」が「０回」、「合計時短回数」が「０回」に設定され、時短回数が付与されないため、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｃ」当選に基づく大当たり後には「通常遊技状態」に移行する。

【１２５６６】

次いで、大当たり種別「時短壱」当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ｅ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第１時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」への当選回数が「１回」、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」又は「時短Ｅ」への当選回数が「１００回」に設定される。

【１２５６７】

よって、「第１時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であ

り、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｂ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【１２５６８】

次いで、小当たり種別「時短Ｂ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第２時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」への当選回数が「１回」、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｅ」への当選回数が「１００回」に設定される。

【１２５６９】

よって、「第２時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｃ」若しくは「時短Ｄ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【１２５７０】

次いで、大当たり種別「時短弐」若しくは「時短参」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ｄ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第３時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ｅ」への当選回数が「１回」、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」への当選回数が「１００回」に設定される。

【１２５７１】

よって、「第３時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【１２５７２】

このように構成することで、「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別のうち、小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づいて大当たりを発生した場合には「第２時間短縮状態」に移行し、「第２時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別のうち、小当たり種別「時短Ｄ」への当選に基づいて大当たりを発生した場合には「第３時間短縮状態」に移行し、「第３時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりを発生した場合には「第１時間短縮状態」に移行させることができる。

【１２５７３】

その結果、「時間短縮状態」において該「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選する度に、最大ラウンド及び継続率の異なる大当たり状態を発生可能となり、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。

【１２５７４】

次に、図６３１を参照して、第３６実施形態の保留数テーブル２０２ｄの詳細について説明する。図６３１（ａ）は、第３６実施形態の第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を模式的に示した図であり、図６３１（ｂ）は、第３６実施形態の第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を模式的に示した図である。

【１２５７５】

第３５実施形態の保留数テーブル２０２ｄと、第３６実施形態の保留数テーブル２０２ｄとの異なる点は、主に、遊技状態のグループの区分けが異なる点である。

【１２５７６】

なお、図６３１（ａ）に示すように、第３６実施形態の特図１用保留数テーブル２０２ｄ１は、第３５実施形態の特図１用保留数テーブル２０２ｄ１と同様のため、説明を省略する。

【１２５７７】

次に、図６３１（ｂ）の特図２用保留数テーブル２０２ｄ２で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図

５４５（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」の大当たり又は小当たり抽出時には、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図５４５（ｃ）参照）が選択される。

【１２５７８】

次いで、「時間短縮状態」のハズレ抽出時には、停止パターンテーブル２０２ｅのＧテーブル２０２ｅ７（図５４７（ａ）参照）が選択される。また、「時間短縮状態」の大当たり又は小当たり抽出時には、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５（図５４６（ｂ）参照）が選択される。

【１２５７９】

次に、図６３２～図６３６を参照して、第３６実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図６３２～図６３６は、第３６実施形態の「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示が実行される場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。

【１２５８０】

より詳細には、図６３２（ａ）は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示しており、図６３２（ｂ）は、図６３２（ａ）の状態から、「第１時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示しており、図６３２（ｃ）は、図６３２（ｂ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ａ」に当選した状態を示しており、図６３２（ｄ）は、図６３２（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。

【１２５８１】

また、図６３３（ａ）は、図６３２（ｂ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｂ」に当選した状態を示しており、図６３３（ｂ）は、図６３３（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示しており、図６３３（ｃ）は、図６３２（ｂ）の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示しており、図６３３（ｄ）は、図６３３（ｃ）の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。

【１２５８２】

さらに、図６３４（ａ）は、図６３３（ｂ）の状態から、「第２時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示しており、図６３４（ｂ）は、図６３４（ａ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｃ」に当選した状態を示しており、図６３４（ｃ）は、図６３４（ｂ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示しており、図６３４（ｄ）は、図６３４（ａ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」に当選した状態を示している。

【１２５８３】

また、図６３５（ａ）は、図６３４（ｄ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示しており、図６３５（ｂ）は、図６３４（ａ）の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示しており、図６３５（ｃ）は、図６３５（ｂ）の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示しており、図６３５（ｄ）は、図６３５（ａ）の状態から、「第３時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示している。

【１２５８４】

また、図６３６（ａ）は、図６３５（ｄ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種

別「時短Ｅ」に当選した状態を示しており、図６３６（ｂ）は、図６３６（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示しており、図６３６（ｃ）は、図６３６（ａ）の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示しており、図６３６（ｄ）は、図６３６（ｃ）の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。

【１２５８５】

図６３２（ａ）は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示している。図６３２（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの上部分に遊技内容メッセージ８１ｊが「大当たり毎に突破確率が変化」と表示されており、各「時間短縮状態」（「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」）において大当たりに当選するか、又は、特定領域通過可能な小当たり種別に当選して大当たり状態を発生した場合に「時間短縮状態」を継続する割合が変化することを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該大当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【１２５８６】

主表示領域Ｄｍの右部分には、１段目皿状役物８１ｑ１、２段目皿状役物８１ｑ２及び３段目皿状役物８１ｑ３が、上から順に並んでおり、それぞれの皿状役物が「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」に対応していることを示唆している。

【１２５８７】

また、主表示領域Ｄｍの左部分には、第１遊技状態示唆メッセージ８１ａ１に「１段目」、第２遊技状態示唆メッセージ８１ａ２に「２段目」、第３遊技状態示唆メッセージ８１ａ３に「３段目」、とそれぞれ表示されており、さらに、各遊技状態示唆メッセージ８１ａ間に表示される矢印により、１段目を突破すると２段目へ、２段目を突破すると３段目へ、３段目を突破すると１段目へシフトすることが表示されている。

【１２５８８】

この各遊技状態示唆メッセージ８１ａは、「第１時間短縮状態」において「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選することで「第２時間短縮状態」に移行し、「第２時間短縮状態」において「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選することで「第３時間短縮状態」に移行し、「第３時間短縮状態」において「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選することで「第１時間短縮状態」に移行することを示唆している。

【１２５８９】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第１報酬確率８１ｄ１に「５０％」、第２報酬確率８１ｄ２に「７５％」、第３報酬確率８１ｄ３に「１００％」、とそれぞれ表示されており、１段目に相当する「第１時間短縮状態」における継続率（即ち、大当たりに当選するか、「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選する割合）が「５０％」であり、２段目に相当する「第２時間短縮状態」における継続率が「７５％」であり、３段目に相当する「第３時間短縮状態」における継続率が「１００％」であることを示唆している。

【１２５９０】

次いで、図６３２（ｂ）は、図６３２（ａ）の状態から、「第１時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技状態示唆メッセージ８１ａに「１段目　挑戦中」と表示されており、現在の遊技状態が「第１時間短縮状態」であることを示唆している。

【１２５９１】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用

変動領域８７ｂには白の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。一方、上述したように、第２特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図２用変動領域８８のみが表示されている。

【１２５９２】

さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの左図柄列及び右図柄列に「５」が表示され、第２特別図柄の動的表示でリーチ演出が実行中であることを示している。

【１２５９３】

また、主表示領域Ｄｍの上部分であり、遊技状態示唆メッセージ８１ａの下部左側には、報酬確率８１ｄに「突破確率　５０％」と表示されており、「第１時間短縮状態」における継続率が「５０％」であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの上部分であり、遊技状態示唆メッセージ８１ａの下部右側には、報酬ラウンド数８１ｃに「突破報酬　５Ｒ」と表示されており、「第１時間短縮状態」において「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｂ」に当選することで、最大５ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。

【１２５９４】

主表示領域Ｄｍの中央部分には１段目皿状役物８１ｑ１が表示されており、該１段目皿状役物８１ｑ１の内部には４つの球体進入口８１ｓがあり、さらに、１つの球体８１ｒが転動している。４つの球体進入口８１ｓのうち、第１球体進入口８１ｓ１は、「第１時間短縮状態」において当選可能な大当たり種別「時短参」に、第２球体進入口８１ｓ２及び第３球体進入口８１ｓ３は、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ａ」に、第４球体進入口８１ｓ４は、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｂ」に、それぞれ対応している。

【１２５９５】

よって、１段目皿状役物８１ｑ１では、４つの球体進入口８１ｓのうち、「時間短縮状態」を継続することとなる大当たり種別「時短参」及び特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｂ」に対応する第１球体進入口８１ｓ１及び第４球体進入口８１ｓ４の２つの球体進入口８１ｓのいずれかに球体８１ｒが進入することで「時間短縮状態」を継続可能であることを示唆しており、その確率が５０％であることを示唆している。

【１２５９６】

そして、主表示領域Ｄｍの右部分には、第１大当たり情報８１ｅ１及び第２大当たり情報８１ｅ２が表示されており、第１大当たり情報８１ｅ１は第１球体進入口８１ｓ１に球体８１ｒが進入した場合に付加される大当たり、即ち、大当たり種別「時短参」に対応した大当たり情報であり、「大成功ボーナス」と表記されている。

【１２５９７】

また、第２大当たり情報８１ｅ２は第４球体進入口８１ｓ４に球体８１ｒが進入した場合に付加される大当たり、即ち、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｂ」に対応した大当たり情報であり、「突破ボーナス」と表記されている。

【１２５９８】

次いで、図６３２（ｃ）は、図６３２（ｂ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ａ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「２」が表示されており、「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ａ」）に当選したことを示している。

【１２５９９】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には１段目皿状役物８１ｑ１が表示されており、該１段目皿状役物８１ｑ１の内部では球体８１ｒが第２球体進入口８１ｓ２に進入し、特定領域通過可能な小当たり種別「

時短Ａ」に当選したことを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「１段目　失敗」と表示されており、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ａ」への当選によって「時間短縮状態」が終了することを示唆している。

【１２６００】

次いで、図６３２（ｄ）は、図６３２（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「残念ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短Ａ」に当選したことを示している。

【１２６０１】

また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「５Ｒ」と表示されており、小当たり種別「時短Ａ」への当選によって最大５ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「チャンスモード終了」と表示されており、小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づく大当たりの終了後に「通常遊技状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が終了するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが落胆している様子が表示されている。

【１２６０２】

次いで、図６３３（ａ）は、図６３２（ｂ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｂ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「５」が表示されており、「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ｂ」）に当選したことを示している。

【１２６０３】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には１段目皿状役物８１ｑ１が表示されており、該１段目皿状役物８１ｑ１の内部では球体８１ｒが第４球体進入口８１ｓ４に進入し、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｂ」に当選したことを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「１段目　突破」と表示されており、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｂ」への当選によって「時間短縮状態」が継続することを示唆している。

【１２６０４】

次いで、図６３３（ｂ）は、図６３３（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「１段目突破ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短Ｂ」に当選したことを示している。

【１２６０５】

また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「５Ｒ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｂ」への当選によって最大５ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「２段目へ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づく大当たりの終了後に「第２時間短縮状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が継続するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが歓喜している様子が表示されている。

【１２６０６】

次いで、図６３３（ｃ）は、図６３２（ｂ）の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「７」が表示されており、「第１時間短縮状態」において大当たり種別「時短参」に当選したことを示している。

【１２６０７】
　また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が赤で停止しており、大当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には１段目皿状役物８１ｑ１が表示されており、該１段目皿状役物８１ｑ１の内部では球体８１ｒが第１球体進入口８１ｓ１に進入し、大当たり種別「時短参」に当選したことを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「１段目大成功」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選によって、次回の大当たりでも「時間短縮状態」の継続が濃厚となる「第３時間短縮状態」に移行することを示唆している。
【１２６０８】
　次いで、図６３３（ｄ）は、図６３３（ｃ）の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「大成功ボーナス」と表示されており、大当たり種別「時短参」に当選したことを示している。
【１２６０９】
　また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「１０Ｒ」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選によって最大１０ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「３段目へ」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選に基づく大当たりの終了後に「第３時間短縮状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が継続するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが歓喜している様子が表示されている。
【１２６１０】
　次いで、図６３４（ａ）は、図６３３（ｂ）の状態から、「第２時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技状態示唆メッセージ８１ａに「２段目　挑戦中」と表示されており、現在の遊技状態が「第２時間短縮状態」であることを示唆している。
【１２６１１】
　また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには白の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。一方、上述したように、第２特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図２用変動領域８８のみが表示されている。
【１２６１２】
　さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇが表示されており、該特図２ミニリール８１ｇの左図柄列及び右図柄列に「５」が表示され、第２特別図柄の動的表示でリーチ演出が実行中であることを示している。
【１２６１３】
　また、主表示領域Ｄｍの上部分であり、遊技状態示唆メッセージ８１ａの下部左側には、報酬確率８１ｄに「突破確率　７５％」と表示されており、「第２時間短縮状態」における継続率が「７５％」であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの上部分であり、遊技状態示唆メッセージ８１ａの下部右側には、報酬ラウンド数８１ｃに「突破報酬　７Ｒ」と表示されており、「第２時間短縮状態」において「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」に当選することで、最大７ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。
【１２６１４】
　主表示領域Ｄｍの中央部分には２段目皿状役物８１ｑ２が表示されており、該２段目皿状役物８１ｑ２の内部には４つの球体進入口８１ｓがあり、１つの球体８１ｒが転動して

いる。４つの球体進入口８１ｓのうち、第１球体進入口８１ｓ１は、「第２時間短縮状態」において当選可能な大当たり種別「時短参」に、第２球体進入口８１ｓ２及び第４球体進入口８１ｓ４は、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」に、第３球体進入口８１ｓ３は、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｃ」に、それぞれ対応している。

【１２６１５】

よって、２段目皿状役物８１ｑ２では、４つの球体進入口８１ｓのうち、「時間短縮状態」を継続することとなる大当たり種別「時短参」及び特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」に対応する第１球体進入口８１ｓ１、第２球体進入口８１ｓ２及び第４球体進入口８１ｓ４の３つの球体進入口８１ｓのいずれかに球体８１ｒが進入することで「時間短縮状態」を継続可能であることを示唆しており、その確率が７５％であることを示唆している。

【１２６１６】

そして、主表示領域Ｄｍの右部分には、第１大当たり情報８１ｅ１及び第２大当たり情報８１ｅ２が表示されており、第１大当たり情報８１ｅ１は第１球体進入口８１ｓ１に球体８１ｒが進入した場合に付加される大当たり、即ち、大当たり種別「時短参」に対応した大当たり情報であり、「大成功ボーナス」と表記されている。

【１２６１７】

また、第２大当たり情報８１ｅ２は第２球体進入口８１ｓ２又は第４球体進入口８１ｓ４に球体８１ｒが進入した場合に付加される大当たり、即ち、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」に対応した大当たり情報であり、「突破ボーナス」と表記されている。

【１２６１８】

次いで、図６３４（ｂ）は、図６３４（ａ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｃ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「２」が表示されており、「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ｃ」）に当選したことを示している。

【１２６１９】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には２段目皿状役物８１ｑ２が表示されており、該２段目皿状役物８１ｑ２の内部では球体８１ｒが第３球体進入口８１ｓ３に進入し、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｃ」に当選したことを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「２段目　失敗」と表示されており、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｃ」への当選によって「時間短縮状態」が終了することを示唆している。

【１２６２０】

次いで、図６３４（ｃ）は、図６３４（ｂ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「残念ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短Ｃ」に当選したことを示している。

【１２６２１】

また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「７Ｒ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｃ」への当選によって最大７ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「チャンスモード終了」と表示されており、小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づく大当たりの終了後に「通常遊技状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が終了するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが落胆している様子が表示されている。

【１２６２２】

次いで、図６３４（ｄ）は、図６３４（ａ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり

種別「時短Ｄ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「３」が表示されており、「第２時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ｄ」）に当選したことを示している。

【１２６２３】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には２段目皿状役物８１ｑ２が表示されており、該２段目皿状役物８１ｑ２の内部では球体８１ｒが第４球体進入口８１ｓ４に進入し、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」に当選したことを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「２段目　突破」と表示されており、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」への当選によって「時間短縮状態」が継続することを示唆している。

【１２６２４】

次いで、図６３５（ａ）は、図６３４（ｄ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「２段目突破ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短Ｄ」に当選したことを示している。

【１２６２５】

また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「７Ｒ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｄ」への当選によって最大７ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「３段目へ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｄ」への当選に基づく大当たりの終了後に「第３時間短縮状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が継続するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが歓喜している様子が表示されている。

【１２６２６】

次いで、図６３５（ｂ）は、図６３４（ａ）の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「７」が表示されており、「第２時間短縮状態」において大当たり種別「時短参」に当選したことを示している。

【１２６２７】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が赤で停止しており、大当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には２段目皿状役物８１ｑ２が表示されており、該２段目皿状役物８１ｑ２の内部では球体８１ｒが第１球体進入口８１ｓ１に進入し、大当たり種別「時短参」に当選したことを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「２段目大成功」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選によって、次回の大当たりでも「時間短縮状態」の継続が濃厚となる「第３時間短縮状態」に移行することを示唆している。

【１２６２８】

次いで、図６３５（ｃ）は、図６３５（ｂ）の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「大成功ボーナス」と表示されており、大当たり種別「時短参」に当選したことを示している。

【１２６２９】

また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「１０Ｒ」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選によって最大１０ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセー

ジ８１ｊに「３段目へ」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選に基づく大当たりの終了後に「第３時間短縮状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が継続するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが歓喜している様子が表示されている。

【１２６３０】

次いで、図６３５（ｄ）は、図６３５（ａ）の状態から、「第３時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技状態示唆メッセージ８１ａに「３段目　挑戦中」と表示されており、現在の遊技状態が「第３時間短縮状態」であることを示唆している。

【１２６３１】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには白の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。一方、上述したように、第２特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図２用変動領域８８のみが表示されている。

【１２６３２】

さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇが表示されており、該特図２ミニリール８１ｇの左図柄列及び右図柄列に「３」が表示され、第２特別図柄の動的表示でリーチ演出が実行中であることを示している。

【１２６３３】

また、主表示領域Ｄｍの上部分であり、遊技状態示唆メッセージ８１ａの下部左側には、報酬確率８１ｄに「突破確率　１００％」と表示されており、「第３時間短縮状態」における継続率が「１００％」であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの上部分であり、遊技状態示唆メッセージ８１ａの下部右側には、報酬ラウンド数８１ｃに「突破報酬　１０Ｒ」と表示されており、「第３時間短縮状態」において「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」に当選することで、最大１０ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。

【１２６３４】

主表示領域Ｄｍの中央部分には３段目皿状役物８１ｑ３が表示されており、該３段目皿状役物８１ｑ３の内部には４つの球体進入口８１ｓがあり、１つの球体８１ｒが転動している。４つの球体進入口８１ｓのうち、第１球体進入口８１ｓ１は、「第３時間短縮状態」において当選可能な大当たり種別「時短参」に、第２球体進入口８１ｓ２、第３球体進入口８１ｓ３及び第４球体進入口８１ｓ４は、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」に、それぞれ対応している。

【１２６３５】

よって、３段目皿状役物８１ｑ３では、４つの球体進入口８１ｓのうち、「時間短縮状態」を継続することとなる大当たり種別「時短参」及び特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」に対応するすべての球体進入口８１ｓのうちのいずれかに球体８１ｒが進入することで「時間短縮状態」を継続可能であることを示唆しており、その確率が１００％であることを示唆している。

【１２６３６】

そして、主表示領域Ｄｍの右部分には、第１大当たり情報８１ｅ１及び第２大当たり情報８１ｅ２が表示されており、第１大当たり情報８１ｅ１は第１球体進入口８１ｓ１に球体８１ｒが進入した場合に付加される大当たり、即ち、大当たり種別「時短参」に対応した大当たり情報であり、「大成功ボーナス」と表記されている。

【１２６３７】

また、第２大当たり情報８１ｅ２は第２球体進入口８１ｓ２、第３球体進入口８１ｓ３又は第４球体進入口８１ｓ４に球体８１ｒが進入した場合に付加される大当たり、即ち、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」に対応した大当たり情報であり、「突破ボー

ナス」と表記されている。
【１２６３８】
次いで、図６３６（ａ）は、図６３５（ｄ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「３」が表示されており、「第３時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ｅ」）に当選したことを示している。
【１２６３９】
また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には３段目皿状役物８１ｑ３が表示されており、該３段目皿状役物８１ｑ３の内部では球体８１ｒが第２球体進入口８１ｓ２に進入し、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」に当選したことを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「３段目　突破」と表示されており、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」への当選によって「時間短縮状態」が継続することを示唆している。
【１２６４０】
次いで、図６３６（ｂ）は、図６３６（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「３段目突破ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短Ｅ」に当選したことを示している。
【１２６４１】
また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「１０Ｒ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｅ」への当選によって最大１０ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「１段目へ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づく大当たりの終了後に「第１時間短縮状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が継続するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが歓喜している様子が表示されている。
【１２６４２】
次いで、図６３６（ｃ）は、図６３６（ａ）の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「７」が表示されており、「第３時間短縮状態」において大当たり種別「時短参」に当選したことを示している。
【１２６４３】
また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が赤で停止しており、大当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には３段目皿状役物８１ｑ３が表示されており、該３段目皿状役物８１ｑ３の内部では球体８１ｒが第１球体進入口８１ｓ１に進入し、大当たり種別「時短参」に当選したことを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「３段目大成功」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選によって、次回の大当たりでも「時間短縮状態」の継続が濃厚となる「第３時間短縮状態」に移行することを示唆している。
【１２６４４】
次いで、図６３６（ｄ）は、図６３６（ｃ）の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「大成功ボーナス」と表示されており、大当たり種別「時短参」に当選したことを示している。
【１２６４５】

また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「１０Ｒ」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選によって最大１０ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「３段目継続」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選に基づく大当たりの終了後に「第３時間短縮状態」に再度移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が継続するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが歓喜している様子が表示されている。

【１２６４６】

以上、説明したように、第３６実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において大当たりした場合に、主に「第１時間短縮状態」に移行し、「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりした場合に、主に「第２時間短縮状態」に移行し、「第２時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりした場合に、主に「第３時間短縮状態」に移行し、「第３時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりした場合に、主に「第１時間短縮状態」に移行するように構成する。

【１２６４７】

また、「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりした場合に最大５ラウンド分の出玉が獲得可能とし、「第２時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりした場合に最大７ラウンド分の出玉が獲得可能とし、「第３時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりした場合に最大１０ラウンド分の出玉が獲得可能となるように構成する。

【１２６４８】

このように構成することで、各「時間短縮状態」毎に継続率及び最大大当たりラウンドの異なる遊技状態を作り出すことができる。

【１２６４９】

その結果、「時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別であって、該小当たり当選に基づく大当たり後に再度「時間短縮状態」に移行することとなる小当たり種別に当選した場合に、継続率及び最大大当たりラウンドの異なる複数の「時間短縮状態」を周期的に移行するように構成することができ、さらに、該「時間短縮状態」において、１周期分の大当たりを導出した場合に少なくとも１度は最大１０ラウンド分の出玉が獲得可能とすることができ、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。

【１２６５０】

その他、第３６実施形態におけるパチンコ機１０は、第３４実施形態又は第３５実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

＜第３７実施形態＞

次いで、図６３７～図６５４を参照して、本発明を適用した第３７実施形態のパチンコ機１０について説明する。第３４実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は「第１時間短縮状態」～「第４時間短縮状態」の、４の遊技状態によって構成されていた。また、この４の「時間短縮状態」は、それぞれ大当たりに当選または特定領域通過可能な小当たり当選に基づく大当たり状態の発生によって、各遊技状態を移行可能に構成されている。

【１２６５１】

これに対し、第３７実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は「第１時間短縮状態」～「第９時間短縮状態」の、９の遊技状態によって構成されている。また、この９の「時間短縮状態」のうち、「第１時間短縮状態」～「第４時間短縮状態」及び「第６時間短縮状態」～「第９時間短縮状態」は、それぞれ特定領域通過可能な小当たり当選に基づく大当たり状態の発生によって、各遊技状態を移行可能であるが、「第１時間短縮状態」～「第４時間短縮状態」のいずれかの遊技状態から「第６時間短縮状態」～「第９時間短縮状態」のいずれかの遊技状態への移行は不可であり、同様に、「第６時間短縮状態

」～「第９時間短縮状態」のいずれかの遊技状態から「第１時間短縮状態」～「第４時間短縮状態」のいずれかの遊技状態への移行は不可となるように構成されている。

【１２６５２】

以下、第３７実施形態のパチンコ機１０について、第３４実施形態、第３５実施形態又は第３６実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第３７実施形態のパチンコ機１０の説明において、第３４実施形態、第３５実施形態又は第３６実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第３４実施形態、第３５実施形態又は第３６実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１２６５３】

まず、図６３７を参照して、第３７実施形態のパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図６３７は、第３７実施形態のパチンコ機１０の主制御装置１１０内に設けられたＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３を示すブロック図である。

【１２６５４】

第３４実施形態のブロック図と、第３７実施形態のブロック図との異なる点は、ＲＡＭ２０３において、時短Ｈ時短カウンタ２０３ｏ８、時短Ｉ時短カウンタ２０３ｏ９、時短Ｊ時短カウンタ２０３ｏ１０及び時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１が追加されている点と、時短終了判定フラグ２０３ｐが削除されている点である。

【１２６５５】

時短Ｈ時短カウンタ２０３ｏ８は、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｈ」に当選した回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第３７実施形態のパチンコ機１０では、設定された小当たり種別の当選回数に達した場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【１２６５６】

この時短Ｈ時短カウンタ２０３ｏ８は、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図５５３のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、時短Ｈ時短カウンタ２０３ｏ８の値が「０」クリアされる（図５７９のＳ６０４参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じて時短Ｈ時短カウンタ２０３ｏ８の値が設定される（図５８６のＳ６６０４参照）。一方、時短Ｈ時短カウンタ２０３ｏ８の値は、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｈ」に１回当選するごとに、１減算される（図６５１のＳ５３８１参照）。

【１２６５７】

そして、時短Ｈ時短カウンタ２０３ｏ８の値が「０」となった場合（図６５１のＳ５３８２：Ｎｏ参照）、小当たり種別への当選回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図６５１のＳ５３８３参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【１２６５８】

時短Ｉ時短カウンタ２０３ｏ９は、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｉ」に当選した回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第３７実施形態のパチンコ機１０では、設定された小当たり種別の当選回数に達した場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【１２６５９】

この時短Ｉ時短カウンタ２０３ｏ９は、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図５５３のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、時短Ｉ時短カウンタ２０３ｏ９の値が「０」

クリアされる（図５７９のＳ６０４参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じて時短Ｉ時短カウンタ２０３ｏ９の値が設定される（図５８６のＳ６６０４参照）。一方、時短Ｉ時短カウンタ２０３ｏ９の値は、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｉ」に１回当選するごとに、１減算される（図６５２のＳ５３８４参照）。

【１２６６０】

そして、時短Ｉ時短カウンタ２０３ｏ９の値が「０」となった場合（図６５２のＳ５３８５：Ｎｏ参照）、小当たり種別への当選回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図６５２のＳ５３８６参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【１２６６１】

時短Ｊ時短カウンタ２０３ｏ１０は、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｊ」に当選した回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第３７実施形態のパチンコ機１０では、設定された小当たり種別の当選回数に達した場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【１２６６２】

この時短Ｊ時短カウンタ２０３ｏ１０は、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図５５３のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、時短Ｊ時短カウンタ２０３ｏ１０の値が「０」クリアされる（図５７９のＳ６０４参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じて時短Ｊ時短カウンタ２０３ｏ１０の値が設定される（図５８６のＳ６６０４参照）。一方、時短Ｊ時短カウンタ２０３ｏ１０の値は、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｊ」に１回当選するごとに、１減算される（図６５３のＳ５３８７参照）。

【１２６６３】

そして、時短Ｊ時短カウンタ２０３ｏ１０の値が「０」となった場合（図６５３のＳ５３８８：Ｎｏ参照）、小当たり種別への当選回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図６５３のＳ５３８９参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【１２６６４】

時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１は、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｋ」に当選した回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第３７実施形態のパチンコ機１０では、設定された小当たり種別の当選回数に達した場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【１２６６５】

この時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１は、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図５５３のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値が「０」クリアされる（図５７９のＳ６０４参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じて時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値が設定される（図５８６のＳ６６０４参照）。一方、時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値は、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｋ」に１回当選するごとに、１減算される（図６５４のＳ５３９０参照）。

【１２６６６】

そして、時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値が「０」となった場合（図６５４のＳ５３９１：Ｎｏ参照）、小当たり種別への当選回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図６５４のＳ５３９２参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【１２６６７】

次に、図６３８を参照して、第３７実施形態のパチンコ機１０の大当たり種別テーブル２０２ｂについて説明する。図６３８（ａ）は、第３７実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の一例を模式的に示した図であり、図６３８（ｂ）は、同じく第３７実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の一例を模式的に示した図である。

【１２６６８】

第３４実施形態の大当たり種別テーブル２０２ｂと、第３７実施形態の大当たり種別テーブル２０２ｂとの異なる点は、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１において、大当たり種別「時短弐」に当選した場合の大当たり遊技後に移行する遊技状態が異なる点と、特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２において、大当たり種別「時短参」に当選した場合の大当たり遊技後に移行する遊技状態が異なる点と、である。

【１２６６９】

第３７実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たりであって、主に、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ａ」に当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第１時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短壱」と、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たりであって、主に、大当たりに当選するか、又は、特定領域通過可能な小当たり種別に当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第６時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短弐」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、主に、大当たりに当選するか、又は、特定領域通過可能な小当たり種別に当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第５時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短参」と、がある。

【１２６７０】

図６３８（ａ）で示す特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短壱」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～４９」が対応付けられ、大当たり種別「時短弐」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「５０～９９」が対応付けられている。

【１２６７１】

よって、第１特別図柄の当否抽選において、第１保留球格納エリア２０３ｄのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「時短壱」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９５」であれば、大当たり種別「時短弐」が選定され得る。

【１２６７２】

従って、すべての遊技状態において第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短壱」が５０％、大当たり種別「時短弐」が５０％、の割合で当選することとなる。

【１２６７３】

次いで、図６３８（ｂ）で示す特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の例では、すべての遊技状態において第２特別図柄の大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短参

」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～９９」が対応付けられている。
【１２６７４】
即ち、すべての遊技状態における第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２から選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値にかかわらず大当たり種別「時短参」が選定され得る。
【１２６７５】
従って、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短参」が９９／９９の割合で当選することとなる。即ち、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合には、大当たり種別「時短参」のみが選定され得るように構成されている。
【１２６７６】
次に、図６３９を参照して、第３７実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃについて説明する。図６３９は、第３７実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの一例を模式的に示した図である。
【１２６７７】
第３４実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃと、第３７実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｈ」、小当たり種別「時短Ｉ」、小当たり種別「時短Ｊ」及び小当たり種別「時短Ｋ」が追加されている点と、各小当たり種別において、小当たり種別カウンタＣＫの取り得る値が異なる点と、大当たり遊技を発生した場合のラウンド数が異なる点と、大当たり遊技後に移行する遊技状態が異なる点と、である。
【１２６７８】
図６３９に示すように、第３５実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃは、小当たり中に特定領域７３ｄを通過したか否かに応じて、該特別図柄の種別に応じた小当たり種別と、小当たり種別カウンタＣＫの値とが対応付けられたテーブルである。
【１２６７９】
第３７実施形態のパチンコ機１０では、小当たり種別として、特定領域７３ｄを球が通過しなかった場合には、最大ラウンド数が１ラウンドの「小当たりＡ」が設けられる一方、特定領域７３ｄを球が通過した場合には、最大ラウンド数が１＋２ラウンドの「時短Ａ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｂ」と、最大ラウンド数が１＋２ラウンドの「時短Ｃ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｄ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｅ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｆ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｇ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｈ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｉ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｊ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｋ」と、が設けられている。
【１２６８０】
具体的には、第２特別図柄の抽選遊技で小当たりに当選した場合、特定領域７３ｄを球が通過しないときに小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たりＡ」となる一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」、「時短Ｇ」、「時短Ｈ」、「時短Ｉ」、「時短Ｊ」又は「時短Ｋ」となる。そして、小当たり種別「時短Ａ」の大当たり遊技後に「通常遊技状態」へ、小当たり種別「時短Ｂ」の大当たり遊技後に「第２時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｃ」の大当たり遊技後に「通常遊技状態」へ、小当たり種別「時短Ｄ」の大当たり遊技後に「第３時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｅ」の大当たり遊技後に「第４時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｆ」の大当たり遊技後に「第１時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｇ」の大当たり遊技後に「第５時間短縮状態」へ、小当たり種別

「時短Ｈ」の大当たり遊技後に「第７時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｉ」の大当たり遊技後に「第８時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｊ」の大当たり遊技後に「第９時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｋ」の大当たり遊技後に「第６時間短縮状態」へ、それぞれ移行するように構成されている。

【１２６８１】

なお、本実施形態における「時間短縮状態」においては、右打ち遊技が推奨されており、第２始動口７１へ入賞し得て第２特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第１始動口６４へ入賞し難いことで第１特別図柄の動的表示が実行され難く構成されている。

【１２６８２】

特図２小当たり種別テーブル２０２ｃでは、各小当たり種別に対して、その小当たり種別を決定する小当たり種別カウンタＣＫの取り得る値が対応付けられている。

【１２６８３】

図６３９で示す特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの例では、すべての遊技状態において、第２特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域７３ｄを球が通過しなかったときに、「小当たりＡ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～２９９」が対応付けられている一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに、「時短Ａ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～３２」が対応付けられ、「時短Ｂ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「３３～５９」が対応付けられ、「時短Ｃ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「６０～６７」が対応付けられ、「時短Ｄ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「６８～９３」が対応付けられ、「時短Ｅ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「９４～１２０」が対応付けられ、「時短Ｆ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「１２１～１２４」が対応付けられ、「時短Ｇ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「１２５～１８９」が対応付けられ、「時短Ｈ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「１９０～２２５」が対応付けられ、「時短Ｉ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「２２６～２６１」が対応付けられ、「時短Ｊ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「２６２～２９７」が対応付けられ、「時短Ｋ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「２９８～２９９」が対応付けられている。

【１２６８４】

即ち、第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値であった場合に、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納された小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別が特図２小当たり種別テーブル２０２ｃから決定され、例えば、特定領域通過の有無に応じて、小当たり種別カウンタＣＫの値が「７」である場合には小当たり種別として「時短Ａ」が決定され、小当たり種別カウンタＣＫの値が「２９８」である場合には小当たり種別として「時短Ｋ」が決定される。

【１２６８５】

従って、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、特定領域７３ｄを通過しなければ、小当たり種別「小当たりＡ」が１００％の割合で当選することとなる。また、特定領域７３ｄを通過すれば、小当たり種別「時短Ａ」が１１．０％の割合で、小当たり種別「時短Ｂ」が９．０％の割合で、小当たり種別「時短Ｃ」が２．７％の割合で、小当たり種別「時短Ｄ」が８．７％の割合で、小当たり種別「時短Ｅ」が９．０％の割合で、小当たり種別「時短Ｆ」が１．３％の割合で、小当たり種別「時短Ｇ」が２１．７％の割合で、小当たり種別「時短Ｈ」が１２．０％の割合で、小当たり種別「時短Ｉ」が１２．０％の割合で、小当たり種別「時短Ｊ」が１２．０％の割合で、小当たり種別「時短Ｋ」が０．７％の割合で、それぞれ当選するように構成されている。

【１２６８６】

ここで、詳細は後述するが、第３７実施形態のパチンコ機１０では、各「時間短縮状態」（「第１時間短縮状態」～「第９時間短縮状態」）毎に、時短終了条件が異なるように構成されており（図６４４参照）、小当たり種別の当選回数による時短終了条件が成立し

た場合にのみ、該小当たり種別への当選に基づいて開放される小入賞口ユニット７３に遊技球を入球容易又は入球可能状態となり、特定領域７３ｄへ通過させて大当たり状態を発生させることが可能となる。

【１２６８７】

よって、例えば、「第１時間短縮状態」であれば、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に「１回」当選した場合に時短終了条件が成立するように構成されているため（図６４４参照）、該小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放された場合、該小入賞口ユニット７３に遊技球を入球容易又は入球可能状態となり、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生させることが可能となる。

【１２６８８】

一方、「第１時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」～「時短Ｋ」のいずれかに当選した場合、時短終了条件は、それぞれの小当たり種別に「１００回」当選した場合に成立するように構成されているため（図６４４参照）、時短終了条件が成立する前の各小当たり種別「時短Ｃ」～「時短Ｋ」への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放された場合、該小入賞口ユニット７３に遊技球を入球困難又は入球不可な状態となり、特定領域７３ｄへ球を通過させられず大当たり状態を発生させることが困難となる。

【１２６８９】

即ち、いずれの「時間短縮状態」（「第１時間短縮状態」～「第９時間短縮状態」）であっても、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合に選択され得る小当たり種別の割合は図６３９に示す通り一律であるものの、各「時間短縮状態」によって時短終了条件が異なることにより、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生可能な小当たり種別は、各「時間短縮状態」毎に異なるように構成されている。なお、各「時間短縮状態」において、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生可能な小当たり種別については、図６４０及び図６４４において後述する。

【１２６９０】

次に、図６４０及び図６４１を参照して、第３７実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図６４０は、第３７実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当たり種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図６４１は、第３７実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図６４１において、非推奨の発射態様で遊技を行った場合における遊技状態の移行も表記しているが、ここでは、説明の便宜上、その説明を省略する。また、図６４０及び図６４１に記載した電サポ回数は、右打ち遊技によって主に実行され得る第２特別図柄の動的表示の実行回数となっており、時短終了条件については図６４４で詳細を後述する。

【１２６９１】

図６４０で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、「第１時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」若しくは「第９時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づいて大当たり状態が発生した場合、又は、「第２時間短縮状態」若しくは「第５時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づいて大当たり状態が発生した場合、となる（図６４１参照）。

【１２６９２】

また、図６４０で示すように、「通常遊技状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が低確率状態である。さらに、「通常遊技状態」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第１始動口６４に入賞する。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～１９０秒」の範囲で行われ、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間は「１５秒～１９０秒」で行われる（図５４３～図５４９参照）。さらに

、「通常遊技状態」では、主に第１特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短壱」又は「時短弐」となり、第１特別図柄の動的表示は小当たりに当選し得ないため、特定領域通過可能な小当たり種別は該当なしとなる。なお、この「通常遊技状態」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート６７等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置２２６（図５２８参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。

【１２６９３】

次いで、「第１時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選した場合、又は、「第４時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｆ」への当選に基づく大当たりが発生した場合、となる（図６４１参照）。

【１２６９４】

この「第１時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第１時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図５４３～図５４９参照）。さらに、「第１時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」となる（図６４４参照）。

【１２６９５】

また、この「第１時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得る割合（所謂、継続率）が約５０％となるように構成されている。

【１２６９６】

具体的には、上述したように、「第１時間短縮状態」において当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」であり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」である。よって、このいずれかの大当たり種別又は小当たり種別が主に大当たり状態を導出可能であって、その他の小当たり種別（即ち、小当たり種別「時短Ｃ」～「時短Ｋ」）では大当たり状態の導出が困難となるように構成されている。また、大当たり種別「時短参」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合には、「時間短縮状態」が継続され、小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合にのみ、「時間短縮状態」が終了して「通常遊技状態」に移行するように構成されている（図６４１参照）。

【１２６９７】

なお、第３７実施形態のパチンコ機では、各「時間短縮状態」における時短回数が「１００００回」に設定されているため、第３４実施形態の「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」及び「第４時間短縮状態」と同様に、各「時間短縮状態」は実質的に次回の大当たりが確定した遊技状態となっている。

【１２６９８】

ここで、大当たり種別「時短参」に当選するのは、第２特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合となるため（図６３８（ｂ）参照）、大当たり種別「時短参」の当選確率は、設定値「１」で１０１／１００００、設定値「３」で１０５／１００００となる（図５３１参照）。

【１２６９９】

また、いずれかの小当たり種別に当選する確率は、第３４実施形態と同様のため、設定値にかかわらず、４５７０／１００００となる（図５３１参照）。そして、小当たりに当選した場合に小当たり種別「時短Ａ」が選択され得る割合が１１．０％であり、小当たり種別「時短Ｂ」が選択され得る割合が９．０％となるように構成されている（図６３９参照）。よって、小当たり種別「時短Ａ」の当選確率は、約５０３／１００００となり、小

当たり種別「時短Ｂ」の当選確率は、約４１１／１００００となる。
【１２７００】
従って、大当たり種別「時短参」、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に当選して大当たり状態を発生する割合（即ち、設定値「１」で約１０１５／１００００）のうち、「時間短縮状態」が継続することとなる割合（即ち、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｂ」に当選する割合（設定値「１」で約５１２／１００００））は約５０％となる。なお、この「第１時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。
【１２７０１】
次いで、「第２時間短縮状態」への移行契機は、「第１時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図６４１参照）。
【１２７０２】
この「第２時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第２時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図５４３～図５４９参照）。さらに、「第２時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｃ」及び「時短Ｄ」となる（図６４４参照）。
【１２７０３】
また、この「第２時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｄ」であるため、その割合（所謂、継続率）が約８０％となるように構成されている。なお、この「第２時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。
【１２７０４】
次いで、「第３時間短縮状態」への移行契機は、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｄ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図６４１参照）。
【１２７０５】
この「第３時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第３時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図５４３～図５４９参照）。さらに、「第３時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ａ」及び「時短Ｅ」となる（図６４１参照）。
【１２７０６】
また、この「第３時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｅ」であるため、その割合（所謂、継続率）が約５０％となるように構成されている。なお、この「第３時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。
【１２７０７】
次いで、「第４時間短縮状態」への移行契機は、「第３時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図６４１参照）。

【１２７０８】
この「第４時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第４時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図５４３～図５４９参照）。さらに、「第４時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｆ」となる（図６４４参照）。
【１２７０９】
また、この「第４時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｆ」であるため、その割合（所謂、継続率）が１００％となるように構成されている。なお、この「第４時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。
【１２７１０】
次いで、「第５時間短縮状態」への移行契機は、各「時間短縮状態」（即ち、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」、「第４時間短縮状態」、「第５時間短縮状態」、「第６時間短縮状態」、「第７時間短縮状態」、「第８時間短縮状態」又は「第９時間短縮状態」）において大当たり種別「時短参」に当選した場合、又は、「第５時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｇ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合となる（図６４１参照）。
【１２７１１】
この「第５時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第５時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図５４３～図５４９参照）。さらに、「第５時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｃ」及び「時短Ｇ」となる（図６４４参照）。
【１２７１２】
また、この「第５時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｇ」であるため、その割合（所謂、継続率）が約９０％となるように構成されている。なお、この「第５時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。
【１２７１３】
次いで、「第６時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短弐」に当選した場合、又は、「第９時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｋ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図６４１参照）。
【１２７１４】
この「第６時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第６時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図５４３～図５４９参照）。さらに、「第６時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｈ」となる（図６４１参照）。

【１２７１５】
　また、この「第６時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｈ」であるため、その割合（所謂、継続率）が１００％となるように構成されている。なお、この「第６時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。
【１２７１６】
　次いで、「第７時間短縮状態」への移行契機は、「第６時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｈ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図６４１参照）。
【１２７１７】
　この「第７時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第７時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図５４３～図５４９参照）。さらに、「第７時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｉ」となる（図６４４参照）。
【１２７１８】
　また、この「第７時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｉ」であるため、その割合（所謂、継続率）が１００％となるように構成されている。なお、この「第７時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。
【１２７１９】
　次いで、「第８時間短縮状態」への移行契機は、「第７時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｉ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図６４１参照）。
【１２７２０】
　この「第８時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第８時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図５４３～図５４９参照）。さらに、「第８時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｊ」となる（図６４４参照）。
【１２７２１】
　また、この「第８時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｊ」であるため、その割合（所謂、継続率）が１００％となるように構成されている。なお、この「第８時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。
【１２７２２】
　次いで、「第９時間短縮状態」への移行契機は、「第８時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｊ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図６４１参照）。
【１２７２３】
　この「第９時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態

である。さらに、「第９時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図５４３～図５４９参照）。さらに、「第９時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｋ」となる（図６４４参照）。

【１２７２４】

また、この「第９時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｋ」であるため、その割合（所謂、継続率）が約２０％となるように構成されている。なお、この「第９時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【１２７２５】

このように、第３７実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において第１特別図柄の動的表示で大当たり種別「時短壱」に当選した場合に「第１時間短縮状態」に移行し、その後、第２特別図柄の動的表示において、「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選することで、周期的な遊技状態の移行（「第１時間短縮状態」→「第２時間短縮状態」→「第３時間短縮状態」→「第４時間短縮状態」→「第１時間短縮状態」）を繰り返すように構成されている。

【１２７２６】

そして、「第１時間短縮状態」～「第４時間短縮状態」において大当たり状態を発生した場合に「時間短縮状態」を継続する割合（即ち、継続率）は、「第１時間短縮状態」が約５０％、「第２時間短縮状態」が約８０％、「第３時間短縮状態」が約５０％、「第４時間短縮状態」が１００％となるように構成されている。

【１２７２７】

よって、「通常遊技状態」において第１特別図柄の動的表示で大当たり種別「時短壱」に当選して「第１時間短縮状態」に移行した場合、継続率が比較的低い遊技状態（「第１時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」）と継続率の比較的高い遊技状態（「第２時間短縮状態」及び「第４時間短縮状態」）とを交互に繰り返しながら「時間短縮状態」を継続していくように構成されている。

【１２７２８】

一方、「通常遊技状態」において第１特別図柄の動的表示で大当たり種別「時短弐」に当選した場合に「第６時間短縮状態」に移行し、その後、第２特別図柄の動的表示において、「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選することで、周期的な遊技状態の移行（「第６時間短縮状態」→「第７時間短縮状態」→「第８時間短縮状態」→「第９時間短縮状態」→「第６時間短縮状態」）を繰り返すように構成されている。

【１２７２９】

そして、「第６時間短縮状態」～「第９時間短縮状態」において大当たり状態を発生した場合に「時間短縮状態」を継続する割合（即ち、継続率）は、「第６時間短縮状態」～「第８時間短縮状態」が１００％、「第９時間短縮状態」が約２０％となるように構成されている。

【１２７３０】

よって、「通常遊技状態」において第１特別図柄の動的表示で大当たり種別「時短弐」に当選して「第６時間短縮状態」に移行した場合、「時間短縮状態」の継続が確定した遊技状態（「第６時間短縮状態」～「第８時間短縮状態」）を経由してから、継続率の比較的低い遊技状態（「第９時間短縮状態」）へ移行し、「時間短縮状態」を継続していくように構成されている。

【１２７３１】

さらに、「第１時間短縮状態」～「第４時間短縮状態」及び「第６時間短縮状態」～「第９時間短縮状態」の各「時間短縮状態」において大当たり種別「時短参」に当選して「第５時間短縮状態」に移行した場合には、「時間短縮状態」を継続することとなる大当たり又は小当たりに当選すると、この「第５時間短縮状態」に再度移行し、その継続率が約９０％となるように構成されている。

【１２７３２】

このように構成することで、「通常遊技状態」において当選した大当たり種別によって、同じ「時間短縮状態」でありながら、継続率が全く異なる「時間短縮状態」に移行させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【１２７３３】

次に、図６４２を参照して、第３７実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇについて説明する。図６４２は、第３７実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される大当たり開放テーブル２０２ｇの一例を模式的に示した模式図である。第３４実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇと、第３７実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｈ」、「時短Ｉ」、「時短Ｊ」及び「時短Ｋ」が追加されている点と、各小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生した場合のラウンド数及びＯＰ時間、ＥＤ時間が変更されている点と、である。

【１２７３４】

第３７実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇは、大当たり発生時の遊技状態と、大当たり種別又は小当たり種別とに基づいて開放態様等が区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」において大当たり又は小当たりに当選した場合に参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」において大当たり又は小当たりに当選した場合に参照される「時間短縮状態」用とで、大入賞口開閉板６５ａの開放態様等が規定されている。

【１２７３５】

図６４２で示すように、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短壱」又は「時短弐」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が３ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「ＯＰ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「ＩＴ時間」と称する場合がある）が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ＥＤ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１２７３６】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短参」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が１０ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１２７３７】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｃ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が２ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１２７３８】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短Ｂ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」、「時短Ｇ」、「時短Ｈ」、「時短Ｉ」、「時短Ｊ」又は「時短Ｋ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１２７３９】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短壱」又は「時短弐」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が３ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１２７４０】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短参」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が１０ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１２７４１】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｃ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が２ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１２７４２】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短Ｂ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」、「時短Ｇ」、「時短Ｈ」、「時短Ｉ」、「時短Ｊ」又は「時短Ｋ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１２７４３】

次に、図６４３を参照して、第３７実施形態の小当たり開放テーブル２０２ｈについて説明する。図６４３は、第３７実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される小当たり開放テーブル２０２ｈの一例を模式的に示した模式図である。第３４実施形態の小当たり開放テーブル２０２ｈと、第３７実施形態の小当たり開放テーブル２０２ｈとの異なる点は、小当たり種別「時短Ｈ」、「時短Ｉ」、「時短Ｊ」及び「時短Ｋ」が追加されている点である。

【１２７４４】

図６４３に示すように、小当たり開放テーブル２０２ｈにおいて、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」、「時短Ｇ」、「時短Ｈ」、「時短Ｉ」、「時短Ｊ」及び「時短Ｋ」に当選した場合には、小入賞口ユニット７３（小入賞口）が１のラウンド中に１０回開放され、その小当たりのＯＰ時間が「９

秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。そして、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１個」に設定される。なお、各小当たり種別において、小入賞口ユニット７３内の小入賞口スイッチ７３ｃによって５個目の入球が検知された場合に特定領域７３ｄが開放され、該特定領域７３ｄ内の特定領域スイッチ７３ｇを球が通過すると大当たり状態が発生するように構成されている。

【１２７４５】

次に、図６４４を参照して、第３７実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍについて説明する。図６４４は、第３７実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｍの一例を模式的に示した模式図である。第３４実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍと、第３７実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｈ」、「時短Ｉ」、「時短Ｊ」及び「時短Ｋ」が追加されている点と、各大当たり種別及び小当たり種別に当選した場合に付与される「時短機能」の終了条件がそれぞれ変更されている点と、である。

【１２７４６】

図６４４で示すように、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｃ」当選に基づく大当たりが発生した場合、「特図１時短回数」が「０回」、「特図２時短回数」が「０回」、「合計時短回数」が「０回」に設定され、時短回数が付与されないため、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｃ」当選に基づく大当たり後には「通常遊技状態」に移行する。

【１２７４７】

次いで、大当たり種別「時短壱」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ｆ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第１時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」への当選回数が「１回」、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」、「時短Ｇ」、「時短Ｈ」、「時短Ｉ」、「時短Ｊ」又は「時短Ｋ」への当選回数が「１００回」に設定される。

【１２７４８】

よって、「第１時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｂ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【１２７４９】

次いで、小当たり種別「時短Ｂ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第２時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」への当選回数が「１回」、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」、「時短Ｇ」、「時短Ｈ」、「時短Ｉ」、「時短Ｊ」又は「時短Ｋ」への当選回数が「１００回」に設定される。

【１２７５０】

よって、「第２時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｃ」若しくは「時短Ｄ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【１２７５１】

次いで、小当たり種別「時短Ｄ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第３時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｅ」への当選回数が「１回」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｆ」、「時短Ｇ」、「時短Ｈ」、「時短Ｉ」、「時短Ｊ」又は「時短Ｋ」への当選回数が「１００回」に設定される。

【１２７５２】
よって、「第３時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｅ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。
【１２７５３】
次いで、小当たり種別「時短Ｅ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第４時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ｆ」への当選回数が「１回」、「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｇ」、「時短Ｈ」、「時短Ｉ」、「時短Ｊ」又は「時短Ｋ」への当選回数が「１００回」に設定される。
【１２７５４】
よって、「第４時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｆ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。
【１２７５５】
次いで、大当たり種別「時短参」当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ｇ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第５時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ｃ」又は「時短Ｇ」への当選回数が「１回」、「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」、「時短Ｈ」、「時短Ｉ」、「時短Ｊ」又は「時短Ｋ」への当選回数が「１００回」に設定される。
【１２７５６】
よって、「第５時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｃ」若しくは「時短Ｇ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。
【１２７５７】
次いで、大当たり種別「時短弐」当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ｋ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第６時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ｈ」への当選回数が「１回」、「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」、「時短Ｇ」、「時短Ｉ」、「時短Ｊ」又は「時短Ｋ」への当選回数が「１００回」に設定される。
【１２７５８】
よって、「第６時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｈ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。
【１２７５９】
次いで、小当たり種別「時短Ｈ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第７時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ｉ」への当選回数が「１回」、「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」、「時短Ｇ」、「時短Ｈ」、「時短Ｊ」又は「時短Ｋ」への当選回数が「１００回」に設定される。
【１２７６０】
よって、「第７時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｉ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【１２７６１】
次いで、小当たり種別「時短Ｉ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第８時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ｊ」への当選回数が「１回」、「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」、「時短Ｇ」、「時短Ｈ」、「時短Ｉ」又は「時短Ｋ」への当選回数が「１００回」に設定される。
【１２７６２】
よって、「第８時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｊ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。
【１２７６３】
次いで、小当たり種別「時短Ｊ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第９時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ｋ」への当選回数が「１回」、「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」、「時短Ｇ」、「時短Ｈ」、「時短Ｉ」又は「時短Ｊ」への当選回数が「１００回」に設定される。
【１２７６４】
よって、「第９時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｋ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。
【１２７６５】
このように構成することで、「通常遊技状態」において第１特別図柄の動的表示で大当たり種別「時短壱」に当選した場合に「第１時間短縮状態」に移行し、その後、第２特別図柄の動的表示において、「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選することで、「第２時間短縮状態」→「第３時間短縮状態」→「第４時間短縮状態」→「第１時間短縮状態」・・・を繰り返し移行させることができる。
【１２７６６】
また、「通常遊技状態」において第１特別図柄の動的表示で大当たり種別「時短弐」に当選した場合に「第６時間短縮状態」に移行し、その後、第２特別図柄の動的表示において、「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選することで、「第７時間短縮状態」→「第８時間短縮状態」→「第９時間短縮状態」→「第６時間短縮状態」・・・を繰り返し移行させることができる。
【１２７６７】
さらに、「第１時間短縮状態」～「第４時間短縮状態」及び「第６時間短縮状態」～「第９時間短縮状態」の各「時間短縮状態」において大当たり種別「時短参」に当選して「第５時間短縮状態」に移行した場合には、「時間短縮状態」を継続することとなる大当たり又は小当たりに当選すると、この「第５時間短縮状態」に繰り返し移行させることができる。
【１２７６８】
その結果、「通常遊技状態」において当選した大当たり種別によって、同じ「時間短縮状態」でありながら、継続率が全く異なる「時間短縮状態」に移行させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。
【１２７６９】
なお、図６４４に示す時短終了条件テーブル２０２ｍに記載はないが、第３４実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍ（図５３８参照）の備考欄の記載と同様に、時短回数による時短終了条件成立時であって、該条件が成立することとなる動的表示が小当たりに当選していない場合（即ち、ハズレ又は大当たりの場合）、「時短機能」は該動的表示の終了時に終了するように構成されている。

【１２７７０】
　また、時短回数による時短終了条件成立時であって、該条件が成立することとなる動的表示が小当たり当選している場合、該小当たり当選に基づく小入賞口ユニット７３の開放動作終了から５秒後に「時短機能」が終了するように構成されている。
【１２７７１】
　さらに、小当たり当選回数による時短終了条件成立時は、該条件が成立することとなる動的表示は小当たりとなり、この場合、該動的表示の終了時、即ち、小当たり当選に基づく小入賞口ユニット７３の開放動作開始前に「時短機能」が終了するように構成されている。
【１２７７２】
　次に、図６４５～図６５４を参照して、第３７実施形態の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。第３４実施形態の各制御処理と第３７実施形態の各制御処理との異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｈ」、「時短Ｉ」、「時短Ｊ」、「時短Ｋ」が追加されている点である。
【１２７７３】
　まず、図６４５を参照して、第３７実施形態の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動開始処理（図５６０参照）の一処理である小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）を説明する。図６４５は、第３７実施形態の小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）を示すフローチャートである。第３４実施形態の小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）と、第３７実施形態の小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）との異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｈ」、「時短Ｉ」、「時短Ｊ」、「時短Ｋ」が追加されている点である。
【１２７７４】
　第３７実施形態の小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）では、まず、時短終了判定フラグ２０３ｐの判定が不要のため、当選した小当たり種別が小当たり種別「時短Ａ」であるか否かを判別する（Ｓ５１３２）。
【１２７７５】
　また、Ｓ５１４４の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｆ」ではないと判別された場合（Ｓ５１４４：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｈ」であるか否かを判別し（Ｓ５１７６）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｈ」であれば（Ｓ５１７６：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信するための特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定すべく、時短Ｈ判定処理を実行し（Ｓ５１７７）、この小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）を終了して変動開始処理（図５６０参照）に戻る。
【１２７７６】
　ここで、図６４６を参照して、第３７実施形態の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短終了条件判定処理（図６４５）の一処理である時短Ｈ判定処理（Ｓ５１７７）を説明する。図６４６は、第３７実施形態の時短Ｈ判定処理（Ｓ５１７７）を示すフローチャートである。この時短Ｈ判定処理（Ｓ５１７７）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。
【１２７７７】
　この時短Ｈ判定処理（Ｓ５１７７）では、まず、時短Ｈ時短カウンタ２０３ｏ８の値が１より大きい値であるか否か、即ち、これから実行される小当たり種別「時短Ｈ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図５７０参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立するか否かを判別する（Ｓ５１８５）。
【１２７７８】
　Ｓ５１８５の判別の結果、時短Ｈ時短カウンタ２０３ｏ８の値が１より大きい値であれば（Ｓ５１８５：Ｙｅｓ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｈ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図５７０参照）において、小当たり種別への当選

回数に基づく時短終了条件が成立せず、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、該小入賞口ユニット７３には入球困難又は不可となり、特定領域７３ｄを通過困難となって大当たり状態を発生困難となる。

【１２７７９】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、ハズレ演出に相当する特定領域通過不可時の演出を行うべく、特定領域通過不可コマンドを設定し（Ｓ５１８７）、この時短Ｈ判定処理（Ｓ５１７７）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図６４５）に戻る。

【１２７８０】

一方、Ｓ５１８５の処理において、時短Ｈ時短カウンタ２０３ｏ８の値が１より大きい値でない、即ち、時短Ｈ時短カウンタ２０３ｏ８の値が１以下であれば（Ｓ５１８５：Ｎｏ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｈ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図５７０参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放された場合に該小入賞口ユニット７３に入球容易又は可能となり、特定領域７３ｄを通過可能となって大当たり状態を発生可能となる。

【１２７８１】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、大当たり演出に相当する特定領域通過可能時の演出を行うべく、特定領域通過可能コマンドを設定し（Ｓ５１８６）、この時短Ｈ判定処理（Ｓ５１７７）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図６４５）に戻る。

【１２７８２】

なお、Ｓ５１８６又はＳ５１８７の処理で設定された特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図５５６のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１２７８３】

図６４５の小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）に戻って、説明を続ける。Ｓ５１７６の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｈ」ではないと判別された場合（Ｓ５１７６：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｉ」であるか否かを判別し（Ｓ５１７８）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｉ」であれば（Ｓ５１７８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信するための特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定すべく、時短Ｉ判定処理を実行し（Ｓ５１７９）、この小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）を終了して変動開始処理（図５６０参照）に戻る。

【１２７８４】

ここで、図６４７を参照して、第３７実施形態の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短終了条件判定処理（図６４５）の一処理である時短Ｉ判定処理（Ｓ５１７９）を説明する。図６４７は、第３７実施形態の時短Ｉ判定処理（Ｓ５１７９）を示すフローチャートである。この時短Ｉ判定処理（Ｓ５１７９）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。

【１２７８５】

この時短Ｉ判定処理（Ｓ５１７９）では、まず、時短Ｉ時短カウンタ２０３ｏ９の値が１より大きい値であるか否か、即ち、これから実行される小当たり種別「時短Ｉ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図５７０参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立するか否かを判別する（Ｓ５１８８）。

【１２７８６】

Ｓ５１８８の判別の結果、時短Ｉ時短カウンタ２０３ｏ９の値が１より大きい値であれば（Ｓ５１８８：Ｙｅｓ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｉ」に当選した動的

表示の停止時に行われる時短計数処理（図５７０参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立せず、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、該小入賞口ユニット７３には入球困難又は不可となり、特定領域７３ｄを通過困難となって大当たり状態を発生困難となる。

【１２７８７】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、ハズレ演出に相当する特定領域通過不可時の演出を行うべく、特定領域通過不可コマンドを設定し（Ｓ５１９０）、この時短Ｉ判定処理（Ｓ５１７９）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図６４５）に戻る。

【１２７８８】

一方、Ｓ５１８８の処理において、時短Ｉ時短カウンタ２０３ｏ９の値が１より大きい値でない、即ち、時短Ｉ時短カウンタ２０３ｏ９の値が１以下であれば（Ｓ５１８８：Ｎｏ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｉ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図５７０参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放された場合に該小入賞口ユニット７３に入球容易又は可能となり、特定領域７３ｄを通過可能となって大当たり状態を発生可能となる。

【１２７８９】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、大当たり演出に相当する特定領域通過可能時の演出を行うべく、特定領域通過可能コマンドを設定し（Ｓ５１８９）、この時短Ｉ判定処理（Ｓ５１７９）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図６４５）に戻る。

【１２７９０】

なお、Ｓ５１８９又はＳ５１９０の処理で設定された特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図５５６のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１２７９１】

図６４５の小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）に戻って、説明を続ける。Ｓ５１７８の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｉ」ではないと判別された場合（Ｓ５１７８：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｊ」であるか否かを判別し（Ｓ５１８０）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｊ」であれば（Ｓ５１８０：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信するための特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定すべく、時短Ｊ判定処理を実行し（Ｓ５１８１）、この小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）を終了して変動開始処理（図５６０参照）に戻る。

【１２７９２】

ここで、図６４８を参照して、第３７実施形態の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短終了条件判定処理（図６４５）の一処理である時短Ｊ判定処理（Ｓ５１８１）を説明する。図６４８は、第３７実施形態の時短Ｊ判定処理（Ｓ５１８１）を示すフローチャートである。この時短Ｊ判定処理（Ｓ５１８１）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。

【１２７９３】

この時短Ｊ判定処理（Ｓ５１８１）では、まず、時短Ｊ時短カウンタ２０３ｏ１０の値が１より大きい値であるか否か、即ち、これから実行される小当たり種別「時短Ｊ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図５７０参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立するか否かを判別する（Ｓ５１９１）。

【１２７９４】

Ｓ５１９１の判別の結果、時短Ｊ時短カウンタ２０３ｏ１０の値が１より大きい値であ

れば（Ｓ５１９１：Ｙｅｓ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｊ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図５７０参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立せず、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、該小入賞口ユニット７３には入球困難又は不可となり、特定領域７３ｄを通過困難となって大当たり状態を発生困難となる。

【１２７９５】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、ハズレ演出に相当する特定領域通過不可時の演出を行うべく、特定領域通過不可コマンドを設定し（Ｓ５１９３）、この時短Ｊ判定処理（Ｓ５１８１）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図６４５）に戻る。

【１２７９６】

一方、Ｓ５１９１の処理において、時短Ｊ時短カウンタ２０３ｏ１０の値が１より大きい値でない、即ち、時短Ｊ時短カウンタ２０３ｏ１０の値が１以下であれば（Ｓ５１９１：Ｎｏ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｊ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図５７０参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放された場合に該小入賞口ユニット７３に入球容易又は可能となり、特定領域７３ｄを通過可能となって大当たり状態を発生可能となる。

【１２７９７】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、大当たり演出に相当する特定領域通過可能時の演出を行うべく、特定領域通過可能コマンドを設定し（Ｓ５１９２）、この時短Ｊ判定処理（Ｓ５１８１）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図６４５）に戻る。

【１２７９８】

なお、Ｓ５１９２又はＳ５１９３の処理で設定された特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図５５６のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１２７９９】

図６４５の小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）に戻って、説明を続ける。Ｓ５１８０の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｉ」ではないと判別された場合（Ｓ５１８０：Ｎｏ）、当選した小当たりは小当たり種別「時短Ｋ」であると判断し、音声ランプ制御装置１１３へ送信するための特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定すべく、時短Ｋ判定処理を実行し（Ｓ５１８２）、この小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）を終了して変動開始処理（図５６０参照）に戻る。

【１２８００】

ここで、図６４９を参照して、第３７実施形態の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短終了条件判定処理（図６４５）の一処理である時短Ｋ判定処理（Ｓ５１８２）を説明する。図６４９は、第３７実施形態の時短Ｋ判定処理（Ｓ５１８２）を示すフローチャートである。この時短Ｋ判定処理（Ｓ５１８２）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。

【１２８０１】

この時短Ｋ判定処理（Ｓ５１８２）では、まず、時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値が１より大きい値であるか否か、即ち、これから実行される小当たり種別「時短Ｋ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図５７０参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立するか否かを判別する（Ｓ５１９４）。

【１２８０２】

Ｓ５１９４の判別の結果、時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値が１より大きい値であ

れば（Ｓ５１９４：Ｙｅｓ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｋ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図５７０参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立せず、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、該小入賞口ユニット７３には入球困難又は不可となり、特定領域７３ｄを通過困難となって大当たり状態を発生困難となる。

【１２８０３】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、ハズレ演出に相当する特定領域通過不可時の演出を行うべく、特定領域通過不可コマンドを設定し（Ｓ５１９６）、この時短Ｋ判定処理（Ｓ５１８２）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図６４５）に戻る。

【１２８０４】

一方、Ｓ５１９４の処理において、時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値が１より大きい値でない、即ち、時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値が１以下であれば（Ｓ５１９４：Ｎｏ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｋ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図５７０参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放された場合に該小入賞口ユニット７３に入球容易又は可能となり、特定領域７３ｄを通過可能となって大当たり状態を発生可能となる。

【１２８０５】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、大当たり演出に相当する特定領域通過可能時の演出を行うべく、特定領域通過可能コマンドを設定し（Ｓ５１９５）、この時短Ｋ判定処理（Ｓ５１８２）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図６４５）に戻る。

【１２８０６】

なお、Ｓ５１９５又はＳ５１９６の処理で設定された特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図５５６のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１２８０７】

次に、図６５０を参照して、第３７実施形態の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される時短計数処理（図５７０参照）の一処理である小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）を説明する。図６５０は、第３７実施形態の小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）を示すフローチャートである。第３４実施形態の小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）と、第３７実施形態の小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）との異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｈ」、「時短Ｉ」、「時短Ｊ」、「時短Ｋ」が追加されている点である。

【１２８０８】

第３７実施形態の小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）では、まず、時短終了判定フラグ２０３ｐの判定が不要のため、当選した小当たり種別が小当たり種別「時短Ａ」であるか否かを判別する（Ｓ５３２２）。

【１２８０９】

また、Ｓ５３３４の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｆ」でないと判別された場合（Ｓ５３３４：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｈ」であるか否かを判別し（Ｓ５３７２）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｈ」であれば（Ｓ５３７２：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｈ」への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別すべく、時短Ｈ計数処理を実行し（Ｓ５３７３）、この小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）を終了して時短計数処理（図５７０参照）に戻る。

【１２８１０】

ここで、図６５１を参照して、第３７実施形態において主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短計数処理（図６５０）の一処理である時短Ｈ計数処

理（Ｓ５３７３）を説明する。図６５１は、第３７実施形態の時短Ｈ計数処理（Ｓ５３７３）を示すフローチャートである。この時短Ｈ計数処理（Ｓ５３７３）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【１２８１１】

この時短Ｈ計数処理（Ｓ５３７３）では、まず、小当たり種別「時短Ｈ」に当選しているため、時短Ｈ時短カウンタ２０３ｏ８の値から１減算し（Ｓ５３８１）、減算した時短Ｈ時短カウンタ２０３ｏ８の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３８２）。判別の結果、時短Ｈ時短カウンタ２０３ｏ８の値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３８２：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｈ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３８３の処理をスキップして、この時短Ｈ計数処理（Ｓ５３７３）を終了して、小当たり用時短計数処理（図６５０参照）に戻る。

【１２８１２】

一方、Ｓ５３８２の処理において、時短Ｈ時短カウンタ２０３ｏ８の値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ５３８２：Ｎｏ）、即ち、時短Ｈ時短カウンタ２０３ｏ８の値が「０」以下である場合は、小当たり種別「時短Ｈ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、時短フラグ２０３ｊをオフに設定し、時短終了判定フラグ２０３ｐをオフに設定する。そして、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ及び合計時短カウンタ２０３ｎの値を「０」クリアし、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値を「０」クリアし（Ｓ５３８３）、この時短Ｈ計数処理（Ｓ５３７３）を終了して、小当たり用時短計数処理（図６５０参照）に戻る。

【１２８１３】

図６５０の小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）に戻って、説明を続ける。Ｓ５３７２の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｈ」でないと判別された場合（Ｓ５３７２：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｉ」であるか否かを判別し（Ｓ５３７４）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｉ」であれば（Ｓ５３７４：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｉ」への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別すべく、時短Ｉ計数処理を実行し（Ｓ５３７５）、この小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）を終了して時短計数処理（図５７０参照）に戻る。

【１２８１４】

ここで、図６５２を参照して、第３７実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短計数処理（図６５０）の一処理である時短Ｉ計数処理（Ｓ５３７５）を説明する。図６５２は、第３７実施形態の時短Ｉ計数処理（Ｓ５３７５）を示すフローチャートである。この時短Ｉ計数処理（Ｓ５３７５）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【１２８１５】

この時短Ｉ計数処理（Ｓ５３７５）では、まず、小当たり種別「時短Ｉ」に当選しているため、時短Ｉ時短カウンタ２０３ｏ９の値から１減算し（Ｓ５３８４）、減算した時短Ｉ時短カウンタ２０３ｏ９の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３８５）。判別の結果、時短Ｉ時短カウンタ２０３ｏ９の値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３８５：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｉ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３８６の処理をスキップして、この時短Ｉ計数処理（Ｓ５３７５）を終了して、小当たり用時短計数処理（図６５０参照）に戻る。

【１２８１６】

一方、Ｓ５３８５の処理において、時短Ｉ時短カウンタ２０３ｏ９の値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ５３８５：Ｎｏ）、即ち、時短Ｉ時短カウンタ２０３ｏ９の値が「０」以下である場合は、小当たり種別「時短Ｉ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、時短フラグ２０３ｊをオフ

に設定し、時短終了判定フラグ２０３ｐをオフに設定する。そして、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ及び合計時短カウンタ２０３ｎの値を「０」クリアし、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値を「０」クリアし（Ｓ５３８６）、この時短Ｉ計数処理（Ｓ５３７５）を終了して、小当たり用時短計数処理（図６５０参照）に戻る。

【１２８１７】

図６５０の小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）に戻って、説明を続ける。Ｓ５３７４の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｉ」でないと判別された場合（Ｓ５３７４：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｊ」であるか否かを判別し（Ｓ５３７６）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｊ」であれば（Ｓ５３７６：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｊ」への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別すべく、時短Ｊ計数処理を実行し（Ｓ５３７７）、この小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）を終了して時短計数処理（図５７０参照）に戻る。

【１２８１８】

ここで、図６５３を参照して、第３７実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短計数処理（図６５０）の一処理である時短Ｊ計数処理（Ｓ５３７７）を説明する。図６５３は、第３７実施形態の時短Ｊ計数処理（Ｓ５３７７）を示すフローチャートである。この時短Ｊ計数処理（Ｓ５３７７）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【１２８１９】

この時短Ｊ計数処理（Ｓ５３７７）では、まず、小当たり種別「時短Ｊ」に当選しているため、時短Ｊ時短カウンタ２０３ｏ１０の値から１減算し（Ｓ５３８７）、減算した時短Ｊ時短カウンタ２０３ｏ１０の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３８８）。判別の結果、時短Ｊ時短カウンタ２０３ｏ１０の値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３８８：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｊ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３８９の処理をスキップして、この時短Ｊ計数処理（Ｓ５３７７）を終了して、小当たり用時短計数処理（図６５０参照）に戻る。

【１２８２０】

一方、Ｓ５３８８の処理において、時短Ｊ時短カウンタ２０３ｏ１０の値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ５３８８：Ｎｏ）、即ち、時短Ｊ時短カウンタ２０３ｏ１０の値が「０」以下である場合は、小当たり種別「時短Ｊ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、時短フラグ２０３ｊをオフに設定し、時短終了判定フラグ２０３ｐをオフに設定する。そして、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ及び合計時短カウンタ２０３ｎの値を「０」クリアし、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値を「０」クリアし（Ｓ５３８９）、この時短Ｊ計数処理（Ｓ５３７７）を終了して、小当たり用時短計数処理（図６５０参照）に戻る。

【１２８２１】

図６５０の小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）に戻って、説明を続ける。Ｓ５３７２の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｊ」でないと判別された場合（Ｓ５３７６：Ｎｏ）、当選した小当たりは小当たり種別「時短Ｋ」であると判断し、小当たり種別「時短Ｋ」への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別すべく、時短Ｋ計数処理を実行し（Ｓ５３７８）、この小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）を終了して時短計数処理（図５７０参照）に戻る。

【１２８２２】

ここで、図６５４を参照して、第３７実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短計数処理（図６５０）の一処理である時短Ｋ計数処理（Ｓ５３７８）を説明する。図６５４は、第３７実施形態の時短Ｋ計数処理（Ｓ５３７８）を示すフローチャートである。この時短Ｋ計数処理（Ｓ５３７８）では、当選した小

当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【１２８２３】

この時短Ｋ計数処理（Ｓ５３７８）では、まず、小当たり種別「時短Ｋ」に当選しているため、時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値から１減算し（Ｓ５３９０）、減算した時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３９１）。判別の結果、時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３９１：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｋ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３９２の処理をスキップして、この時短Ｋ計数処理（Ｓ５３７８）を終了して、小当たり用時短計数処理（図６５０参照）に戻る。

【１２８２４】

一方、Ｓ５３９１の処理において、時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ５３９１：Ｎｏ）、即ち、時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値が「０」以下である場合は、小当たり種別「時短Ｋ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、時短フラグ２０３ｊをオフに設定し、時短終了判定フラグ２０３ｐをオフに設定する。そして、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ及び合計時短カウンタ２０３ｎの値を「０」クリアし、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値を「０」クリアし（Ｓ５３９２）、この時短Ｋ計数処理（Ｓ５３７８）を終了して、小当たり用時短計数処理（図６５０参照）に戻る。

【１２８２５】

以上、説明したように、第３７実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において第１特別図柄の動的表示で大当たり種別「時短壱」に当選した場合に「第１時間短縮状態」に移行し、その後、第２特別図柄の動的表示において、「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選することで、周期的な遊技状態の移行（「第１時間短縮状態」→「第２時間短縮状態」→「第３時間短縮状態」→「第４時間短縮状態」→「第１時間短縮状態」）を繰り返すように構成する。

【１２８２６】

そして、「第１時間短縮状態」～「第４時間短縮状態」において大当たり状態を発生した場合に「時間短縮状態」を継続する割合（即ち、継続率）は、「第１時間短縮状態」が約５０％、「第２時間短縮状態」が約８０％、「第３時間短縮状態」が約５０％、「第４時間短縮状態」が１００％となるように構成する。

【１２８２７】

一方、「通常遊技状態」において第１特別図柄の動的表示で大当たり種別「時短弐」に当選した場合に「第６時間短縮状態」に移行し、その後、第２特別図柄の動的表示において、「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選することで、周期的な遊技状態の移行（「第６時間短縮状態」→「第７時間短縮状態」→「第８時間短縮状態」→「第９時間短縮状態」→「第６時間短縮状態」）を繰り返すように構成する。

【１２８２８】

そして、「第６時間短縮状態」～「第９時間短縮状態」において大当たり状態を発生した場合に「時間短縮状態」を継続する割合（即ち、継続率）は、「第６時間短縮状態」～「第８時間短縮状態」が１００％、「第９時間短縮状態」が約２０％となるように構成する。

【１２８２９】

このように構成することで、「通常遊技状態」において第１特別図柄の動的表示で大当たり種別「時短壱」に当選して「第１時間短縮状態」に移行した場合、継続率が比較的低い遊技状態（「第１時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」）と継続率の比較的高い遊技状態（「第２時間短縮状態」及び「第４時間短縮状態」）とを交互に繰り返しながら「時間短縮状態」を継続させることができる。

【１２８３０】
　また、「通常遊技状態」において第１特別図柄の動的表示で大当たり種別「時短弐」に当選して「第６時間短縮状態」に移行した場合、「時間短縮状態」の継続が確定した遊技状態（「第６時間短縮状態」～「第８時間短縮状態」）を経由してから、継続率の比較的低い遊技状態（「第９時間短縮状態」）へ移行し、「時間短縮状態」を継続させることができる。
【１２８３１】
　その結果、「通常遊技状態」において当選した大当たり種別によって、同じ「時間短縮状態」でありながら、継続率が全く異なる「時間短縮状態」に移行させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。
【１２８３２】
　その他、第３７実施形態におけるパチンコ機１０は、第３４実施形態乃至第３６実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
　＜第３８実施形態＞
　次いで、図６５５～図６６７を参照して、本発明を適用した第３８実施形態のパチンコ機１０について説明する。第３４実施形態のパチンコ機１０では、時短終了条件テーブル２０２ｍの構成により、特定領域通過可能な小当たり種別が異なる４つの「時間短縮状態」（即ち、「第１時間短縮状態」～「第４時間短縮状態」）で構成されていた。また、特定領域通過可能な小当たり種別は、各「時間短縮状態」毎に複数存在し、当選した小当たり種別によって異なる遊技状態へ移行可能となるように構成されている。
【１２８３３】
　これに対し、第３８実施形態のパチンコ機１０では、時短終了条件テーブル２０２ｍの構成により、特定領域通過可能な小当たり種別が異なる３つの「時間短縮状態」（即ち、「第１時間短縮状態」～「第３時間短縮状態」）で構成される。また、特定領域通過可能な小当たり種別は、各「時間短縮状態」毎に１つのみ存在し、当選した小当たり種別によって１の遊技状態へ移行するように構成される。
【１２８３４】
　以下、第３８実施形態のパチンコ機１０について、第３４実施形態乃至第３７実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第３８実施形態のパチンコ機１０の説明において、第３４実施形態乃至第３８実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第３４実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。
【１２８３５】
　まず、図６５５を参照して、第３８実施形態のパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図６５５は、第３８実施形態のパチンコ機１０の主制御装置１１０内に設けられたＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３を示すブロック図である。
【１２８３６】
　第３４実施形態のブロック図と、第３８実施形態のブロック図との異なる点は、ＲＡＭ２０３において、時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４～時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７及び時短終了判定フラグ２０３ｐが削除されている点である。
【１２８３７】
　次に、図６５６を参照して、第３８実施形態のパチンコ機１０の大当たり種別テーブル２０２ｂについて説明する。図６５６（ａ）は、第３８実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の一例を模式的に示した図であり、図６５６（ｂ）は、同じく第３８実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の一例を模式的に示した図である。
【１２８３８】
　第３４実施形態の大当たり種別テーブル２０２ｂと、第３８実施形態の大当たり種別テーブル２０２ｂとの異なる点は、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１に大当たり種別「時短参」が追加されている点と、各大当たり種別の割合が変更されている点と、特図２

大当たり種別テーブル２０２ｂ２の大当たり種別が大当たり種別「時短四」に変更されている点と、である。

【１２８３９】

第３８実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たりであって、主に、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ａ」に当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第１時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短壱」と、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たりであって、いずれかの大当たり種別又は小当たり種別への当選に基づく大当たりが発生するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第２時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短弐」と、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たりであって、いずれかの大当たり種別又は小当たり種別への当選に基づく大当たりが発生するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第３時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短参」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、いずれかの大当たり種別又は小当たり種別への当選に基づく大当たりが発生するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第３時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短四」と、がある。

【１２８４０】

図６５６（ａ）で示す第３８実施形態の特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短壱」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～３２」が対応付けられ、大当たり種別「時短弐」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「３３～６５」が対応付けられ、大当たり種別「時短参」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「６６～９９」が対応付けられている。

【１２８４１】

よって、第１特別図柄の当否抽選において、第１保留球格納エリア２０３ｄのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「時短壱」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９５」であれば、大当たり種別「時短参」が選定され得る。

【１２８４２】

従って、すべての遊技状態において第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短壱」が３３％、大当たり種別「時短弐」が３３％、大当たり種別「時短参」が３４％の割合で当選することとなる。

【１２８４３】

また、第３８実施形態のパチンコ機１０では、左打ち遊技において、第１始動口６４へ入賞し得て第１特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第２始動口７１へ入賞し難いことで第２特別図柄の動的表示が実行され難く構成されているため、左打ち遊技の遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）では、第１特別図柄の動的表示が主に実行されるように構成されている。

【１２８４４】

次いで、図６５６（ｂ）で示す第３８実施形態の特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の例では、すべての遊技状態において第２特別図柄の大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短四」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～９９」が対応付けられている。

【１２８４５】

即ち、すべての遊技状態における第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エ

リア２０３ｅの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２から選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値にかかわらず大当たり種別「時短四」が選定され得る。

【１２８４６】

従って、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短四」が９９／９９の割合で当選することとなる。即ち、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合には、大当たり種別「時短四」のみが選定され得るように構成されている。

【１２８４７】

次に、図６５７を参照して、第３８実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃについて説明する。図６５７は、第３８実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの一例を模式的に示した図である。

【１２８４８】

第３４実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃと、第３８実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」及び「時短Ｇ」が削除されている点と、各小当たり種別において、小当たり種別カウンタＣＫの取り得る値が異なる点と、大当たり遊技を発生した場合のラウンド数が異なる点と、大当たり遊技後に移行する遊技状態が異なる点と、である。

【１２８４９】

図６５７に示すように、第３８実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃは、小当たり中に特定領域７３ｄを通過したか否かに応じて、該特別図柄の種別に応じた小当たり種別と、小当たり種別カウンタＣＫの値とが対応付けられたテーブルである。

【１２８５０】

第３８実施形態のパチンコ機１０では、小当たり種別として、特定領域７３ｄを球が通過しなかった場合には、最大ラウンド数が１ラウンドの「小当たりＡ」が設けられる一方、特定領域７３ｄを球が通過した場合には、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ａ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｂ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｃ」と、が設けられている。

【１２８５１】

具体的には、第２特別図柄の抽選遊技で小当たりに当選した場合、特定領域７３ｄを球が通過しないときに小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たりＡ」となる一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」となる。そして、小当たり種別「時短Ａ」の大当たり遊技後に「通常遊技状態」へ、小当たり種別「時短Ｂ」の大当たり遊技後に「第１時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｃ」の大当たり遊技後に「第２時間短縮状態」へ、それぞれ移行するように構成されている。

【１２８５２】

なお、本実施形態における「時間短縮状態」においては、右打ち遊技が推奨されており、第２始動口７１へ入賞し得て第２特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第１始動口６４へ入賞し難いことで第１特別図柄の動的表示が実行され難く構成されている。

【１２８５３】

特図２小当たり種別テーブル２０２ｃでは、各小当たり種別に対して、その小当たり種別を決定する小当たり種別カウンタＣＫの取り得る値が対応付けられている。

【１２８５４】

図６５７で示す特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの例では、すべての遊技状態において、第２特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域７３ｄを球が通過しなかったときに、「小当たりＡ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～２９９」が対応付けられている一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに、「時短Ａ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～９９」が対応付けられ、「時短Ｂ」に対して小当たり種別カ

ウンタＣＫの値「１００～１９９」が対応付けられ、「時短Ｃ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「２００～２９９」が対応付けられている。

【１２８５５】

即ち、第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値であった場合に、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納された小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別が特図２小当たり種別テーブル２０２ｃから決定され、例えば、特定領域通過の有無に応じて、小当たり種別カウンタＣＫの値が「７」である場合には小当たり種別として「時短Ａ」が決定され、小当たり種別カウンタＣＫの値が「２９５」である場合には小当たり種別として「時短Ｃ」が決定される。

【１２８５６】

従って、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、特定領域７３ｄを通過しなければ、小当たり種別「小当たりＡ」が１００％の割合で当選することとなる。また、特定領域７３ｄを通過すれば、小当たり種別「時短Ａ」が３３．３％の割合で、小当たり種別「時短Ｂ」が３３．３％の割合で、小当たり種別「時短Ｃ」が３３．３％の割合で、それぞれ当選するように構成されている。

【１２８５７】

ここで、詳細は後述するが、第３８実施形態のパチンコ機１０では、各「時間短縮状態」（「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」）毎に、時短終了条件が異なるように構成されており（図６６２参照）、小当たり種別の当選回数による時短終了条件が成立した場合にのみ、該小当たり種別への当選に基づいて開放される小入賞口ユニット７３に遊技球を入球容易又は入球可能状態となり、特定領域７３ｄへ通過させて大当たり状態を発生させることが可能となる。

【１２８５８】

よって、例えば、「第１時間短縮状態」であれば、小当たり種別「時短Ａ」に「１回」当選した場合に時短終了条件が成立するように構成されているため（図６６２参照）、該小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放された場合、該小入賞口ユニット７３に遊技球を入球容易又は入球可能状態となり、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生させることが可能となる。

【１２８５９】

一方、「第１時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選した場合、時短終了条件は、それぞれの小当たり種別に「１００回」当選した場合に成立するように構成されているため（図６６２参照）、時短終了条件が成立する前の小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放された場合、該小入賞口ユニット７３に遊技球を入球困難又は入球不可な状態となり、特定領域７３ｄへ球を通過させられず大当たり状態を発生させることが困難となる。

【１２８６０】

即ち、いずれの「時間短縮状態」（「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」）であっても、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合に選択され得る小当たり種別の割合は図６５７に示す通り一律であるものの、各「時間短縮状態」によって時短終了条件が異なることにより、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生可能な小当たり種別は、各「時間短縮状態」毎に異なるように構成されている。なお、各「時間短縮状態」において、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生可能な小当たり種別については、図６５８及び図６６２において後述する。

【１２８６１】

次に、図６５８及び図６５９を参照して、第３８実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図６５８は、第３８実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変

動時間、第２特別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当たり種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図６５９は、第３８実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図６５９において、非推奨の発射態様で遊技を行った場合における遊技状態の移行も表記しているが、ここでは、説明の便宜上、その説明を省略する。また、図６５８及び図６５９に記載した電サポ回数は、右打ち遊技によって主に実行され得る第２特別図柄の動的表示の実行回数となっており、時短終了条件については図６６２で詳細を後述する。

【１２８６２】

図６５８で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、「第１時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づいて大当たり状態が発生した場合、となる（図６５９参照）。

【１２８６３】

また、図６５８で示すように、「通常遊技状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が低確率状態である。さらに、「通常遊技状態」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第１始動口６４に入賞する。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～１９０秒」の範囲で行われ、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間は「１５秒～１９０秒」で行われる（図５４３～図５４９参照）。さらに、「通常遊技状態」では、主に第１特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短壱」、「時短弐」又は「時短参」となり、第１特別図柄の動的表示は小当たりに当選し得ないため、特定領域通過可能な小当たり種別は該当なしとなる。なお、この「通常遊技状態」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート６７等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置２２６（図５２８参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。

【１２８６４】

次いで、「第１時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選した場合、又は、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づいて大当たり状態が発生した場合、となる（図６５９参照）。

【１２８６５】

この「第１時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第１時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図５４３～図５４９参照）。さらに、「第１時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短四」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ａ」となる（図６６２参照）。

【１２８６６】

また、この「第１時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得る割合（所謂、継続率）が約６％となるように構成されている。

【１２８６７】

具体的には、上述したように、「第１時間短縮状態」において当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短四」であり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ａ」である。よって、このいずれかの大当たり種別又は小当たり種別が主に大当たり状態を導出可能であって、その他の小当たり種別（即ち、小当たり種別「時短Ｂ」及び「時短Ｃ」）では大当たり状態の導出が困難となるように構成されている。また、大当たり種別「時短四」に当選した場合には、「時間短縮状態」が継続され、小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合には、「時間短縮状態」が終了して「

通常遊技状態」に移行するように構成されている（図６５９参照）。
【１２８６８】
なお、第３８実施形態のパチンコ機では、各「時間短縮状態」における時短回数が「１００００回」に設定されているため、第３４実施形態の「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」及び「第４時間短縮状態」と同様に、各「時間短縮状態」は実質的に次回の大当たりが確定した遊技状態となっている。
【１２８６９】
ここで、大当たり種別「時短四」に当選するのは、第２特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合となるため（図６５６（ｂ）参照）、大当たり種別「時短参」の当選確率は、設定値「１」で１０１／１００００、設定値「３」で１０５／１００００となる（図５３１参照）。
【１２８７０】
また、いずれかの小当たり種別に当選する確率は、第３４実施形態と同様のため、設定値にかかわらず、４５７０／１００００となる（図５３１参照）。そして、小当たりに当選した場合に小当たり種別「時短Ａ」が選択され得る割合が３３．３％となるように構成されている（図６５７参照）。よって、小当たり種別「時短Ａ」の当選確率は、約１５２３／１００００となる。
【１２８７１】
従って、大当たり種別「時短四」、小当たり種別「時短Ａ」に当選して大当たり状態を発生する割合（即ち、設定値「１」で約１６２８／１００００）のうち、「時間短縮状態」が継続することとなる割合（即ち、大当たり種別「時短四」に当選する割合（設定値「１」で約１０１／１００００））は約６％となる。
【１２８７２】
即ち、「第１時間短縮状態」では、特定領域通過可能な小当たり（小当たり種別「時短Ａ」）に基づく大当たりが発生した場合、該大当たり後には必ず「通常遊技状態」に移行するように構成されている。なお、この「第１時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。
【１２８７３】
次いで、「第２時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短弐」に当選した場合、又は、「第３時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合となる（図６５９参照）。
【１２８７４】
この「第２時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第２時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図５４３～図５４９参照）。さらに、「第２時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短四」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｂ」となる（図６６２参照）。
【１２８７５】
また、この「第２時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短四」又は小当たり種別「時短Ｂ」であるため、その割合（所謂、継続率）が１００％となるように構成されている。
【１２８７６】
即ち、「第２時間短縮状態」では、特定領域通過可能な小当たり（小当たり種別「時短Ｂ」）に基づく大当たりが発生した場合、該大当たり後には必ず「第１時間短縮状態」に移行するように構成されている。なお、この「第２時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【１２８７７】
次いで、「第３時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短参」に当選した場合、又は、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」若しくは「第３時間短縮状態」において大当たり種別「時短四」に当選した場合、となる（図６５９参照）。
【１２８７８】
この「第３時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第３時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図５４３～図５４９参照）。さらに、「第３時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短四」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｃ」となる（図６５９参照）。
【１２８７９】
また、この「第３時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短四」又は小当たり種別「時短Ｃ」であるため、その割合（所謂、継続率）が１００％となるように構成されている。
【１２８８０】
即ち、「第３時間短縮状態」では、特定領域通過可能な小当たり（小当たり種別「時短Ｃ」）に基づく大当たりが発生した場合、該大当たり後には必ず「第２時間短縮状態」に移行するように構成されている。なお、この「第３時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。
【１２８８１】
このように、第３８実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選することで「第１時間短縮状態」に移行し、該「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ａ」のみであり、該小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、「通常遊技状態」に移行するように構成されている。
【１２８８２】
よって、「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ａ」に当選した場合、該小当たり種別「時短Ａ」への当選によって「連荘」状態が終了するように構成されている。
【１２８８３】
一方、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短弐」に当選することで「第２時間短縮状態」に移行し、該「第２時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｂ」のみであり、該小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、「第１時間短縮状態」に移行するように構成されている。
【１２８８４】
よって、「第２時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｂ」に当選した場合、該小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づく大当たりと、該小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づく大当たり後に移行する「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づく大当たりと、の、少なくとも２回の大当たりを獲得可能となるように構成されている。
【１２８８５】
さらに、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短参」に当選することで「第３時間短縮状態」に移行し、該「第３時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｃ」のみであり、該小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、「第２時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【１２８８６】
よって、「第３時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合、該小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づく大当たりと、該小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づく大当たり後に移行する「第２時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づく大当たりと、該小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づく大当たり後に移行する「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づく大当たりと、の、少なくとも３回の大当たりを獲得可能となるように構成されている。
【１２８８７】
即ち、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短壱」に当選した場合、該大当たり後に少なくとも１回の大当たりが獲得可能となり、大当たり種別「時短弐」に当選した場合、該大当たり後に少なくとも２回の大当たりが獲得可能となり、大当たり種別「時短参」に当選した場合、該大当たり後に少なくとも３回の大当たりが獲得可能となるように構成されている。
【１２８８８】
このように構成することで、「通常遊技状態」において大当たりに当選した場合に、該当選した第１特別図柄の動的表示の大当たり種別によって、該大当たり後に移行する「時間短縮状態」における最低限の大当たりの回数（所謂、連荘数）を決めることができる。
【１２８８９】
その結果、「通常遊技状態」において当選した第１特別図柄の動的表示の大当たり種別に基づいて第３図柄に表示する図柄を決定し、「時間短縮状態」において獲得可能な大当たり回数を示唆表示することができる。例えば、「通常遊技状態」中の第３図柄表示装置８１での変動演出において、「３」の数字を付した第３図柄が揃う大当たり演出を行った場合には、その後の「時間短縮状態」において、少なくとも「３回」の大当たりの獲得が可能となり、また、「１」の数字を付した第３図柄が揃う大当たり演出を行った場合には、その後の「時間短縮状態」において、少なくとも「１回」の大当たりの獲得が可能となるように構成することができる。なお、この変動演出の詳細については図６６３から図６６７において後述する。
【１２８９０】
また、本実施形態では、「通常遊技状態」において示唆可能な最大大当たり回数は「３回」となっているが、これ以上の回数を示唆できるように構成してもよい。例えば、第１特別図柄の動的表示の大当たり種別を大当たり種別「時短壱」から大当たり種別「時短九」までの９種類とし、第２特別図柄の動的表示の小当たりを小当たり種別「時短Ａ」から小当たり種別「時短Ｉ」までの９種類で構成し、大当たり種別「時短九」に当選した場合に「第９時間短縮状態」に移行させ、該「第９時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別として小当たり種別「時短Ｉ」とし、該小当たり種別「時短Ｉ」当選に基づく大当たり後に「第８時間短縮状態」に移行させ、該「第８時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別として小当たり種別「時短Ｈ」とし、該小当たり種別「時短Ｈ」当選に基づく大当たり後に「第７時間短縮状態」に移行させ、該「第７時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別として小当たり種別「時短Ｇ」とし、該小当たり種別「時短Ｇ」当選に基づく大当たり後に「第６時間短縮状態」に移行させ、該「第６時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別として小当たり種別「時短Ｆ」とし、該小当たり種別「時短Ｆ」当選に基づく大当たり後に「第５時間短縮状態」に移行させ、該「第５時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別として小当たり種別「時短Ｅ」とし、該小当たり種別「時短Ｅ」当選に基づく大当たり後に「第４時間短縮状態」に移行させ、該「第４時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別として小当たり種別「時短Ｄ」とし、該小当たり種別「時短Ｄ」当選に基づく大当たり後に「第３時間短縮状態」に移行するように構成してもよい。
【１２８９１】
このように構成することで、「通常遊技状態」中の第３図柄表示装置８１での変動演出

において、「９」の数字の第３図柄が揃う大当たり演出を行った場合には、その後の「時間短縮状態」において、少なくとも「９回」の大当たりの獲得が可能となり、また、「１」の数字の第３図柄が揃う大当たり演出を行った場合には、その後の「時間短縮状態」において、少なくとも「１回」の大当たりの獲得が可能となるように構成することができる。

【１２８９２】

次に、図６６０を参照して、第３８実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇについて説明する。図６６０は、第３８実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される大当たり開放テーブル２０２ｇの一例を模式的に示した模式図である。第３４実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇと、第３８実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇとの異なる点は、主に、大当たり種別「時短四」が追加されている点と、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」及び「時短Ｇ」が削除されている点と、各小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生した場合のラウンド数及びＯＰ時間、ＥＤ時間が変更されている点と、である。

【１２８９３】

第３８実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇは、大当たり発生時の遊技状態と、大当たり種別又は小当たり種別とに基づいて開放態様等が区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」において大当たり又は小当たりに当選した場合に参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」において大当たり又は小当たりに当選した場合に参照される「時間短縮状態」用とで、大入賞口開閉板６５ａの開放態様等が規定されている。

【１２８９４】

図６６０で示すように、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短壱」、「時短弐」又は「時短参」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が３ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「ＯＰ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「ＩＴ時間」と称する場合がある）が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ＥＤ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１２８９５】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短四」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が１０ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１２８９６】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１２８９７】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短壱」、「時短弐」又は「時短参」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が３ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に

設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１２８９８】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短四」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が１０ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１２８９９】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１２９００】

次に、図６６１を参照して、第３８実施形態の小当たり開放テーブル２０２ｈについて説明する。図６６１は、第３８実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される小当たり開放テーブル２０２ｈの一例を模式的に示した模式図である。第３４実施形態の小当たり開放テーブル２０２ｈと、第３８実施形態の小当たり開放テーブル２０２ｈとの異なる点は、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」及び「時短Ｇ」が削除されている点である。

【１２９０１】

次に、図６６２を参照して、第３８実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍについて説明する。図６６２は、第３８実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｍの一例を模式的に示した模式図である。第３４実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍと、第３８実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」及び「時短Ｇ」が削除されている点と、各大当たり種別及び小当たり種別に当選した場合に付与される「時短機能」の終了条件がそれぞれ変更されている点と、である。

【１２９０２】

図６６２で示すように、小当たり種別「時短Ａ」当選に基づく大当たりが発生した場合、「特図１時短回数」が「０回」、「特図２時短回数」が「０回」、「合計時短回数」が「０回」に設定され、時短回数が付与されないため、小当たり種別「時短Ａ」当選に基づく大当たり後には「通常遊技状態」に移行する。

【１２９０３】

次いで、大当たり種別「時短壱」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ｂ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第１時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ａ」への当選回数が「１回」、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」への当選回数が「１００回」に設定される。

【１２９０４】

よって、「第１時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【１２９０５】

次いで、大当たり種別「時短弐」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ｃ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第２時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ｂ」への当選回数が「１回」、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｃ」への当選回数が「１００回」に設定される。

【１２９０６】

よって、「第２時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【１２９０７】

次いで、大当たり種別「時短参」又は「時短四」に当選した場合、即ち、「第３時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ｃ」への当選回数が「１回」、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」への当選回数が「１００回」に設定される。

【１２９０８】

よって、「第３時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【１２９０９】

このように構成することで、「第３時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりを発生した場合には「第２時間短縮状態」に移行し、「第２時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりを発生した場合には「第１時間短縮状態」に移行し、「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりを発生した場合には「通常遊技状態」に移行させることができる。

【１２９１０】

その結果、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短壱」に当選した場合、該大当たり後に少なくとも１回の大当たりが獲得可能となり、大当たり種別「時短弐」に当選した場合、該大当たり後に少なくとも２回の大当たりが獲得可能となり、大当たり種別「時短参」に当選した場合、該大当たり後に少なくとも３回の大当たりが獲得可能となるように構成することができ、「通常遊技状態」において当選した第１特別図柄の動的表示の大当たり種別によって、「時間短縮状態」において獲得可能な大当たり回数を第３図柄表示装置８１で示唆表示することができる。なお、詳細については図６６３から図６６７において後述する。

【１２９１１】

次に、図６６３から図６６５を参照して、第３８実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。第３４実施形態の各制御処理と第３８実施形態の各制御処理との異なる点は、主に、各特別図柄の動的表示が当選した大当たり種別又は小当たり種別に応じて、表示用の停止種別コマンドを設定する点である。

【１２９１２】

まず、図６６３を参照して、第３８実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）について説明する。図６６３は、第３８実施形態の変動演出処理（Ｓ１１１０）を示したフローチャートである。第３４実施形態の変動演出処理（Ｓ１１１０）と第３８実施形態の変動演出処理（Ｓ１１１０）との異なる点は、各特別図柄の停止種別コマンドの設定処理が関数になっている点である。

【１２９１３】

第３８実施形態の変動演出処理（Ｓ１１１０）では、Ｓ１３０７の処理が終わると、第１特別図柄の動的表示の抽選結果に応じて停止種別を設定すべく、表示用特図１停止種別コマンド設定処理を実行し（Ｓ１３２１）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図５９１参照）に戻る。

【１２９１４】

ここで、図６６４を参照して、第３８実施形態において音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２１）について説明する。図６６４は、第３８実施形態の表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２１）を示したフローチャートである。

【１２９１５】

この表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２１）では、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の抽選結果に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１停止種別コマンドを設定する。

【１２９１６】

この表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２１）では、まず、第１特別図柄の変動演出が大当たりに当選しているか否かを判別し（Ｓ１３６１）、大当たりに当選していなければ（Ｓ１３６１：Ｎｏ）、第１特別図柄の変動演出はハズレとなる変動演出であるため、その他の表示用特図１停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３６２）、この表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２１）を終了して、変動演出処理（図６６３参照）に戻る。

【１２９１７】

一方、Ｓ１３６１の判別の結果、第１特別図柄の変動演出が大当たりに当選していれば（Ｓ１３６１：Ｙｅｓ）、次いで、当選した大当たりが大当たり種別「時短壱」であるか否かを判別し（Ｓ１３６３）、当選した大当たりが大当たり種別「時短壱」であれば（Ｓ１３６３：Ｙｅｓ）、該大当たり後に「第１時間短縮状態」に移行することになり、該「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりすることで、少なくとも１回の大当たりを獲得可能となるため、表示用１連時停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３６４。図６６７（ａ）参照。）、この表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２１）を終了して、変動演出処理（図６６３参照）に戻る。

【１２９１８】

また、Ｓ１３６３の処理において、当選した大当たりが大当たり種別「時短壱」でないと判別された場合（Ｓ１３６３：Ｎｏ）、次いで、当選した大当たりが大当たり種別「時短弐」であるか否かを判別し（Ｓ１３６５）、当選した大当たりが大当たり種別「時短弐」であれば（Ｓ１３６５：Ｙｅｓ）、該大当たり後に「第２時間短縮状態」に移行することになり、「時間短縮状態」において少なくともあと２回の大当たりを獲得可能となるため、表示用２連時停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３６６。図６６６（ｃ）参照。）、この表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２１）を終了して、変動演出処理（図６６３参照）に戻る。

【１２９１９】

さらに、Ｓ１３６５の処理において、当選した大当たりが大当たり種別「時短弐」でないと判別された場合（Ｓ１３６５：Ｎｏ）、次いで、当選した大当たりが大当たり種別「時短参」であるか否かを判別し（Ｓ１３６７）、当選した大当たりが大当たり種別「時短参」であれば（Ｓ１３６７：Ｙｅｓ）、該大当たり後に「第３時間短縮状態」に移行することになり、「時間短縮状態」において少なくともあと３回の大当たりを獲得可能となるため、表示用３連時停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３６８。図６６６（ａ）参照。）、この表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２１）を終了して、変動演出処理（図６６３参照）に戻る。

【１２９２０】

図６６３の変動演出処理（Ｓ１１１０）に戻って、説明を続ける。Ｓ１３１２の表示用特図２変動パターンコマンド設定処理が終わると、第２特別図柄の動的表示の抽選結果に応じて停止種別を設定すべく、表示用特図２停止種別コマンド設定処理を実行し（Ｓ１３２２）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図５９１参照）に戻る。

【１２９２１】

ここで、図６６５を参照して、第３８実施形態において音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される表示用特図２停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２２）について説明する。図６６５は、第３８実施形態の表示用特図２停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２２）を示したフローチャートである。

【１２９２２】

この表示用特図２停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２２）では、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の抽選結果に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２停止種別コマンドを設定する。

【１２９２３】

この表示用特図２停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２２）では、まず、第２特別図柄の変動演出が大当たりに当選しているか否かを判別し（Ｓ１３７１）、第２特別図柄の変動演出が大当たりに当選していれば（Ｓ１３７１：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の大当たり種別は大当たり種別「時短四」のみであり（図６５６（ｂ）参照）、該大当たり種別「時短四」への当選によって「第３時間短縮状態」に移行することになり、「時間短縮状態」において少なくともあと３回の大当たりを獲得可能となるため、表示用３連時停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３７２。図６６６（ａ）参照。）、この表示用特図２停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２２）を終了して、変動演出処理（図６６３参照）に戻る。

【１２９２４】

一方、Ｓ１３７１の判別の結果、第２特別図柄の変動演出が大当たりに当選していなければ（Ｓ１３７１：Ｎｏ）、次いで、第２特別図柄の変動演出が小当たりに当選しているか否かを判別し（Ｓ１３７３）、第２特別図柄の変動演出が小当たりに当選していなければ（Ｓ１３７３：Ｎｏ）、処理をＳ１３８０に移行する。

【１２９２５】

また、Ｓ１３７３の処理において、第２特別図柄の変動演出が小当たりに当選していると判別された場合（Ｓ１３７３：Ｙｅｓ）、次いで、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオンされているか否かを判別し（Ｓ１３７４）、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオンされていない、即ち、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオフであれば（Ｓ１３７４：Ｎｏ）、該当の小当たり種別への当選回数に基づいて時短終了条件が成立せず、小入賞口ユニット７３の開放動作前に遊技状態の移行は発生せず「時間短縮状態」のままであるため、小入賞口ユニット７３には入球困難な状態となり、特定領域７３ｄへの通過が困難となって大当たり状態の発生が困難となるため、該小当たりに当選することとなる変動演出においてハズレに相当する停止種別を設定すべく、処理をＳ１３８０に移行する。

【１２９２６】

Ｓ１３８０の処理では、大当たり及び特定領域通過可能な小当たりに当選していないため、その他の表示用特図２停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３８０）、この表示用特図２停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２２）を終了して、変動演出処理（図６６３参照）に戻る。

【１２９２７】

また、Ｓ１３７４の判別の結果、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオンされていれば（Ｓ１３７４：Ｙｅｓ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ａ」であるか否かを判別し（Ｓ１３７５）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ａ」であれば（Ｓ１３７５：Ｙｅｓ）、該小当たり種別「時短Ａ」当選に基づく大当たり後に「通常遊技状

態」に移行するため、「連荘」状態の終了を示唆する表示用終了時停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３７６。図６６７（ｃ）参照。）、この表示用特図２停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２２）を終了して、変動演出処理（図６６３参照）に戻る。

【１２９２８】

一方、Ｓ１３７５の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ａ」ではないと判別された場合（Ｓ１３７５：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｂ」であるか否かを判別し（Ｓ１３７７）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｂ」であれば（Ｓ１３７７：Ｙｅｓ）、該小当たり種別「時短Ｂ」当選に基づく大当たり後に「第１時間短縮状態」に移行することになり、該「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりすることで、少なくとも１回の大当たりを獲得可能となるため、表示用１連時停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３７８。図６６７（ａ）参照。）、この表示用特図２停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２２）を終了して、変動演出処理（図６６３参照）に戻る。

【１２９２９】

さらに、Ｓ１３７７の判別の結果、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｂ」でなければ（Ｓ１３７７：Ｎｏ）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｃ」であると判断し、該小当たり種別「時短Ｃ」当選に基づく大当たり後に「第２時間短縮状態」に移行することになり、「時間短縮状態」において少なくともあと２回の大当たりを獲得可能となるため、表示用２連時停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３７９。図６６６（ｃ）参照。）、この表示用特図２停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２２）を終了して、変動演出処理（図６６３参照）に戻る。

【１２９３０】

このように構成することで、当選した大当たり種別又は特定領域通過可能な小当たり種別に基づいて停止種別コマンドを設定することができる。

【１２９３１】

その結果、大当たり当選時や特定領域通過可能な小当たり種別当選時に表示される第３図柄によって、該当選に基づく大当たり後に獲得可能な大当たりの回数を示唆することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【１２９３２】

次に、図６６６及び図６６７を参照して、第３８実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図６６６及び図６６７は、第３８実施形態の「通常遊技状態」及び「時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合、又は、特定領域通過可能な小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。

【１２９３３】

より詳細には、図６６６（ａ）は、「通常遊技状態」において第１特別図柄の動的表示が大当たり種別「時短参」に当選した状態を示した図であり、図６６６（ｂ）は、図６６６（ａ）の状態から、大当たりオープニングが開始された状態を示した図であり、図６６６（ｃ）は、図６６６（ｂ）の状態から、「第３時間短縮状態」に移行して、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｃ」に当選した状態を示した図であり、図６６６（ｄ）は、図６６６（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始された状態を示した図である。

【１２９３４】

また、図６６７（ａ）は、図６６６（ｄ）の状態から、「第２時間短縮状態」に移行して、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｂ」に当選した状態を示した図であり、図６６７（ｂ）は、図６６７（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始された状態を示した図であり、図６６７（ｃ）は、図６６７（ｂ）の状態から、「第１時間短縮状態」に移行して、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ａ」に当選した状態を示した図であり、図６６７（ｄ）は、図６６７（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始された状態を示した図である。

【１２９３５】
図６６６（ａ）は、「通常遊技状態」において第１特別図柄の動的表示が大当たり種別「時短参」に当選した状態を示している。図６６６（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの中央部分において、第３図柄８１ｖの各図柄列に「３」が表示されており、第１特別図柄の動的表示が大当たり種別「時短参」に当選した状態を示している。
【１２９３６】
また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには赤の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示が大当たりとなって停止していることを示している。一方、上述したように、第２特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図２用変動領域８８のみが表示されている。
【１２９３７】
次いで、図６６６（ｂ）は、図６６６（ａ）の状態から、大当たりオープニングが開始された状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「３図柄ボーナス」と表示されており、大当たり種別「時短参」に当選したことを示している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該大当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。
【１２９３８】
さらに、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「３Ｒ」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選によって最大３ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「あと３回継続」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選によって「第３時間短縮状態」に移行するため、該「第３時間短縮状態」に移行後に、少なくともあと３回の大当たりを獲得可能であることを示している。
【１２９３９】
次いで、図６６６（ｃ）は、図６６６（ｂ）の状態から、「第３時間短縮状態」に移行して、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｃ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｖの各図柄列に「２」が表示されており、「第３時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」に当選したことを示している。
【１２９４０】
また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには白の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。一方、上述したように、第２特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図２用変動領域８８のみが表示され、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。
【１２９４１】
次いで、図６６６（ｄ）は、図６６６（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始された状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「２図柄ボーナス」と表示されており、「第３時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」に当選したことを示している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、小当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。
【１２９４２】
さらに、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「１０Ｒ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｃ」への当選によって最大１０ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「あと２回継続」と表示されており、小当たり種別「時短Ｃ」への当選によっ

て「第２時間短縮状態」に移行するため、該「第２時間短縮状態」に移行後に、少なくともあと２回の大当たりを獲得可能であることを示している。

【１２９４３】

次いで、図６６７（ａ）は、図６６６（ｄ）の状態から、「第２時間短縮状態」に移行して、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｂ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｖの各図柄列に「１」が表示されており、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｂ」に当選したことを示している。

【１２９４４】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには白の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。一方、上述したように、第２特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図２用変動領域８８のみが表示され、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【１２９４５】

次いで、図６６７（ｂ）は、図６６７（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始された状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「１図柄ボーナス」と表示されており、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｂ」に当選したことを示している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、小当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【１２９４６】

さらに、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「１０Ｒ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｂ」への当選によって最大１０ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「あと１回継続」と表示されており、小当たり種別「時短Ｂ」への当選によって「第１時間短縮状態」に移行するため、該「第１時間短縮状態」に移行後に、少なくともあと１回の大当たりを獲得可能であることを示している。

【１２９４７】

次いで、図６６７（ｃ）は、図６６７（ｂ）の状態から、「第１時間短縮状態」に移行して、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ａ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｖの各図柄列に「０」が表示されており、「第１時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ａ」に当選したことを示している。

【１２９４８】

なお、図６６７（ｃ）のように、これから実行する大当たりの終了後に「連荘」状態が終了する場合、第３図柄８１ｖに表示する表示形式を、「０」などのアラビア数字から、「終」、「終了」、「最後」、「ＬＡＳＴ」、「Ｅｎｄ」などの文字による表示を行うように構成してもよい。このように構成することで、「連荘」状態における最後の大当たりであることが強調され、遊技者が「連荘」状態が終了することを把握し易くなる。

【１２９４９】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには白の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。一方、上述したように、第２特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図２用変動領域８８のみが表示され、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【１２９５０】

次いで、図６６７（ｄ）は、図６６７（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始

された状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「０図柄ボーナス」と表示されており、「第１時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ａ」に当選したことを示している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、小当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【１２９５１】

さらに、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「１０Ｒ」と表示されており、小当たり種別「時短Ａ」への当選によって最大１０ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「連チャン終了」と表示されており、小当たり種別「時短Ａ」への当選によって「通常遊技状態」に移行するため、「連荘」状態が終了することを示している。

【１２９５２】

以上、説明したように、第３８実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選することで「第１時間短縮状態」に移行し、該「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別を、小当たり種別「時短Ａ」のみとし、該小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、「通常遊技状態」に移行するように構成する。

【１２９５３】

また、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短弐」に当選することで「第２時間短縮状態」に移行し、該「第２時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別を、小当たり種別「時短Ｂ」のみとし、該小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、「第１時間短縮状態」に移行するように構成する。

【１２９５４】

さらに、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短参」に当選することで「第３時間短縮状態」に移行し、該「第３時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別を、小当たり種別「時短Ｃ」のみとし、該小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、「第２時間短縮状態」に移行するように構成する。

【１２９５５】

このように構成することで、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短壱」に当選した場合、該大当たり後に少なくとも１回の大当たりが獲得可能となり、大当たり種別「時短弐」に当選した場合、該大当たり後に少なくとも２回の大当たりが獲得可能となり、大当たり種別「時短参」に当選した場合、該大当たり後に少なくとも３回の大当たりが獲得可能となる。

【１２９５６】

その結果、「通常遊技状態」において大当たりに当選した場合に、該当選した第１特別図柄の動的表示の大当たり種別に基づいて第３図柄に表示する図柄を決定し、「時間短縮状態」において獲得可能な大当たり回数を示唆表示することができ、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。

【１２９５７】

その他、第３８実施形態におけるパチンコ機１０は、第３４実施形態乃至第３７実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【１２９５８】

＜第３９実施形態＞

次いで、図６６８～図６８２を参照して、本発明を適用した第３９実施形態のパチンコ機１０について説明する。第３４実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の始動入賞に対応するデータを記憶（保留）するための保留エリアを有していなかった。また、特定領域通過可能な小当たり種別が異なる、４つの「時間短縮状態」で構成されていた。さらに、「第１時間短縮状態」における時短終了条件として、第２特別図柄の動的表示の時短回数が「１回」に設定されていた。また、各「時間短縮状態」において、少なくとも１つの特定領域通過可能な小当たり種別が設定されていた。

【１２９５９】
これに対し、第３９実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の１の始動入賞に対応するデータが最大４回分まで記憶（保留）できるように４つの保留エリアを有するように構成する。また、特定領域通過可能な小当たり種別が異なる、３つの「時間短縮状態」で構成する。さらに、「第１時間短縮状態」における時短終了条件として、第２特別図柄の動的表示の時短回数が「１００回」に設定する。また、「第１時間短縮状態」においては、特定領域通過可能な小当たり種別が設定されないように構成する。
【１２９６０】
以下、第３９実施形態のパチンコ機１０について、第３４実施形態乃至第３８実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第３９実施形態のパチンコ機１０の説明において、第３４実施形態乃至第３８実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第３４実施形態乃至第３８実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。
【１２９６１】
まず、図６６８を参照して、第３９実施形態のパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図６６８は、第３９実施形態のパチンコ機１０の主制御装置１１０内に設けられたＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３を示すブロック図である。
【１２９６２】
第３４実施形態のブロック図と、第３９実施形態のブロック図との異なる点は、ＲＡＭ２０３において、第２保留球数カウンタ２０３ｂが追加されている点と、時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４～時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７及び時短終了判定フラグ２０３ｐが削除されている点と、である。
【１２９６３】
第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図６７９参照）の中で検出される第２始動口７１への始動入賞に基づいて、特別図柄表示装置３７で行われる第２特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。
【１２９６４】
この第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図５５３のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、第２始動口７１への始動入賞が検出されて第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図６８０のＳ３２３参照）。一方、第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第２特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図６８１のＳ５２２参照）。
【１２９６５】
この第１保留球数カウンタ２０３ａの値（即ち、第１特別図柄の保留球数）又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（即ち、第２特別図柄の保留球数）は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図６８０のＳ３２６参照）。第１保留球数コマンドは、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１保留球数カウンタ２０３ａが１加算される毎に、第２保留球数コマンドは、第２始動口７１への第２保留球数カウンタ２０３ｂが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。
【１２９６６】
音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置１１３において、主制御装置１１０へアクセスすることなく各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留回数を管理することができる。また、第１始動口６４、第２始動口７１への始動入賞が検出される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ第１保留球

数コマンド又は第２保留球数コマンドを送信することにより、音声ランプ制御装置１１３において管理される各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数が、ノイズ等の影響によって主制御装置１１０に保留された実際の動的表示（変動演出）の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

【１２９６７】

また、第３９実施形態では、主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３に対して第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを送信する場合、その第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドにおいて、１加算された第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値だけでなく、その第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ２０３ｃ（図６６９参照）より取得される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値も含める。

【１２９６８】

つまり、始動入賞があった場合に、主制御装置１１０にてカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値が、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に伝えられる。

【１２９６９】

音声ランプ制御装置１１３では、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドにより伝えられた大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどうなるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定したり、「保留変化予告」の演出内容及び実行時期（タイミング）を決定できるようになっている。

【１２９７０】

なお、変動演出の保留球数を示す第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドと、大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとを別々に送信するように構成してもよい。第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドとは別の大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとしては、第１始動口６４、第２始動口７１への球の入球タイミングで第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを生成すると共に、該入球に基づく変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに類するコマンド（事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンド）を生成し、音声ランプ制御装置１１３へ送信するように構成してもよい。この場合に、事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンドの生成のプログラムに関し、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドのプログラムを流用することで、プログラムの作成を容易にすることができる。

【１２９７１】

次に、図６６９を参照して、第３９実施形態において、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や、特別図柄表示装置３７の動的表示の設定、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。

【１２９７２】

第３４実施形態のカウンタと、第３９実施形態のカウンタとの異なる点は、第２保留球格納エリア２０３ｅ内に、第２特別図柄に関する４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）を有している点である。

【１２９７３】

各カウンタの値（大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫ）は、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したタイミングで、第２始動口７１（第２特別図柄）に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのいずれかの第２保留エリアに格納される。

【１２９７４】

第２保留球格納エリア２０３ｅには、球が第２始動口７１へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第２始動口７１への始動入賞に対応するデータが記憶され、第２保留第１エリアには、時間的に最も古い第２始動口７１への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【１２９７５】

ＭＰＵ２０１は、特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの各値）が記憶されている場合は、該第２保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ５にそれぞれシフトする。一方、ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなった場合に、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが記憶されておらず、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが記憶されているとき、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ４にそれぞれシフトする。

【１２９７６】

また、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアのデータを保留球実行エリア２０３ｆへシフトする処理が終了すると、第２保留第１エリアが空き状態となるため、第２保留球格納エリア２０３ｅの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第３９実施形態では、第２保留球格納エリア２０３ｅにおいて、データが記憶（保留）されている第２保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【１２９７７】

ここで、第２保留球格納エリア２０３ｅ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「４」であり、第２保留球格納エリア２０３ｅの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、第２保留第１エリアのデータが、保留球実行エリア２０３ｆへシフトされ、第２保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、第２保留第２エリアのデータを、第２保留第１エリアへシフトし、第２保留第３エリアのデータを、第２保留第２エリアへシフトし、第２保留第４エリアのデータを、第２保留第３エリアへシフトする。

【１２９７８】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、第２保留第２エリアのデータのみを、第２保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第３４実施形態では、データが記憶（保留）されていない第２保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【１２９７９】

なお、データの有無に関わらず、第２保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第２保

留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【１２９８０】

ここで、図６７０を参照して、各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。図６７０（ａ）は、第３９実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａ１（以下、「特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１」と称する）の一例を模式的に示した模式図であり、図６７０（ｂ）は、第３９実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａ２（以下、「特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２」と称する）の一例を模式的に示した模式図である。

【１２９８１】

第３４実施形態の大当たり乱数テーブル２０２ａと第３９実施形態の大当たり乱数テーブル２０２ａとの異なる点は、主に、各設定値における大当たり乱数値の取り得る値が異なる点と、特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２において小当たりとなる乱数値の取り得る値が異なる点と、である。

【１２９８２】

図６７０（ａ）で示すように、第３９実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１では、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３２個で、その値「０～３１」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における大当たり確率は、３２／１００００＝０．３２／１００（即ち、０．３２％）となるように設定されている。

【１２９８３】

また、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。

【１２９８４】

よって、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９６８個で、その値「３２～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９９６８／１００００＝９９．６８／１００（即ち、９９．６８％）となるように設定されている。

【１２９８５】

即ち、設定値「１」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【１２９８６】

次いで、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３４で、その値「０～３３」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の大当たり確率は、３４／１００００＝０．３４／１００（即ち、０．３４％）となるように設定されている。

【１２９８７】

また、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。

【１２９８８】

従って、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９６６個で、その値「３４～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、

９９６６／１００００＝９９．６６／１００（即ち、９９．６６％）となるように設定されている。

【１２９８９】

即ち、設定値「２」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【１２９９０】

よって、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（０．３２％→０．３４％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【１２９９１】

次いで、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３６個で、その値「０～３５」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の大当たり確率は、３６／１００００＝０．３６／１００（即ち、０．３６％）となるように設定されている。

【１２９９２】

また、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。

【１２９９３】

従って、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９６４個で、その値「３６～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９９６４／１００００＝９９．６４／１００（即ち、９９．６４％）となるように設定されている。

【１２９９４】

即ち、設定値「３」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【１２９９５】

よって、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（０．３４％→０．３６％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【１２９９６】

次に、図６７０（ｂ）で示すように、第３９実施形態の特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２では、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、３２個で、その値「０～３１」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、３２／１００００＝０．３２／１００（即ち、０．３２％）となるように設定されている。

【１２９９７】

ここで、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、２７０個で、その値「３２～３０１」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における小当たり確率は、２７０／１００００＝２．７０／１００（即ち、２．７０％）となるように設定されている。

【１２９９８】

従って、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズ

レとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９６９８個で、その値「３０２～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄のハズレ確率は、９６９８／１００００＝９６．９８／１００（即ち、９６．９８％）となるように設定されている。

【１２９９９】

即ち、設定値「１」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【１３０００】

このように、第２特別図柄の小当たり確率は、大当たり確率と比べてもすこぶる選択され易い個数に設定されている。即ち、第２特別図柄における抽選遊技では、ハズレ→小当たり→大当たりの順に選択され易い設定となっており、「時間短縮状態」において実行され得る第２特別図柄の動的表示において大当たりが発生する場合、小当たり遊技への当選に基づく大当たりの割合が高くなるように構成されている。

【１３００１】

次いで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、３４個で、その値「０～３３」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、３４／１００００＝０．３４／１００（即ち、０．３４％）となるように設定されている。

【１３００２】

ここで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」の場合と同様、２７０個で、その値「３４～３０３」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における小当たり確率は、２７０／１００００＝２．７０／１００（即ち、２．７０％）となるように設定されている。

【１３００３】

従って、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９６９６個で、その値「３０４～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄のハズレ確率は、９６９６／１００００＝９６．９６／１００（即ち、９６．９６％）となるように設定されている。

【１３００４】

即ち、設定値「２」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【１３００５】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、小当たり確率は同等（ともに２．７０％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（０．３２％→０．３４％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【１３００６】

次いで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、３６個で、その値「０～３５」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、３６／１００００＝０．３６

／１００（即ち、０．３６％）となるように設定されている。
【１３００７】
ここで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」及び「２」の場合と同様、２７０個で、その値「３６～３０５」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄における小当たり確率は、２７０／１００００＝２．７０／１００（即ち、２．７０％）となるように設定されている。
【１３００８】
従って、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９６９４個で、その値「３０６～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄のハズレ確率は、９６９４／１００００＝９６．９４／１００（即ち、９６．９４％）となるように設定されている。
【１３００９】
即ち、設定値「３」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【１３０１０】
よって、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、小当たり確率は同等（ともに２．７０％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（０．３４％→０．３６％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【１３０１１】
次に、図６７１を参照して、第３９実施形態のパチンコ機１０の大当たり種別テーブル２０２ｂについて説明する。図６７１（ａ）は、第３９実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の一例を模式的に示した図であり、図６７１（ｂ）は、同じく第３９実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の一例を模式的に示した図である。
【１３０１２】
第３４実施形態の大当たり種別テーブル２０２ｂと、第３９実施形態の大当たり種別テーブル２０２ｂとの異なる点は、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１において、大当たり種別「時短壱」及び「時短弐」の大当たり種別カウンタＣ２が取り得る値が異なる点と、各大当たり種別の最大ラウンド数が異なる点と、大当たり種別「時短参」に当選した場合の大当たり遊技後に移行する遊技状態が異なる点と、である。
【１３０１３】
第３９実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、主に、第２特別図柄の動的表示が「１００回」実行されるまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第１時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短壱」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、主に、第２特別図柄の動的表示が大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」に当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第２時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短弐」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、主に、第２特別図柄の動的表示が大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」に当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第２時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短参」と、がある。
【１３０１４】

図６７１（ａ）で示す第３９実施形態の特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短壱」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～２９」が対応付けられ、大当たり種別「時短弐」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「３０～９９」が対応付けられている。

【１３０１５】

よって、第１特別図柄の当否抽選において、第１保留球格納エリア２０３ｄのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「時短壱」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９５」であれば、大当たり種別「時短弐」が選定され得る。

【１３０１６】

従って、すべての遊技状態において第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短壱」が３０％、大当たり種別「時短弐」が７０％、の割合で当選することとなる。

【１３０１７】

ここで、大当たり種別「時短壱」および大当たり種別「時短弐」は、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける、時短図柄と確変図柄に相当する役割となっている。

【１３０１８】

具体的には、大当たり種別「時短壱」当選に基づく大当たり後に移行する「第１時間短縮状態」は、主に第２特別図柄の動的表示が「１００回」実行されるまでの間、「時間短縮状態」が継続するように構成されており、該「第１時間短縮状態」においては、特定領域通過可能な小当たり種別が設定されていない（図６７３及び図６７７にて後述）。

【１３０１９】

よって、「第１時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が「１００回」実行されるまでの間に大当たりに当選できなければ、時短回数に基づく時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行してしまう遊技性となっており、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「時間短縮状態」と同様の遊技性となっている。

【１３０２０】

また、大当たり種別「時短弐」当選に基づく大当たり後に移行する「第２時間短縮状態」は、主に第２特別図柄の動的表示が「１００００回」実行されるまでの間、「時間短縮状態」が継続するように構成されている。さらに、該「第２時間短縮状態」においては、特定領域通過可能な小当たり種別として、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」及び「時短Ｃ」が設定されており（図６７３及び図６７７にて後述）、該「第２時間短縮状態」においては、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」に当選することで大当たり状態を導出可能となっているため、大当たり状態を導出する確率が約３％となり、「通常遊技状態」における第２特別図柄の大当たり確率（設定値「１」で０．３２％）よりも約１０倍大当たりを導出し易いように構成されている。このため、「第２時間短縮状態」では、第２特別図柄の動的表示が「１００００回」実行されるまでの間に、大当たり状態を導出可能な大当たり種別又は小当たり種別に当選する蓋然性が高くなっており、実質的に次回大当たりが確定する遊技状態となっている。

【１３０２１】

よって、「第２時間短縮状態」では、「通常遊技状態」や「第１時間短縮状態」よりも大当たり状態を導出する確率が大幅に上昇しており、実質的に次回大当たりが確定する遊技状態であるため、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」と同様の遊技性となっている。

【１３０２２】

従って、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、従来のパチンコ機の所謂

確変ループタイプにおける時短図柄に相当する大当たり種別「時短壱」が３０％、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける確変図柄に相当する大当たり種別「時短弐」が７０％、の割合で当選するように構成されている。

【１３０２３】

次いで、図６７１（ｂ）で示す第３９実施形態の特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の例では、すべての遊技状態において第２特別図柄の大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短参」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～９９」が対応付けられている。

【１３０２４】

即ち、すべての遊技状態における第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２から選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値にかかわらず大当たり種別「時短参」が選定され得る。

【１３０２５】

従って、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短参」が９９／９９の割合で当選することとなる。即ち、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合には、大当たり種別「時短参」のみが選定され得るように構成されている。

【１３０２６】

また、大当たり種別「時短参」への当選により、実質的に次回大当たりが確定する「第２時間短縮状態」に移行するため、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける確変図柄に相当する大当たり種別「時短弐」が１００％の割合で当選するように構成されている。

【１３０２７】

次に、図６７２を参照して、第３９実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃについて説明する。図６７２は、第３９実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの一例を模式的に示した図である。

【１３０２８】

第３９実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃと、第３４実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」及び「時短Ｇ」が削除されている点と、各小当たり種別において、小当たり種別カウンタＣＫの取り得る値が異なる点と、大当たり遊技を発生した場合のラウンド数が異なる点と、大当たり遊技後に移行する遊技状態が異なる点と、である。

【１３０２９】

図６７２に示すように、第３９実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃは、小当たり中に特定領域７３ｄを通過したか否かに応じて、該特別図柄の種別に応じた小当たり種別と、小当たり種別カウンタＣＫの値とが対応付けられたテーブルである。

【１３０３０】

第３９実施形態のパチンコ機１０では、小当たり種別として、特定領域７３ｄを球が通過しなかった場合には、最大ラウンド数が１ラウンドの「小当たりＡ」が設けられる一方、特定領域７３ｄを球が通過した場合には、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ａ」と、同じく最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｂ」と、同じく最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｃ」と、が設けられている。

【１３０３１】

具体的には、第２特別図柄の抽選遊技で小当たりに当選した場合、特定領域７３ｄを球が通過しないときに小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たりＡ」となる一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」となる。そして、小当たり種別「時短Ａ」の大当たり遊技後に「第１時間短縮状態」へ、小当

たり種別「時短Ｂ」の大当たり遊技後に「第２時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｃ」の大当たり遊技後に「第３時間短縮状態」へ、それぞれ移行するように構成されている。

【１３０３２】

なお、本実施形態における「時間短縮状態」においては、右打ち遊技が推奨されており、第２始動口７１へ入賞し得て第２特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第１始動口６４へ入賞し難いことで第１特別図柄の動的表示が実行され難く構成されている。

【１３０３３】

特図２小当たり種別テーブル２０２ｃでは、各小当たり種別に対して、その小当たり種別を決定する小当たり種別カウンタＣＫの取り得る値が対応付けられている。

【１３０３４】

図６７２で示す特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの例では、すべての遊技状態において、第２特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域７３ｄを球が通過しなかったときに、「小当たりＡ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～２９９」が対応付けられている一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに、「時短Ａ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～９９」が対応付けられ、「時短Ｂ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「１００～２６５」が対応付けられ、「時短Ｃ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「２６６～２９９」が対応付けられている。

【１３０３５】

即ち、第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値であった場合に、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納された小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別が特図２小当たり種別テーブル２０２ｃから決定され、例えば、特定領域通過の有無に応じて、小当たり種別カウンタＣＫの値が「７」である場合には小当たり種別として「時短Ａ」が決定され、小当たり種別カウンタＣＫの値が「２９５」である場合には小当たり種別として「時短Ｃ」が決定される。

【１３０３６】

従って、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、特定領域７３ｄを通過しなければ、小当たり種別「小当たりＡ」が１００％の割合で当選することとなる。また、特定領域７３ｄを通過すれば、小当たり種別「時短Ａ」が３３．３％の割合で、小当たり種別「時短Ｂ」が５５．３％の割合で、小当たり種別「時短Ｃ」が１１．３％の割合で、それぞれ当選するように構成されている。

【１３０３７】

ここで、詳細は後述するが、第３９実施形態のパチンコ機１０では、各「時間短縮状態」（「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」）毎に、時短終了条件が異なるように構成されており（図６７７参照）、小当たり種別の当選回数による時短終了条件が成立した場合にのみ、該小当たり種別への当選に基づいて開放される小入賞口ユニット７３に遊技球を入球容易又は入球可能状態となり、特定領域７３ｄへ通過させて大当たり状態を発生させることが可能となる。

【１３０３８】

よって、例えば、「第３時間短縮状態」であれば、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に「１回」当選した場合に時短終了条件が成立するように構成されているため（図６７７参照）、該小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放された場合、該小入賞口ユニット７３に遊技球を入球容易又は入球可能状態となり、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生させることが可能となる。

【１３０３９】

一方、「第３時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ａ」に当選した場合、時短終了条件は、小当たり種別「時短Ａ」に「１００回」当選した場合に成立するように構成さ

れているため（図６７７参照）、時短終了条件が成立する前の小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放された場合、該小入賞口ユニット７３に遊技球を入球困難又は入球不可な状態となり、特定領域７３ｄへ球を通過させられず大当たり状態を発生させることが困難となる。

【１３０４０】

即ち、いずれの「時間短縮状態」（「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」）であっても、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合に選択され得る小当たり種別の割合は図６７２に示す通り一律であるものの、各「時間短縮状態」によって時短終了条件が異なることにより、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生可能な小当たり種別は、各「時間短縮状態」毎に異なるように構成されている。なお、各「時間短縮状態」において、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生可能な小当たり種別については、図６７３及び図６７７において後述する。

【１３０４１】

次に、図６７３及び図６７４を参照して、第３９実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図６７３は、第３９実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当たり種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図６７４は、第３９実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図６７４において、非推奨の発射態様で遊技を行った場合における遊技状態の移行も表記しているが、ここでは、説明の便宜上、その説明を省略する。また、図６７３及び図６７４に記載した電サポ回数は、右打ち遊技によって主に実行され得る第２特別図柄の動的表示の実行回数となっており、時短終了条件については図６７７で詳細を後述する。

【１３０４２】

図６７３で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、「第１時間短縮状態」における特別図柄の動的表示が１００回実行された場合（所謂、電サポ終了。）、となる（図６７４参照）。

【１３０４３】

また、図６７３で示すように、「通常遊技状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が低確率状態である。さらに、「通常遊技状態」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第１始動口６４に入賞する。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～１９０秒」の範囲で行われ、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間は「１５秒～１９０秒」で行われる（図６７８及び図５４５～図５４９参照）。さらに、「通常遊技状態」では、主に第１特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短壱」又は「時短弐」となり、第１特別図柄の動的表示は小当たりに当選し得ないため、特定領域通過可能な小当たり種別は該当なしとなる。

【１３０４４】

また、この「通常遊技状態」では、上述したように、大当たり種別「時短弐」への当選によってのみ、実質的に次回大当たりが確定する「第２時間短縮状態」に移行するため、実質的に次回大当たりが確定する割合（従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける確変割合に相当する割合）は約７０％となるように構成されている。なお、この「通常遊技状態」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート６７等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置２２６（図５２８参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。

【１３０４５】

次いで、「第１時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選した場合、又は、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短

Ａ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図６７４参照）。
【１３０４６】
この「第１時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第１時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～７０秒」の範囲で行われる（図６７８及び図５４５～図５４９参照）。さらに、「第１時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は設定されていない（図６７７参照）。
【１３０４７】
よって、「第１時間短縮状態」では、いずれの小当たり種別に当選しても大当たり状態の導出が困難となるように構成されており、大当たり種別「時短参」への当選のみによって大当たり状態の導出が可能となっている。つまり、この「第１時間短縮状態」は、特別図柄の動的表示が「１００回」実行されるまでに大当たりに当選（大当たり種別に当選）しなければ「通常遊技状態」に移行してしまうため、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「時間短縮状態」に相当する遊技状態である。
【１３０４８】
また、この「第１時間短縮状態」において大当たり状態を発生し得るのは大当たり種別「時短参」に当選した場合のみであり、該大当たり種別「時短参」への当選によって、実質的に次回大当たりが確定する「第２時間短縮状態」に移行するため、実質的に次回大当たりが確定する割合（従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける確変割合）は１００％となるように構成されている。なお、この「第１時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。
【１３０４９】
ここで、第３９実施形態のパチンコ機１０では、「第１時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が「１００回」実行されて「通常遊技状態」に移行した直後における第２特別図柄の動的表示の保留球（所謂、残保留）によって大当たりを導出する確率が、「第１時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示の実行によって大当たりを導出する確率よりも上昇するように構成されている。
【１３０５０】
具体的には、上述したように、「第１時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示を実行した場合、いずれの小当たり種別においても、該小当たり種別への当選回数が１００回に到達するまでは大当たり状態の導出が困難となるように構成されているため、実質的に大当たり種別「時短参」への当選のみによって大当たり状態の導出が可能となっている。
【１３０５１】
これに対し、「第１時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した直後において、第２特別図柄の動的表示の保留球（所謂、残保留）が実行される場合、遊技状態が「通常遊技状態」であるため、該残保留においていずれかの小当たり種別（小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」）に当選した場合、該小当たり種別のへの当選に基づいて開放される小入賞口ユニット７３に入賞容易となり、特定領域７３ｄを通過させて大当たり状態の導出が可能となる。
【１３０５２】
即ち、「第１時間短縮状態」中に第２特別図柄の動的表示を実行した場合、大当たり種別「時短参」への当選のみによって大当たり状態の導出が可能であるため、大当たりを導出する確率は設定値「１」で約０．３％となるのに対し、「通常遊技状態」に移行後の第２特別図柄の動的表示の保留球（所謂、残保留）が実行される場合、大当たり種別「時短参」に当選するか、又は、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」に当選することで大当たり状態の導出が可能であるため、大当たりを導出する確率は設定値「

１」で約３％と、「第１時間短縮状態」と比較して約１０倍となる。
【１３０５３】
　このように構成することで、「第１時間短縮状態」に移行して、第２特別図柄の動的表示を１００回実行する間に大当たりを導出することができずに「通常遊技状態」に移行してしまった場合であっても、第２特別図柄の動的表示の保留球（所謂、残保留）の大当たりを導出する確率が「第１時間短縮状態」よりも上昇していることで、期待感を喪失することなく遊技を継続することができ、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。
【１３０５４】
　なお、第３９実施形態のパチンコ機１０では、「時短機能」の終了タイミングとして、時短回数による時短終了条件成立時であって、該時短終了条件が成立することとなる動的表示が小当たり当選している場合、「時短機能」は該動的表示の終了時には終了せず、小当たり当選に基づく小入賞口ユニット７３の開放動作終了から５秒後に終了するように構成されているが、動的表示の終了時に「時短機能」を終了するように構成してもよい。
【１３０５５】
　このように構成することで、「第１時間短縮状態」の１００回転目、即ち、時短回数に基づく時短終了条件が成立する動的表示の実行時において、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合、該動的表示の終了時（小入賞口ユニット７３の開放前）に「時短機能」が終了するため、右打ち遊技で発射された球は小入賞口ユニット７３へ入球容易又は入球可能な状態となり、該小入賞口ユニット７３内の特定領域７３ｄを通過して大当たりを発生可能な状態とすることができる。
【１３０５６】
　即ち、「第１時間短縮状態」においては、該「第１時間短縮状態」中における第２特別図柄の動的表示よりも、「第１時間短縮状態」における最後の第２特別図柄の動的表示、及び、該「第１時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行後の第２特別図柄の動的表示の保留球（所謂、残保留）の方が大当たりを導出する確率を上昇させることができ、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。
【１３０５７】
　また、このように、「時間短縮状態」（特定遊技状態）の終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球（所謂、残保留）を実行する場合、「連荘」状態の終了を報知する演出中に該残保留を実行するように構成してもよい。
【１３０５８】
　具体的には、「第１時間短縮状態」における１００回転目の第２特別図柄の動的表示（所定事象）がハズレである場合、個別の変動パターンとなるように構成し、該変動パターンの前半部分で１００回転目の変動演出を実行し、後半部分で「連荘」状態の終了を報知するように構成する。この場合、変動パターンの前半部分で実行する変動演出の内容は、「第１時間短縮状態」における９９回転目までの変動演出と同様に構成してもよいし、「連荘」状態における最後の特別図柄の動的表示であるため、特別な変動演出を行うように構成してもよい。
【１３０５９】
　そして、該変動演出の終了後、後半部分において、「連荘」状態の終了を報知するエンディング画面（所定終了示唆手段）を表示する。このエンディング画面では、「連荘」状態中の大当たり回数や、獲得球数、「連荘」状態中の滞在時間などを表示する。これらの要素を表示することで、遊技者に対して「連荘」状態中の連荘数や獲得球数などをアピールすることができ、再度「連荘」状態に移行させる意欲を増幅させ、パチンコ機１０の稼働を向上させることができる。
【１３０６０】
　さらに、「第１時間短縮状態」における１００回転目の第２特別図柄の動的表示（特別事象）の終了後に実行される残保留分の４の第２特別図柄の動的表示（特定事象）がハズレであった場合、変動時間（特定動作期間）が短時間（例えば、「１秒」など）となるよ

うに構成し、この残保留分の変動演出もエンディング画面中に実行するように構成する。即ち、エンディング画面の表示中において、１００回転目の後半部分の変動演出と、残保留分の４の第２特別図柄の動的表示と、が実行されるように構成する。

【１３０６１】

一方、残保留分の４の第２特別図柄の動的表示のいずれかが大当たり又は小当たりに当選した場合は、大当たり又は小当たりに当選したことを報知できるような変動時間に構成し、該動的表示の開始時において、エンディング画面から復活演出に移行させ、大当たり又は小当たりに当選したことを報知するように構成する。

【１３０６２】

このように構成することで、エンディング画面が表示されて「連荘」状態の終了が示唆された場合であっても、残保留分の４の第２特別図柄の動的表示のいずれかが大当たり又は小当たりに当選する可能性があるため、遊技者の期待感を継続させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【１３０６３】

次いで、「第２時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短弐」に当選した場合、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」若しくは「第３時間短縮状態」において大当たり種別「時短参」に当選した場合、又は、「第２時間短縮状態」若しくは「第３時間短縮状態」において「小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図６７４参照）。

【１３０６４】

この「第２時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第２時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～７０秒」の範囲で行われる（図６７８及び図５４５～図５４９参照）。さらに、「第２時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」となる（図６７４参照）。

【１３０６５】

よって、この「第２時間短縮状態」は、主に第２特別図柄の動的表示が「１００００回」実行されるまでの間に大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」に当選することで大当たり状態を導出できるため、実質的に次回大当たりが確定する遊技状態であり、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当する遊技状態である。

【１３０６６】

また、この「第２時間短縮状態」において大当たり状態を導出可能な大当たり種別「時短参」、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」及び「時短Ｃ」のうち、大当たり種別「時短参」、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」への当選に基づく大当たり後には実質的に次回大当たりが確定する「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」に移行するため（図６７４参照）、実質的に次回大当たりが確定する割合（従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける確変割合に相当する割合）は約７０％となるように構成されている。なお、この「第２時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【１３０６７】

次いで、「第３時間短縮状態」への移行契機は、「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図６７４参照）。

【１３０６８】

この「第３時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態

である。さらに、「第３時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～７０秒」の範囲で行われる（図６７８及び図５４５～図５４９参照）。さらに、「第３時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」となる（図６７３参照）。

【１３０６９】

よって、この「第３時間短縮状態」は、主に第２特別図柄の動的表示が「１００００回」実行されるまでの間に大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」に当選することで大当たり状態を導出できるため、実質的に次回大当たりが確定する遊技状態であり、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当する遊技状態である。

【１３０７０】

また、この「第３時間短縮状態」において大当たり状態を導出可能な大当たり種別「時短参」、小当たり種別「時短Ｂ」及び「時短Ｃ」のうち、すべての大当たり種別又は小当たり種別への当選に基づく大当たり後に実質的に次回大当たりが確定する「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」に移行するため（図６７４参照）、実質的に次回大当たりが確定する割合（従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける確変割合に相当する割合）は１００％となるように構成されている。なお、この「第３時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【１３０７１】

このように、第３９実施形態のパチンコ機１０では、「第１時間短縮状態」は、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「時間短縮状態」に相当し、該「第１時間短縮状態」において大当たりした場合（即ち、大当たり種別「時短参」に当選した場合）の次回大当たり確定割合（従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける確変割合に相当する割合）は１００％となるように構成されている。

【１３０７２】

また、「第２時間短縮状態」は、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当し、該「第２時間短縮状態」において大当たりした場合（即ち、大当たり種別「時短参」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」に当選した場合）の次回大当たり確定割合（従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける確変割合に相当する割合）は約７０％となるように構成されている。

【１３０７３】

さらに、「第３時間短縮状態」は、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当し、該「第３時間短縮状態」において大当たりした場合（即ち、大当たり種別「時短参」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」に当選した場合）の次回大当たり確定割合（従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける確変割合に相当する割合）は１００％となるように構成されている。

【１３０７４】

換言すれば、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「時間短縮状態」で大当たりした場合、該大当たり後に「確率変動状態」に移行する割合は一定の割合（例えば、７０％の割合など）となるが、第３９実施形態のパチンコ機１０では、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「時間短縮状態」に相当する「第１時間短縮状態」で大当たりした場合、該大当たり後において、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当する「第２時間短縮状態」に移行する割合が１００％となる。

【１３０７５】

また、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」で大当たりした場合も、該大当たり後に「確率変動状態」に移行する割合は一定の割合（例えば、７０％の割合など）となるが、第３９実施形態のパチンコ機１０では、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当する「第３時間短縮状態」で大当たりした場合、該大当たり後において、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当する「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」に移行する割合が１００％となる。

【１３０７６】

即ち、第３９実施形態のパチンコ機１０では、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「時間短縮状態」に相当する「第１時間短縮状態」と、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当する「第２時間短縮状態」を備えており、さらに、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」で大当たりした場合に、再度「確率変動状態」に移行することが濃厚となる「第３時間短縮状態」を備えている。

【１３０７７】

このように構成することで、従来のパチンコ機にはない新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。

【１３０７８】

次に、図６７５を参照して、第３９実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇについて説明する。図６７５は、第３９実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される大当たり開放テーブル２０２ｇの一例を模式的に示した模式図である。第３４実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇと、第３９実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」及び「時短Ｇ」が削除されている点と、各小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生した場合のラウンド数が変更されている点と、である。

【１３０７９】

第３９実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇは、大当たり発生時の遊技状態と、大当たり種別又は小当たり種別とに基づいて開放態様等が区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」において大当たり又は小当たりに当選した場合に参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」において大当たり又は小当たりに当選した場合に参照される「時間短縮状態」用とで、大入賞口開閉板６５ａの開放態様等が規定されている。

【１３０８０】

図６７５で示すように、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短壱」「時短弐」、又は「時短参」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が１０ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「ＯＰ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「ＩＴ時間」と称する場合がある）が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ＥＤ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１３０８１】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１３０８２】
次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短壱」「時短弐」、又は「時短参」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が１０ラウンドに亘って開放される。そ
して、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「ＯＰ時間」と称する場合がある）が「１０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「ＩＴ時間」と称する場合がある）が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ＥＤ時間」と称する場合がある）が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。
【１３０８３】
次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。
【１３０８４】
次に、図６７６を参照して、第３９実施形態の小当たり開放テーブル２０２ｈについて説明する。図６７６は、第３９実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される小当たり開放テーブル２０２ｈの一例を模式的に示した模式図である。第３４実施形態の小当たり開放テーブル２０２ｈと、第３９実施形態の小当たり開放テーブル２０２ｈとの異なる点は、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」及び「時短Ｇ」が削除されている点である。
【１３０８５】
次に、図６７７を参照して、第３９実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍについて説明する。図６７７は、第３９実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｍの一例を模式的に示した模式図である。第３４実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍと、第３９実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」及び「時短Ｇ」が削除されている点と、各大当たり種別及び小当たり種別に当選した場合に付与される「時短機能」の終了条件がそれぞれ変更されている点と、である。
【１３０８６】
図６７７で示すように、大当たり種別「時短壱」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ａ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第１時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００回」、「特図２時短回数」が「１００回」、「合計時短回数」が「１００回」に設定され、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」への当選回数が「１００回」に設定される。
【１３０８７】
よって、「第１時間短縮状態」においては、時短回数に基づく時短終了条件が成立し易く、各小当たり種別への当選に基づく大当たりが発生し難く、第２特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合にのみ、大当たり状態を導出可能となるように構成されている。
【１３０８８】
次いで、大当たり種別「時短弐」若しくは「時短参」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ｂ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第２時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」への当選回数が「１回」に設定される。
【１３０８９】

よって、「第２時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【１３０９０】

次いで、小当たり種別「時短Ｃ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第３時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ａ」への当選回数が「１００回」、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」への当選回数が「１回」に設定される。

【１３０９１】

よって、「第３時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【１３０９２】

このように構成することで、「第１時間短縮状態」は、特別図柄の動的表示が「１００回」実行されるまでに大当たりに当選（大当たり種別に当選）しなければ「通常遊技状態」に移行してしまうため、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「時間短縮状態」に相当する遊技状態とすることができ、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」は、実質的に次回大当たりが確定し、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当する遊技状態とすることができる。

【１３０９３】

さらに、「第３時間短縮状態」において大当たりした場合（大当たり種別「時短参」に当選するか、小当たり種別「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」に当選した場合）、該大当たり後には実質的に次回大当たりが確定する「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」に移行するため、次回大当たり確定割合（従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける確変割合）を１００％とすることができる。

【１３０９４】

次に、図６７８を参照して、第３９実施形態の保留数テーブル２０２ｄの詳細について説明する。図６７８（ａ）は、第３９実施形態の第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を模式的に示した図であり、図６７８（ｂ）は、第３９実施形態の第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を模式的に示した図である。

【１３０９５】

第３４実施形態の保留数テーブル２０２ｄと、第３５実施形態の保留数テーブル２０２ｄとの異なる点は、主に、特図１用保留数テーブル２０２ｄ１における「時間短縮状態」において参照される停止パターンテーブル２０２ｅが異なる点と、特図２用保留数テーブル２０２ｄ２における各遊技状態において参照される停止パターンテーブル２０２ｅが異なる点と、である。

【１３０９６】

第３９実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口６４に球が入球したことに基づいて第１特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第１特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ３を選択するように構成されている。また、第２始動口７１に球が入球したことに基づいて第２特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態に基づいて特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ３を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ３のいずれかと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。

【１３０９７】

具体的には、図６７８（ａ）の特図１用保留数テーブル２０２ｄ１で示すように、「通

常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「１個～３個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図５４５（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２（図５４５（ｂ）参照）が選択される。一方、「通常遊技状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図５４５（ｃ）参照）が選択される。

【１３０９８】

次いで、「時間短縮状態」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図５４５（ａ）参照）が選択される。また、「時間短縮状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図５４５（ｃ）参照）が選択される。

【１３０９９】

次に、図６７８（ｂ）の特図２用保留数テーブル２０２ｄ２で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「１個～３個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図５４５（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２（図５４５（ｂ）参照）が選択される。一方、「通常遊技状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図５４５（ｃ）参照）が選択される。

【１３１００】

次いで、「時間短縮状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「１個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図５４５（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「２個～４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２（図５４５（ｂ）参照）が選択される。一方、「時間短縮状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図５４５（ｃ）参照）が選択される。

【１３１０１】

次に、図６７９～図６８１を参照して、第３９実施形態の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。第３４実施形態の各制御処理と第３９実施形態の各制御処理との異なる点は、主に、第２特別図柄の動的表示の保留球数が追加されている点である。

【１３１０２】

まず、図６７９を参照して、第３９実施形態に係るパチンコ機１０の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理について説明する。図６７９は、第３９実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。第３９実施形態のタイマ割込処理と、第３９実施形態のタイマ割込処理との異なる点は、特図１始動入賞処理が削除され、始動入賞処理が追加されている点である。

【１３１０３】

第３９実施形態のタイマ割込処理では、Ｓ２０７の処理が終了すると、第１始動口６４、第２始動口７１への入賞に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ２２０）。

【１３１０４】

ここで、図６８０のフローチャートを参照して、第３９実施形態において主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図６７９参照）の一処理である始動入賞処理（Ｓ２２０）を説明する。図６８０は、第３９実施形態の始動入賞処理（Ｓ２２０）を示すフローチャートである。

【１３１０５】

始動入賞処理（Ｓ２２０）は、第１始動口６４、第２始動口７１への球の入賞の有無を

判断し、入賞があった場合は、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を入賞した始動口６４，７１に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する（保留する）処理を実行する。また、保留する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置１１３へ送信するための処理を実行する。

【１３１０６】

ＭＰＵ２０１は、この始動入賞処理（Ｓ２２０）において、まず、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図６７９のＳ２０５参照）において読み込んだ、第１始動口６４への入球（入賞）を検出する第１始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第１始動口６４への入球を３回のタイマ割込処理（図６７９参照）にわたって検出する。

【１３１０７】

Ｓ３０１の判別の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ３０２）。判別の結果、「通常遊技状態」でなければ（Ｓ３０２：Ｎｏ）、奨励される右打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）左打ち遊技によって発射された球が第１始動口６４に入賞したということなので、音声出力装置２２６（図５２８参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「右打ちしてください」という文字表示を表示する等の左打ちエラー処理を実行し（Ｓ３０３）、処理をＳ３０４へ移行する。

【１３１０８】

このように構成することで、左打ち遊技が奨励されていない「時間短縮状態」において第１始動口スイッチ（図示せず）で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行い、左打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に左打ち遊技の実行を敬遠させ（右打ち遊技を促し）、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【１３１０９】

なお、Ｓ３０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」であると判断された場合は（Ｓ３０２：Ｙｅｓ）、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、Ｓ３０３の処理をスキップし、Ｓ３０３の左打ちエラー処理を行わず、処理をＳ３０４へ移行する。

【１３１１０】

Ｓ３０１の処理の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が上限値（第３９実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０４）。そして、第１始動口６４への入賞があっても作動保留球数Ｎ１＜４でなければ（Ｓ３０４：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ２２０）を終了し、タイマ割込処理（図６７９参照）へ戻る。

【１３１１１】

一方、作動保留球数Ｎ１＜４であれば（Ｓ３０４：Ｙｅｓ）、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１加算する（Ｓ３０５）。そして、今回、第１特別図柄に対応する第１始動口６４への入賞であるので、第１保留球格納エリア２０３ｄを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１の格納先として設定し（Ｓ３０６）、処理をＳ３２５へ移行する。

【１３１１２】

Ｓ３０１の処理において、球が第１始動口６４へ入賞していないと判別された場合（Ｓ３０１：Ｎｏ）、次いで、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３２１）。ここでは、第１始動口６４と同様、スイッチ読み込み処理（図６７９のＳ２０５参照）において読み込んだ、第２始動口７１への入球（入賞）を検出する第２始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第２始動口７１への入球を３回のタイマ

割込処理（図６７９参照）に亘って検出する。
【１３１１３】
球が第２始動口７１に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３２１：Ｙｅｓ）、処理をＳ３２２へ移行する。
【１３１１４】
なお、Ｓ３２１の処理において、第２始動口７１に球が入賞したと判別された場合に（Ｓ３２１：Ｙｅｓ）、遊技状態が「通常遊技状態」であるか否かを判定し、遊技状態が「通常遊技状態」であると判別された場合、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、通常時右打ちエラー処理を行うように構成してもよい。
【１３１１５】
球が第２始動口７１に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３２１：Ｙｅｓ）、次いで、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が上限値（第３９実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３２２）。そして、第２始動口７１への入賞がないか（Ｓ３２１：Ｎｏ）、或いは、第２始動口７１への入賞があっても作動保留球数Ｎ２＜４でなければ（Ｓ３２２：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ２２０）を終了して、タイマ割込処理（図６７９参照）へ戻る。
【１３１１６】
一方、作動保留球数Ｎ２＜４であれば（Ｓ３２２：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１加算する（Ｓ３２３）。そして、今回、第２特別図柄に対応する第２始動口７１への入賞であるので、第２保留球格納エリア２０３ｅを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの格納先として設定し（Ｓ３２４）、処理をＳ３２５へ移行する。
【１３１１７】
また、Ｓ３０１及びＳ３２１の処理において、第１始動口６４及び第２始動口７１に同時に球が入賞した場合は、第１始動口６４への球の入賞処理を優先的に実行し、第２始動口７１への球の入賞処理を待機し、次のタイマ割込処理（図６７９参照）における始動入賞処理（Ｓ２２０）において、該待機した第２始動口７１への球の入賞処理を実行するように構成してもよい。
【１３１１８】
Ｓ３２５の処理では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図５２８参照）から読み出し、各保留球格納エリアに格納する。つまり、Ｓ３０６で格納先として設定された第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち、第１保留球数カウンタ２０３ａで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に各々保留（格納）する（Ｓ３２５）。
【１３１１９】
具体的には、例えば、第１始動口６４への入賞に基づくＳ３０６の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄが格納先として設定され、また、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「１」であれば、第１保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。また、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば第１保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「３」であれば第１保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であれば第１保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。
【１３１２０】
同様に、第２始動口７１への入賞に基づくＳ３１０の処理において第２保留球格納エリア２０３ｅが格納先として設定され、また、Ｓ３０９の処理による加算後の第２保留球数

カウンタ２０３ｂの値が「１」であれば、第２保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値が保留される。また、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば第２保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「３」であれば第２保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「４」であれば第２保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値が保留される。

【１３１２１】

次に、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３０６の処理により第１保留球格納エリア２０３ｄに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を含む第１保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第１保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３２６）。また、Ｓ３２３の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３２４の処理により第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値を含む第２保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第２保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３２６）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図６７９のＳ２０１参照）によって、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。Ｓ３２６の処理を終えると、この始動入賞処理（Ｓ２２０）を終了し、タイマ割込処理（図６７９参照）に戻る。

【１３１２２】

なお、Ｓ３２６の処理において第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドに含める各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値は、Ｓ３２６の処理によりカウンタ用バッファ２０３ｃから読み出した値そのものを用いてもよいし、Ｓ３２６の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

【１３１２３】

次に、図６８１を参照して、第３９実施形態において主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図６７９参照）の一処理である特図変動処理（Ｓ２１０）について説明する。図６８１は、第３９実施形態の特図変動処理（Ｓ２１０）を示すフローチャートである。第３４実施形態の特図変動処理（Ｓ２１０）と、第３９実施形態の特図変動処理（Ｓ２１０）との異なる点は、第２特別図柄の動的表示の保留球数が追加されたことに伴って処理が変更されている点である。

【１３１２４】

第３９実施形態の特図変動処理（Ｓ２１０）では、Ｓ５０４の処理が終了すると、次いで、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５２１）。その結果、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」でなければ（Ｓ５２１：Ｙｅｓ）、第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１減算する（Ｓ５２２）。これは、後述する変動開始処理（Ｓ５１０）によって、保留されていた第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第２特別図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【１３１２５】

次いで、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納されたデータをシフト処理を実行し（Ｓ５２３）、Ｓ５１１の変動開始処理に移行する。このデータシフト処理（Ｓ５２３）は、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納されているデータを保

留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第２保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第２保留第２エリア→第２保留第１エリア、第２保留第３エリア→第２保留第２エリア、第２保留第４エリア→第２保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【１３１２６】

一方、Ｓ５２１の処理において、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」であると判別されると（Ｓ５２１：Ｎｏ）、処理をＳ５０５に移行する。

【１３１２７】

次に、図６８２を参照して、第３９実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図６８２は、第３９実施形態の各遊技状態（「通常遊技状態」、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」）において特別図柄の動的表示が実行される場合における第３図柄表示装置８１での第３図柄の配列の一例を示した図である。

【１３１２８】

より詳細には、図６８２（ａ）は、「通常遊技状態」において特別図柄の動的表示が実行される場合における第３図柄の配列の一例を示した図であり、図６８２（ｂ）は、「第１時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が実行される場合における第３図柄の配列の一例を示した図であり、図６８２（ｃ）は、「第２時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が実行される場合における第３図柄の配列の一例を示した図であり、図６８２（ｄ）は、「第３時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が実行される場合における第３図柄の配列の一例を示した図である。

【１３１２９】

図６８２（ａ）は、「通常遊技状態」において特別図柄の動的表示が実行される場合における第３図柄の配列の一例を示している。第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには白の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示しており、同様に特図２用保留数表示８８ａには「０」が、特図２用変動領域８８には白の四角図柄が表示されており、第２特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。

【１３１３０】

また、主表示領域Ｄｍの上部分には背景表示物８１ｔによって時間帯が「日中」である様子が表示されており、遊技状態が「通常遊技状態」であることを示唆している。

【１３１３１】

なお、第３９実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄は、「１」から「９」の数字を付した９種類の主図柄及び１種類の副図柄で構成されている。各主図柄は、各種の海の生物を模した図柄の上に「１」から「９」の数字を付して構成されている。具体的には、例えば、カメを模した図柄に対して「３」の数字が付され、サメを模した図柄に対して「４」の数字が付され、エビを模した図柄に対して「５」の数字が付され、アンコウを模した図柄に対して「６」の数字が付され、ジュゴンを模した図柄に対して「７」の数字が付され、エンゼルフィッシュを模した図柄に対して「８」の数字が付されている。また、副図柄は、貝殻を模した図柄となっており、ハズレ図柄に対応する。

【１３１３２】

さらに、第３９実施形態のパチンコ機１０においては、いずれかの特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合、又は、特定領域通過可能な小当たり種別であった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。そして、大当たり後に「第１時間短縮状態」（従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「時間短縮状態」に相当する遊技状態）へ移行する場合は、主に、「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われ、大当たり後に「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」（従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当する遊技状態）へ移行する

場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

【１３１３３】

また、第３図柄は上、中、下の３つの図柄列８１ｕ１、８１ｕ２及び８１ｕ３に表示される。各図柄列８１ｕ１～８１ｕ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示され、各図柄列８１ｕ１～８１ｕ３には、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、図柄列８１ｕ１～８１ｕ３毎に周期性をもって左右方向（右から左方向）へとスクロールして変動表示が行われる。そして、上図柄列８１ｕ１においては主図柄の数字が降順に現れるように配列され、中図柄列８１ｕ２及び下図柄列８１ｕ３においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列されている

【１３１３４】

よって、図６８２（ａ）では、主表示領域Ｄｍの上図柄列８１ｕ１において、上段左図柄８１ｕ１Ｌにサメを模した４図柄が、上段中図柄８１ｕ１Ｃにハズレ図柄が、上段右図柄８１ｕ１Ｒにカメを模した３図柄が、それぞれ停止した状態で表示されている。

【１３１３５】

また、主表示領域Ｄｍの中図柄列８１ｕ２において、中段左図柄８１ｕ２Ｌにエビを模した５図柄が、中段中図柄８１ｕ２Ｃにハズレ図柄が、中段右図柄８１ｕ２Ｒにアンコウを模した６図柄が、それぞれ停止した状態で表示されている。

【１３１３６】

さらに、主表示領域Ｄｍの下図柄列８１ｕ３において、下段左図柄８１ｕ３Ｌにジュゴンを模した７図柄が、下段中図柄８１ｕ３Ｃにハズレ図柄が、下段右図柄８１ｕ３Ｒにエンゼルフィッシュを模した８図柄が、それぞれ停止した状態で表示されている。

【１３１３７】

このように、「通常遊技状態」においては、偶数の数字を付した主図柄および奇数の数字を付した主図柄がハズレ図柄を挟んで交互に配置されており、次回大当たりが確定し得ない「第１時間短縮状態」か、又は、大当たりすることで実質的に次回大当たりが確定する「第２時間短縮状態」に移行することを示唆している。

【１３１３８】

次いで、図６８２（ｂ）は、「第１時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が実行される場合における第３図柄の配列の一例を示している。第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには白の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示しており、同様に特図２用保留数表示８８ａには「０」が、特図２用変動領域８８には白の四角図柄が表示されており、第２特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、「時間短縮状態」において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【１３１３９】

また、主表示領域Ｄｍの上部分には背景表示物８１ｔによって時間帯が「夕方」である様子が表示されており、遊技状態が「第１時間短縮状態」であることを示唆している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、残り時短回数表示８１ｆに「残り　９９回」が表示されており、「第１時間短縮状態」において主に実行される第２特別図柄の動的表示の残りの実行回数が９９回であることを示している。

【１３１４０】

さらに、主表示領域Ｄｍの上部分、上図柄列８１ｕ１において、上段左図柄８１ｕ１Ｌにエビを模した５図柄が、上段中図柄８１ｕ１Ｃにハズレ図柄が、上段右図柄８１ｕ１Ｒにカメを模した３図柄が、それぞれ停止した状態で表示されている。

【１３１４１】

また、主表示領域Ｄｍの中図柄列８１ｕ２において、中段左図柄８１ｕ２Ｌにエビを模した５図柄が、中段中図柄８１ｕ２Ｃにハズレ図柄が、中段右図柄８１ｕ２Ｒにジュゴン

を模した７図柄が、それぞれ停止した状態で表示されている。
【１３１４２】
さらに、主表示領域Ｄｍの下図柄列８１ｕ３において、下段左図柄８１ｕ３Ｌにジュゴンを模した７図柄が、下段中図柄８１ｕ３Ｃにハズレ図柄が、下段右図柄８１ｕ３Ｒにカニを模した９図柄が、それぞれ停止した状態で表示されている。
【１３１４３】
このように、「第１時間短縮状態」においては、偶数図柄の数字を付した主図柄が削除され、奇数図柄の数字を付した主図柄のみで各図柄列の配列が構成されており、該「第１時間短縮状態」において大当たりすることで、実質的に次回大当たりが確定する「第２時間短縮状態」へ移行することを示唆している。
【１３１４４】
次いで、図６８２（ｃ）は、「第２時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が実行される場合における第３図柄の配列の一例を示している。第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには白の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示しており、同様に特図２用保留数表示８８ａには「０」が、特図２用変動領域８８には白の四角図柄が表示されており、第２特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、「時間短縮状態」において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。
【１３１４５】
また、主表示領域Ｄｍの上部分には背景表示物８１ｔによって時間帯が「夜」である様子が表示されており、遊技状態が「第２時間短縮状態」であることを示唆している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、残り時短回数表示８１ｆに「残り　９９９９回」が表示されており、「第２時間短縮状態」において主に実行される第２特別図柄の動的表示の残りの実行回数が９９９９回、即ち、実質的に次回大当たりが確定する遊技状態であることを示している。
【１３１４６】
さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、各図柄列８１ｕ１、８１ｕ２及び８１ｕ３に図６８２（ａ）の「通常遊技状態」と同様の第３図柄が表示されており、大当たりすることで次回大当たりが確定し得ない「第１時間短縮状態」か、又は、実質的に次回大当たりが確定する「第２時間短縮状態」若しくは「第３時間短縮状態」のいずれかに移行し得ることを示唆している。
【１３１４７】
次いで、図６８２（ｄ）は、「第３時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が実行される場合における第３図柄の配列の一例を示している。第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには白の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示しており、同様に特図２用保留数表示８８ａには「０」が、特図２用変動領域８８には白の四角図柄が表示されており、第２特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、「時間短縮状態」において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。
【１３１４８】
また、主表示領域Ｄｍの上部分には背景表示物８１ｔによって虹が表示されており、遊技状態が「第３時間短縮状態」であることを示唆している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、残り時短回数表示８１ｆに「残り　９９９９回」が表示されており、「第３時間短縮状態」において主に実行される第２特別図柄の動的表示の残りの実行回数が９９９９回、即ち、実質的に次回大当たりが確定する遊技状態であることを示している。
【１３１４９】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、各図柄列８１ｕ１、８１ｕ２及び８１ｕ３に図６８２（ｂ）の「第１時間短縮状態」と同様の第３図柄が表示されており、大当たりすることで実質的に次回大当たりが確定する「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」へ移行することを示唆している。

【１３１５０】

以上、説明したように、第３９実施形態のパチンコ機１０では、「第１時間短縮状態」における時短終了条件として、主に、第２特別図柄の動的表示の時短回数を「１００回」に設定し、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」における時短終了条件として、主に、第２特別図柄の動的表示の時短回数を「１００００回」に設定する。

【１３１５１】

また、「第１時間短縮状態」において、特定領域通過可能な小当たり種別が存在しないように構成し、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」においては、特定領域通過可能な小当たり種別が存在するように構成する。

【１３１５２】

さらに、「第２時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別に当選した場合に「第１時間短縮状態」～「第３時間短縮状態」のいずれかに移行するように構成し、「第３時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別に当選した場合に「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」に移行するように構成する。

【１３１５３】

このように構成することで、「第１時間短縮状態」を従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「時間短縮状態」に相当する遊技性とし、「第２時間短縮状態」を従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当する遊技性とし、さらに、「第３時間短縮状態」を従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当する遊技性として、かつ、該「第３時間短縮状態」における大当たり後も実質的に次回大当たりが確定する遊技性とすることができる。

【１３１５４】

その結果、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプに相当する遊技性を備えつつ、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当する遊技状態であって、大当たり時に一定割合で所謂確変図柄に当選し得る遊技状態（「第２時間短縮状態」）と、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当する遊技状態であって、大当たり時に必ず所謂確変図柄に当選し得る遊技状態（「第３時間短縮状態」）と、を備えることができ、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。

【１３１５５】

また、第３９実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の１の始動入賞に対応するデータが最大４回分まで記憶（保留）できるように４つの保留エリアを有するように構成し、該「第１時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行後の第２特別図柄の動的表示の保留球（所謂、残保留）がいずれかの小当たり種別に当選した場合に大当たり状態の導出が可能となるように構成する。

【１３１５６】

このように構成することで、「第１時間短縮状態」中に第２特別図柄の動的表示を実行した場合よりも、該「第１時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行後の第２特別図柄の動的表示の保留球（所謂、残保留）が実行される場合の方が大当たりを導出する確率を上昇させることができ、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。

【１３１５７】

その他、第３９実施形態におけるパチンコ機１０は、第３４実施形態乃至第３８実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【１３１５８】

＜第４０実施形態＞

次いで、図６８３～図６８６を参照して、本発明を適用した第４０実施形態のパチンコ

機１０について説明する。第３６実施形態のパチンコ機１０では、普通電役開放テーブル２０２ｋにおいて、「時間短縮状態」における普通電役７２の開放（没入）時間および開放回数は一律（「５．８秒」×１回＝「５．８秒」）となるように構成されていた。

【１３１５９】

これに対し、第４０実施形態のパチンコ機１０では、「第１時間短縮状態」～「第３時間短縮状態」における普通電役７２の開放（没入）時間および開放回数と、「第４時間短縮状態」における普通電役７２の開放（没入）時間および開放回数とを異なるように構成する。

【１３１６０】

以下、第４０実施形態のパチンコ機１０について、第３４実施形態乃至第３９実施形態（特に、第３６実施形態）のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第４０実施形態のパチンコ機１０の説明において、第３４実施形態乃至第３９実施形態（特に、第３６実施形態）のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第３４実施形態乃至第３９実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１３１６１】

まず、図６８３を参照して、第４０実施形態の普通電役開放テーブル２０２ｋの詳細について説明する。図６８３は、第４０実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される普通電役開放テーブル２０２ｋの一例を模式的に示した模式図である。第３６実施形態の普通電役開放テーブル２０２ｋと、第４０実施形態の普通電役開放テーブル２０２ｋとの異なる点は、大当たり状態を導出したときの大当たり種別又は小当たり種別によって、「時間短縮状態」における普通電役７２の開放（没入）時間および開放回数が異なる点である。

【１３１６２】

図６８３に示すように、第４０実施形態の普通電役開放テーブル２０２ｋは、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役７２の開放（没入）時間および開放回数が規定されている。

【１３１６３】

第４０実施形態の普通電役開放テーブル２０２ｋは、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、大当たり種別「時短壱」、「時短弐」若しくは「時短参」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」若しくは「時短Ｄ」への当選に基づいて大当たりした場合に移行する「第１時間短縮状態」～「第３時間短縮状態」で参照される「第１～第３時間短縮状態」用と、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づいて大当たりした場合に移行する「第４時間短縮状態」で参照される「第４時間短縮状態」用と、で、普通電役７２の開放態様（開放時間）が変更される。

【１３１６４】

なお、「通常遊技状態」及び「第１時間短縮状態」～「第３時間短縮状態」において参照される開放態様は、第３６実施形態（即ち、第３４実施形態と同様）の「通常遊技状態」及び「時間短縮状態」において参照される開放態様と同様のため、説明を省略する。

【１３１６５】

次いで、「第４時間短縮状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役７２の開放時間は「０．５秒」、かつ、開放回数が１０回（開放と開放との間のインターバル時間は「３．０秒」）となるように普通電役開放テーブル２０２ｋで規定されている。つまり「時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役７２は、「０．５秒」×１０回＝「５．０秒」の間、開放されるように構成される。

【１３１６６】

ここで、上述したように、第４０実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技で球を発射した場合、閉鎖状態の普通電役７２の出没板７２ａに到達した球が該出没板７２ａの上面に存在（滞留）している時間が約２秒かかるように構成されている。

【１３１６７】

よって、「第１時間短縮状態」～「第３時間短縮状態」においては、第３６実施形態の

「時間短縮状態」における開放形態と同様のため、普通電役７２が開放状態から閉鎖状態となったとしても、出没板７２ａの上面を球が転動している間に普通図柄の可変表示が当たりに当選して再度開放状態となって、出没板７２ａの上面を転動していた球は開放状態となった普通電役７２へと入球可能となるように構成されており、右打ち遊技で発射されたほぼ全ての球が第２始動口７１へと入球し、普通電役７２の下流側へは流下し難くなるように構成されている。

【１３１６８】

これに対し、「第４時間短縮状態」においては、普通電役７２の開放と開放との間のインターバル時間が「３．０秒」に設定されているため、インターバル時間中の閉鎖状態では、普通電役７２の出没板７２ａに到達した球の一部が左端から右端まで転動しきり、普通電役ユニット５９の下流側へと流下可能となるように構成されている。

【１３１６９】

従って、「第４時間短縮状態」において小当たりに当選した場合、右打ち遊技で発射された球の一部が普通電役ユニット５９の下流側に配設された小入賞口ユニット７３へと入球可能になる。

【１３１７０】

即ち、「第４時間短縮状態」においては、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行していない場合であっても、右打ち遊技で発射された球の一部が小入賞口ユニット７３に入球可能となり、該小入賞口ユニット７３への入球個数が５個に到達すれば、特定領域７３ｄが開放され、該特定領域７３ｄへの通過も可能となって、大当たり状態の発生が可能となるように構成されている。

【１３１７１】

このように構成することで、「第４時間短縮状態」においては、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行していない場合であっても、右打ち遊技で発射された球の一部が小入賞口ユニット７３へと入球可能となり、該小入賞口ユニット７３に５個以上入球させて特定領域７３ｄを開放させ、該特定領域７３ｄに球を通過させて大当たり状態を導出できるか否かという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【１３１７２】

次に、図６８４を参照して、第４０実施形態の「第４時間短縮状態」の右打ち遊技において、遊技状態の移行態様、スルーゲート６７における球の検出態様、普通図柄の可変表示の実行態様、普通電役７２の駆動態様、第２始動口７１における球の検出態様、第２特別図柄の変動表示の実行態様、第２特別図柄での小当たり当選に基づく小入賞口ソレノイド７３ｂによる小入賞口開閉板７３ａの開閉態様、小入賞口スイッチ７３ｃにおける球の検出態様、特定領域ソレノイド７３ｆによる特定領域開閉板７３ｅの開閉態様、特定領域スイッチ７３ｇにおける球の検出態様、及び、該特定領域スイッチ７３ｇへの球の検出に基づく大当たりフラグ２０３ｑの設定態様等を説明する。

【１３１７３】

図６８４は、第４０実施形態の「第４時間短縮状態」中の第２特別図柄の変動表示によって、時短終了条件が非成立となる小当たり種別に当選した場合における遊技状態の移行態様、小入賞口ソレノイド７３ｂ及び特定領域ソレノイド７３ｆの駆動パターンと、小入賞口スイッチ７３ｃ及び特定領域スイッチ７３ｇの検出態様と、大当たりフラグ２０３ｑの設定態様とを示したタイミングチャートであり、例えば、「第４時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｄ」に当選した場合（図６８５参照）のタイミングチャートである。

【１３１７４】

なお、詳細は後述するが、第４０実施形態の「第４時間短縮状態」は、第３６実施形態の「第１時間短縮状態」と同様の時短終了条件となるように構成されている（図６８５参照）。

【１３１７５】

図６８４で示すように、「第４時間短縮状態」において右打ち遊技で球が発射された場合、まず、右打ち遊技で発射された球のほぼ全てが通過可能な位置に配設されたスルーゲート６７において球が検出される。そして、スルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄の可変表示が実行される。この普通図柄の可変表示は、「第４時間短縮状態」において一律「０．１秒」で実行され、当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。「第４時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示における当選確率が高確率（９９％）となっており、さらに、当選した場合における普通電役７２の開放時間が「０．５秒」、かつ、開放回数が１０回（開放と開放との間のインターバル時間は「３．０秒」）行われるように構成されている。よって、右打ち遊技で発射された球は、普通電役７２が開放状態である場合、第２始動口７１へと入賞するものの、開放と開放との間のインターバル時間が「３．０秒」に設定されているため、インターバル時間中の閉鎖状態においては、普通電役７２の出没板７２ａに到達した球の一部が左端から右端まで転動しきり、普通電役ユニット５９の下流側へと流下していく。

【１３１７６】

「第４時間短縮状態」における第２始動口７１への入賞に基づいて、特別図柄２の変動表示が実行され、この特別図柄２の変動表示は、最短で「１５秒」、最長でも「８０秒」で実行され、大当たり結果、小当たり結果又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。

【１３１７７】

そして、特別図柄２の変動表示において、ハズレが導出された場合には、小入賞口ユニット７３又は可変入賞装置６５は開放されない一方、特別図柄２の変動表示において、小当たり遊技に当選した場合は、小当たりオープニングが９秒間実行された後、小入賞口ソレノイド７３ｂが「０．１秒」オンされ、かつ、開放回数が１０回に設定され小入賞口ユニット７３が開放される。

【１３１７８】

ここで、図６８４の小当たり遊技に当選した特別図柄２の変動表示では、いずれの時短終了条件も成立していない。よって、右打ち遊技で発射された球の多くは小入賞口ユニット７３の上流側に配設された普通電役７２内の第２始動口７１へと入球するが、普通電役７２のインターバル時間において、一部の球は普通電役ユニット５９の下流側へと流下していき、開放動作中の小入賞口ユニット７３へ入賞可能となって小入賞口スイッチ７３ｃによって検知される。

【１３１７９】

また、小入賞口スイッチ７３ｃによって５個目の入賞が検知されると、特定領域７３ｄの開放条件が成立するため、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされて特定領域７３ｄへ球が流入可能となる。その後、小入賞口ユニット７３内に流入した球が特定領域７３ｄ側へと流下する。そして、特定領域７３ｄへと流下した球が特定領域スイッチ７３ｇによって検知された場合、該検知に伴って大当たりフラグ２０３ｑがオンに設定される。

【１３１８０】

小入賞口ユニット７３の開放動作が終了すると、大当たりフラグ２０３ｑがオンされていることに基づいて、大当たり状態へと移行する。

【１３１８１】

このように、第４０実施形態の「第４時間短縮状態」においては、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立しない小当たり種別への当選時であっても、右打ち遊技で発射された球の流下態様（普通電役７２への入球態様及び小入賞口ユニット７３への入球態様）によっては、特定領域７３ｄを通過して大当たり状態の導出が可能となるように構成されている。

【１３１８２】

次に、図６８５及び図６８６を参照して、第４０実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図６８５は、第４０実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行

契機、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当たり種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図６８６は、第４０実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。第３６実施形態の遊技態様（図６２６参照）と、第４０実施形態の遊技態様との異なる点は、「第３時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｅ」当選に基づく大当たりが発生した場合に「第４時間短縮状態」に移行する点である。

【１３１８３】

図６８５で示すように、「第４時間短縮状態」への移行契機は、「第３時間短縮状態」又は「第４時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図６８６参照）。

【１３１８４】

この「第４時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第４時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図５４３～図５４９参照）。

【１３１８５】

さらに、「第４時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し得る小当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｂ」、又は、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し難いものの、時短終了条件の非成立時であっても特定領域７３ｄへの通過が可能となり得る「時短Ｃ」、「時短Ｄ」若しくは「時短Ｅ」となる（図６８７参照）。

【１３１８６】

また、この「第４時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｂ」、「時短Ｄ」若しくは「時短Ｅ」であり、その割合（所謂、継続率）が約６０％となるように構成されている。

【１３１８７】

即ち、第３６実施形態のパチンコ機１０では、「第３時間短縮状態」において、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、該大当たり後に「第１時間短縮状態」へと移行するため（図６２７参照）、所謂継続率が約５０％の遊技状態に移行するように構成されていたが、第４０実施形態のパチンコ機１０では、「第３時間短縮状態」において、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、該大当たり後に「第４時間短縮状態」へと移行することで、所謂継続率を約６０％に向上させることができる。

【１３１８８】

さらに、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ａ」～「時短Ｅ」に基づいて大当たり状態を発生した場合の最大ラウンドは５～１０ラウンドとなる（図６２５参照）。なお、この「第４時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【１３１８９】

次に、図６８７を参照して、第４０実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍについて説明する。図６８７は、第４０実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｍの一例を模式的に示した模式図である。第３６実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍと、第４０実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づく大当たり後に移行する「第４時間短縮状態」が追加されている点である。

【１３１９０】
図６８７に示すように、第４０実施形態の「通常遊技状態」、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」における時短終了条件は、第３６実施形態の「通常遊技状態」、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」における時短終了条件と同様に構成されているため、説明を省略する。
【１３１９１】
次いで、小当たり種別「時短Ｅ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第４時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ａ」及び「時短Ｂ」への当選回数が「１回」に設定され、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」及び「時短Ｅ」への当選回数が「１００回」に設定される。
【１３１９２】
よって、「第４時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｂ」への当選に基づく大当たりが発生し易く、さらに、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」又は「時短Ｅ」への当選に基づく大当たりが発生し得るように構成されている。
【１３１９３】
なお、第４０実施形態のパチンコ機１０では、時短終了条件テーブル２０２ｍにおいて、当選した大当たり種別又は小当たり種別に基づいて時短回数及び小当たり当選回数が設定されるように構成しているが（図６８７参照）、これに対し、遊技状態と、当選した大当たり種別又は小当たり種別とに基づいて時短回数及び小当たり当選回数が設定されるように構成してもよい。
【１３１９４】
具体的には、第４０実施形態のパチンコ機１０では、図６８７で示すように、小当たり種別「時短Ｃ」当選に基づく大当たりが発生した場合、「特図１時短回数」が「０回」、「特図２時短回数」が「０回」、「合計時短回数」が「０回」に設定され、時短回数が付与されないため、小当たり種別「時短Ｃ」当選に基づく大当たり後には「通常遊技状態」に移行するように構成されている。
【１３１９５】
これに対し、例えば、「通常遊技状態」において小当たり種別「時短Ｃ」当選に基づく大当たりが発生した場合と、「時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」当選に基づく大当たりが発生した場合と、において、時短回数及び小当たり当選回数が異なるように構成してもよい。
【１３１９６】
より詳細には、「通常遊技状態」において、小当たり種別「時短Ｃ」当選に基づく大当たりが発生した場合、図６８７と同様に、「特図１時短回数」が「０回」、「特図２時短回数」が「０回」、「合計時短回数」が「０回」に設定し、「通常遊技状態」に移行するように構成する。
【１３１９７】
一方、「時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」当選に基づく大当たりが発生した場合に、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定し、小当たり種別「時短Ｅ」への当選回数が「１回」、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」への当選回数が「１００回」に設定して、「第３時間短縮状態」に移行するように構成する。
【１３１９８】
このように構成することで、「第４時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ｃ」への当選回数に基づく時短終了条件が「１００回」に設定されているため、該時短終了条件に到達する前の小当たり種別「時短Ｃ」への当選時には「時短機能」がオンされたままとなり、該小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放さ

れた場合、上述したように、一定の割合で特定領域７３ｄを通過可能となって大当たり状態を発生可能となる（図６８４参照）。

【１３１９９】

よって、この場合、「第４時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」当選に基づく大当たりが発生する場合とは、即ち、「時間短縮状態」において大当たり状態を導出したことになる。従って、「第４時間短縮状態」において、小当たり種別「時短Ｃ」当選に基づく大当たりが発生した場合、該大当たり後に「第３時間短縮状態」に移行することになる。

【１３２００】

一方、「第２時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ｃ」への当選回数に基づく時短終了条件が「１回」に設定されているため、該小当たり種別「時短Ｃ」に当選した動的表示の終了時（小入賞口ユニット７３の開放前）に「時短機能」が終了して「通常遊技状態」に移行するため、小入賞口ユニット７３が開放された場合に入賞が容易状態となり、「通常遊技状態」において特定領域７３ｄを通過させて大当たり状態を発生する。

【１３２０１】

よって、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」当選に基づく大当たりが発生する場合とは、即ち、「通常遊技状態」において大当たり状態を導出したことになる。従って、「第２時間短縮状態」において、小当たり種別「時短Ｃ」当選に基づく大当たりが発生した場合、該大当たり後に「通常遊技状態」に移行することになり、第４０実施形態と同様の構成となる。

【１３２０２】

このように、時短終了条件を、遊技状態と当選した大当たり種別又は小当たり種別に基づいて設定するように構成することで、「第４時間短縮状態」において、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立していない小当たり種別において大当たりが発生した場合（即ち、「時間短縮状態」において大当たりした場合）に、より「連荘」状態を継続可能な遊技状態（即ち、実質的に次回大当たりが確定する「第３時間短縮状態」）に移行するように構成することができるため、該「第４時間短縮状態」における、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立していない小当たり種別への当選時の小入賞口ユニット７３への球の入球態様に、より注目させることができる。

【１３２０３】

また、本実施形態では、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づく大当たりが発生した場合にのみ、他の大当たり種別又は小当たり種別と普通電役７２の開放態様が異なるように構成されているが、各大当たり種別及び小当たり種別ごとに開放態様が異なるように構成してもよい。

【１３２０４】

例えば、普通図柄の抽選において、普通電役７２を開放することとなる図柄として複数の当たり図柄（例えば、「当たりＡ」、「当たりＢ」、「当たりＣ」）で構成し、特別図柄の動的表示が当選した大当たり種別、又は、大当たり状態を導出したときの小当たり種別（所定事象）によって、各普通図柄（特定事象）の当たり図柄の当選時における開放態様が異なるように構成する。

【１３２０５】

そして、各普通図柄の当たり図柄に当選（所定条件）した場合の普通電役７２の開放態様として、右打ち遊技で発射された球が１個のみ入球可能な開放パターン、即ち、普通電役７２の開放状態において普通電役７２内の第２始動口スイッチで入球が検知された場合に即閉鎖状態にする開放パターンと、右打ち遊技で発射された球が入球不可又は入球困難な開放パターン（極めて短時間の開放のみを実行）と、の２の開放パターンで構成する。

【１３２０６】

さらに、普通電役７２への入球に基づいて実行される第２特別図柄の動的表示においては、大当たりとなる乱数値以外の乱数値をすべて小当たりとなる乱数値で構成し、すべての小当たり種別において特定領域（特定入球手段）通過可能とし、大当たり状態（所定の

遊技価値）を発生可能となるように構成する。
【１３２０７】
このように構成する場合、例えば、大当たり種別「時短壱」に当選した場合の「時間短縮状態」においては、普通図柄の３種類の当たり図柄のうち、「当たりＡ」への当選に基づいて普通電役７２が開放された場合には、右打ち遊技で発射された球が１個のみ入球可能な開放パターンとし、「当たりＢ」及び「当たりＣ」への当選に基づいて普通電役７２が開放された場合には、右打ち遊技で発射された球が入球不可又は入球困難な開放パターンとする。
【１３２０８】
このように構成することで、大当たり種別「時短壱」に当選した場合、普通図柄の３種類の当たり図柄のうち、「当たりＡ」への当選に基づいて普通電役７２が開放された場合のみにおいて普通電役７２への入球が可能となり、該入球に伴って実行され得る第２特別図柄の動的表示において、いずれかの大当たり又は特定領域通過可能な小当たりに当選し得るため、大当たり状態の導出が可能となる。
【１３２０９】
また、大当たり種別「時短弐」に当選した場合の「時間短縮状態」においては、普通図柄の３種類の当たり図柄のうち、いずれの当たり図柄への当選に基づいて普通電役７２が開放された場合にも、右打ち遊技で発射された球が１個のみ入球可能な開放パターンとする。
【１３２１０】
このように構成することで、大当たり種別「時短弐」に当選した場合、普通図柄の３種類の当たり図柄のうち、いずれの当たり図柄への当選に基づいて普通電役７２が開放された場合においても普通電役７２への入球が可能となり、該入球に伴って実行され得る第２特別図柄の動的表示において、いずれかの大当たり又は特定領域通過可能な小当たりに当選し得るため、大当たり状態の導出が可能となる。
【１３２１１】
このように、当選した大当たり種別、又は、大当たり状態を導出したときの小当たり種別によって、各普通図柄の当たり図柄の当選時における開放態様が異なるように構成することで、「時間短縮状態」における普通図柄の当たり確率は同一であるものの、該普通図柄の当たりに伴って開放される普通電役７２の開放パターンが異なることで、該普通電役７２への入球率を変化させ、該入球に伴って実行され得る第２特別図柄の動的表示の実行による大当たり状態の導出確率を変化させることができる。
【１３２１２】
その結果、例えば、第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示の１の動的表示の変動時間を異ならせて、該変動中にできるだけ多くの普通図柄の可変表示を実行させて普通電役７２への入球が可能となる開放パターンの当たり図柄に当選させ、該当たりによって普通電役７２に入球させて第２特別図柄の動的表示の保留球数（即ち、大当たりを導出可能な保留球数）をできるだけ多く貯留させるという、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。
【１３２１３】
さらに、上記例示のように、普通電役７２への入球が可能となる開放パターンの当たり図柄に当選させられるか否かの遊技性で構成する場合、第３図柄表示装置８１において、普通図柄の可変表示の当否に基づいて可変表示演出を行うように構成するとより興趣を得ることができる。
【１３２１４】
具体的には、例えば、大当たり種別「時短壱」に当選した場合（特別遊技価値）の「時間短縮状態」において、普通図柄の３種類の当たり図柄（特定事象）のうち、「当たりＡ」への当選に基づいて普通電役７２（特定入球手段）が開放された場合には、右打ち遊技で発射された球が１個のみ入球可能（特定遊技価値）な開放パターンとし、「当たりＢ」及び「当たりＣ」への当選に基づいて普通電役７２が開放された場合には、右打ち遊技で

発射された球が入球不可又は入球困難な開放パターンとする状況を想定してみる。
【１３２１５】
この状況で普通図柄の可変表示において、「ハズレ」又は「当たりＢ」若しくは「当たりＣ」が導出された場合、「ハズレ」であれば普通電役７２は開放されず、また、「当たりＢ」又は「当たりＣ」であれば、普通電役７２は開放されるものの右打ち遊技で発射された球が入球不可又は入球困難な開放パターンであるため、該普通電役７２に入球させて第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができない。よって、このような場合には普通電役７２への入球不可時の、ハズレ演出に相当する可変表示演出を実行するように構成する。
【１３２１６】
一方、普通図柄の可変表示において、「当たりＡ」が導出された場合、右打ち遊技で発射された球が１個のみ入球可能な開放パターンとなるため、該普通電役７２に入球させて第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることが可能となる。よって、このような場合には普通電役７２への入球可能時の、当たり演出に相当する可変表示演出を実行するように構成する。その後、右打ち遊技を示唆して小入賞口ユニット７３へ入球させることで、特定領域７３ｄ（特別領域）に球を通過させて大当たり状態へと移行させる。
【１３２１７】
次いで、大当たり種別「時短弐」に当選した場合の「時間短縮状態」において、普通図柄の３種類の当たり図柄のうち、いずれの当たり図柄への当選に基づいて普通電役７２が開放された場合にも、右打ち遊技で発射された球が１個のみ入球可能な開放パターンとする状況を想定してみる。
【１３２１８】
この状況で普通図柄の可変表示において、「ハズレ」が導出された場合、普通電役７２は開放されないため、該普通電役７２に入球させて第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができない。よって、このような場合には普通電役７２への入球不可時の、ハズレ演出に相当する可変表示演出を実行するように構成する。
【１３２１９】
一方、普通図柄の可変表示において、「当たりＡ」、「当たりＢ」又は「当たりＣ」が導出された場合、右打ち遊技で発射された球が１個のみ入球可能な開放パターンとなるため、該普通電役７２に入球させて第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることが可能となる。よって、このような場合には普通電役７２への入球可能時の、当たり演出に相当する可変表示演出を実行するように構成する。その後、右打ち遊技を示唆して小入賞口ユニット７３へ入球させることで、特定領域７３ｄに球を通過させて大当たり状態へと移行させる。
【１３２２０】
このように構成することで、普通図柄の可変表示において１の当たり図柄に当選した場合であっても、該当たりに基づいて普通電役７２への入球が困難又は不可な状況であるか、又は、入球が容易又は可能な状況であるかによって可変表示演出を変化させることができる。
【１３２２１】
以上、説明したように、第４０実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「時短壱」、「時短弐」若しくは「時短参」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」若しくは「時短Ｄ」当選に基づいて大当たりした場合に移行する「第１時間短縮状態」～「第３時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合の開放態様を「５．８秒」×１回＝「５．８秒」とし、該遊技状態において右打ち遊技で発射されたほぼ全ての球が普通電役７２へと入球するように構成する。一方、小当たり種別「時短Ｅ」当選に基づいて大当たりした場合に移行する「第４時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合の開放態様を「０．５秒」×１０回＝「５．０秒（開放と開放との間のインターバル時間は「３．０秒」）」とし、該遊技状態において右打ち遊技で発射された球の一部が普通電役ユニット５９の下流側へと流下可能となるように構成する。

【１３２２２】
このように構成することで、「第４時間短縮状態」においては、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行していない小当たり種別への当選時であっても、右打ち遊技で発射された球の一部が小入賞口ユニット７３に入球可能となり、特定領域７３ｄへの通過も可能となって、大当たり状態の発生が可能となるように構成することができる。
【１３２２３】
その結果、「第４時間短縮状態」においては、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行していない場合であっても、右打ち遊技で発射された球の一部が小入賞口ユニット７３へと入球可能となり、該小入賞口ユニット７３に５個以上入球させて特定領域７３ｄを開放させ、該特定領域７３ｄに球を通過させて大当たり状態を導出できるか否かという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。
【１３２２４】
その他、第４０実施形態におけるパチンコ機１０は、第３４実施形態乃至第３９実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
【１３２２５】
以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態は、それぞれ、他の実施形態が有する構成の一部または複数部分を、その実施形態に追加し或いはその実施形態の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である。
【１３２２６】
＜変形例１＞
上記実施形態では、普通図柄のみ確率変動機能を設け、特別図柄に確率変動機能を設けていないように構成されている。これに対し、特別図柄および普通図柄にそれぞれ確率変動機能を設けてもよいし、特別図柄に確率変動機能を設ける一方、普通図柄に確率変動機能を設けないように構成してもよいし、特別図柄および普通図柄のいずれにも確率変動機能を設けないように構成してもよい。また、特別図柄に確率変動機能を設ける場合、次回大当たり又は小当たりの発生まで確率変動機能が有効に設定（所謂、ループタイプ）してもよいし、大当たり後に特別図柄が所定回数（例えば、１００回）実行されるまで確率変動機能が有効に設定（所謂、ＳＴタイプ）してもよいし、特別図柄の動的表示において大当たり以外の所定の抽選結果が導出された場合に「確率変動状態」が終了（所謂、転落機能）するパチンコ機（所謂、転落タイプ）を用いてもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１３２２７】
なお、転落タイプで「確率変動状態」が終了するように構成する場合、大当たり乱数テーブル２０２ａとは異なる転落乱数テーブルにおいて、特別図柄の高確率状態から低確率状態に移行するか否かを抽選するように構成する。このように構成することで、該当の特別図柄の動的表示が実行される直前に遊技状態を移行させることができる。
【１３２２８】
さらに、特別図柄が高確率である場合に、普通図柄が高確率（「確率変動状態」）である場合と、普通図柄が低確率（「潜伏確率変動状態」）である場合と、で構成し、特別図柄が低確率である場合に、普通図柄が高確率（「時間短縮状態」）である場合と、普通図柄が低確率（「通常遊技状態」）である場合と、で構成してもよい。そして、このように遊技状態を構成する場合であっても、普通電役７２を小入賞口ユニット７３よりも球の流下方向の上流側に配設するように構成する。
【１３２２９】

また、この場合、小入賞口ユニット７３内には特定領域７３ｄを配設しなくてもよい。さらに、特別図柄の動的表示が小当たりに当選し易いように大当たり乱数テーブル２０２ａを構成する。

【１３２３０】

このように構成することで、「潜伏確率変動状態」（所定遊技状態）においては、普通図柄が低確率であるため、普通電役７２（特定入球手段）が開放困難又は不可となることで、該普通電役７２に入球困難又は不可となる一方、特別図柄の動的表示が小当たり（所定事象）に当選し易いことで小入賞口ユニット７３（所定入球手段）に入球容易又は可能となり、該小入賞口ユニット７３への入球に伴う賞球（特定遊技価値）が発生し易いことで、遊技者は持ち玉を増加させつつ大当たりへの当選を目指すことができる。

【１３２３１】

さらに、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」（特定遊技状態）においては、普通図柄が高確率であるため、普通電役７２が開放容易又は可能となることで、該普通電役７２に入球容易又は可能となるため、該普通電役７２よりも球の流下方向下流側に配設されている小入賞口ユニット７３へは入球困難又は不可とすることができる。なお、このように構成する場合、「通常遊技状態」においては、小当たりに当選し得る特別図柄の動的表示の変動時間を長時間（例えば、「１０分」など）となるように構成することで、該「通常遊技状態」においては、小当たり当選に基づく賞球の獲得を困難とすることができる。

【１３２３２】

＜変形例２＞

上記実施形態では、普通図柄の高確率状態の終了条件を、特別図柄の動的表示の実行回数や小当たり当選回数、又は、次の大当たりへの当選によって終了するように構成している。これに対し、特別図柄の大当たり（小当たり種別に基づく大当たりを含む）の連続当選回数が所定回数に到達する毎に、該所定回数到達時における大当たり終了後の遊技状態を、必ず「時短機能」が付与されない遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）へ移行して、普通図柄の高確率状態への移行を禁止するように構成してもよい（時短リミッタ）。また、普通図柄の高確率状態への移行を禁止することとなる大当たりの連続当選回数を複数種類で構成してもよい。

【１３２３３】

＜変形例３＞

上記実施形態では、普通電役７２及び可変入賞装置６５は、普通図柄又は特別図柄への当選に基づいて開放され得るように構成されている。これに対し、球が通過することによって他の入賞口を閉塞している可動役物（所謂、非電動役物）を開放させる通過口を搭載したパチンコ機を用いてもよい。

【１３２３４】

＜変形例４＞

上記実施形態では、いずれかの大当たり（小当たり種別に基づく大当たりを含む）に当選した場合に、該大当たり終了後に「時短機能」が付与される遊技状態が発生するように構成されている。これに対し、特別図柄の動的表示において大当たり（小当たり）以外の所定図柄（例えば、時短図柄）が導出された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される状態に遷移するように構成してもよい。このように構成することで、「時短機能」が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１３２３５】

＜変形例５＞

上記実施形態では、特別図柄の低確率状態における第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計実行回数が所定回数に到達した場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される（所謂、天井機能）機能を有していない。これに対し、動的表示の合計実行回数が所定回数に到達した場合に「時短機能」が付与される（所謂、天井機能）ように構成してもよい。また、第１特別図柄の動的表示の積算実行回数と第２特別図柄の動的表示の積算実行回数とでそれぞれ個別に上記所定回数を計数してもよし、第１特別

図柄と第２特別図柄とでそれぞれ上記所定回数が異なるように構成してもよい。
【１３２３６】
＜変形例６＞
上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示を第２特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図１優先変動）するように構成している。これに対し、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを同時並行的に実行可能に構成（所謂、特図１２同時変動）し、各動的表示の制御を行ってもよいし、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図２優先変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよいし、入賞した順に動的表示を実行（所謂、入賞順変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよい。
【１３２３７】
＜変形例７＞
上記実施形態では、第２特別図柄の始動入賞に対応するデータを記憶（保留）するための保留エリアを有していない。これに対し、第２特別図柄の１の始動入賞に対応するデータが最大４回分まで記憶（保留）できるように４つの保留エリアを有するように構成してもよいし、最大保留球数を４以外の数字に構成してもよい。
【１３２３８】
＜変形例８＞
上記実施形態では、「時短機能」の終了条件として、特別図柄の動的表示の所定実行回数や小当たり当選回数、大当たりへの当選に基づいて終了するように構成している。これに対し、大当たりと異なる時短終了図柄の導出に基づいて「時短機能」が終了するように構成してもよい。このように構成することで、入賞補助状態の終了条件を多様化して、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。また、「時短機能」の有効時に、特別図柄の保留球数が所定数（例えば、保留満タン（即ち、４個）や、保留満タンに対して一定数の保留貯留（例えば、２個））貯留されたことを契機として、「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通電役の作動回数が一定の回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通図柄の可変表示の実行回数が一定回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよい。
【１３２３９】
＜変形例９＞
上記実施形態では、普通図柄の低確率状態において当たりに当選し得ないように構成している。これに対し、普通図柄の低確率状態において一定の割合（例えば、５０％）で当たりに当選するように構成してもよい。また、普通図柄の高確率状態において必ず当たりに当選（即ち、１００％）するように構成してもよい。
【１３２４０】
＜変形例１０＞
上記実施形態では、普通図柄の可変表示時間を、遊技状態に応じてそれぞれ１種類ずつ設けている。これに対し、普通図柄の可変表示時間を、遊技状態に応じて、複数種類の可変表示時間の中から抽選で選定するように構成してもよい。具体的には、「通常遊技状態」において、普通図柄の可変表示時間を、「１秒」、「３秒」、「５秒」、「１０秒」又は「３０秒」の中から抽選により決定する。このように構成することで、右打ち遊技が奨励されていない「通常遊技状態」において、右打ち遊技してスルーゲート６７に球を通過させて普通図柄の可変表示を行い、その導出タイミングに応じて開放され得る普通電役７２に向けて球を発射しても、第２始動口７１の開放タイミングが複数になることで、第２始動口７１への入賞を抑制することができる。
【１３２４１】
＜変形例１１＞
上記実施形態では、第１特別図柄の抽選において大当たり又はハズレの中から当選役を選定するとともに、第２特別図柄の抽選において大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成している。これに対し、第１特別図柄の抽選のみにおいて小

当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選において小当たりを設けず、大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選においても小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよい。

【１３２４２】

＜変形例１２＞

上記実施形態では、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行回数、又は、小当たり当選回数に応じて遊技状態を変更（例えば、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行）するように構成している。これに対し、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示以外の所定演出（例えば、「リーチ表示」や特定役当選に基づく特定演出等）の実行回数に応じて遊技状態を変更可能に構成してもよい。

【１３２４３】

＜変形例１３＞

上記実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ保留球数を計数し、それぞれの保留球数ごとに各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成している。これに対し、第１特別図柄と第２特別図柄との合計保留球数に応じて各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成してもよい。

【１３２４４】

＜変形例１４＞

上記実施形態では、成立した時短終了条件（即ち、時短回数による条件成立か、小当たり当選回数による条件成立か）と、該条件が成立することとなる動的表示の抽選結果（即ち、小当たりに当選しているか否か）と、によって、「時短機能」の終了タイミングが異なるように構成している。これに対し、いずれの動的表示の抽選結果であっても所定のタイミング（例えば、図柄確定時）で「時短機能」が終了するように構成してもよい。

【１３２４５】

＜変形例１５＞

上記実施形態では、小入賞口ユニット７３内の特定領域７３ｄの開放条件として、小入賞口スイッチ７３ｃによって５個目の入賞が検知された場合としている。これに対し、特定領域７３ｄの開放条件を、小入賞口スイッチ７３ｃによって検知される入球個数を別の個数にしてもよいし、入賞検知個数ではなく、小入賞口ユニット７３の開放と同時に特定領域７３ｄを開放するように構成してもよい。

【１３２４６】

＜変形例１６＞

上記実施形態では、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合に選択され得る変動パターンとして、当選した小当たりにおける特定領域７３ｄの通過可否にかかわらず、特図２小当たり用変動パターンテーブルから選択され得るように構成している。これに対し、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合に、特定領域７３ｄの通過可否（即ち、小当たり当選回数による時短終了条件の成立有無）によって、選択される変動パターンテーブルが異なるように構成してもよい。

【１３２４７】

上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は、第２特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、それぞれ１種類で構成している。これに代えて、第１特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は／及び、第２特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、複数種類設けるように構成してもよい。さらに、小当たり種別に応じて「時短機能」を終了するか否かを異ならせるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１３２４８】

上記実施形態では、遊技状態ごとに奨励される特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置

８１の主表示領域Ｄｍにおいて実行し、奨励されていない特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍで実行しないように構成している。これに代えて、奨励されていない特別図柄の変動演出を、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて所定態様で実行するように構成してもよい。具体的には、例えば、奨励されている特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで目立つように（中央部分、大部分、奨励されていない特別図柄の変動演出より大きい領域、図柄表示態様を濃く実行等）実行する一方、奨励されていない特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで、奨励されている特別図柄の変動演出より目立たないように（隅部、小部分、奨励されている特別図柄の変動演出より小さい領域、図柄表示態様を薄く等）実行するように構成する。このように構成することで、第３図柄表示装置８１によって複数の特別図柄の変動演出の実行態様を把握することが可能となる。

【１３２４９】

上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第１特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成するとともに、第２特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第２特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成している。換言すると、第１特別図柄の動的表示の保留球数は第１特別図柄の動的表示にのみ影響し、第２特別図柄の動的表示の保留球数は第２特別図柄の動的表示にのみ影響するように構成している。これに代えて、一方の特別図柄の動的表示の保留球数が、他方の特別図柄の動的表示の変動時間に影響するように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の動的表示の変動時間を、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数との合計保留球数に応じて変化するように構成する。このように構成することで、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数とが混在する状態において、特異な変動時間を選択し得るように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１３２５０】

上記実施形態では、確率設定値を「１」～「３」の３段階で変更可能として、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更可能としたが、確率設定値が変更可能な段階は３段階に限らず、任意の段階に変更可能としてもよい。

【１３２５１】

上記実施形態では、確率設定値を変更することにより、大当たり確率を変更する場合について説明したが、普通図柄の当たり確率や、小当たりの当選確率を変更するようにしてもよい。

【１３２５２】

また、立ち上げ処理の中で確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合に、「１」～「３」の範囲の中から特定の確率設定値（例えば「１」）を確率設定値として強制的に設定するようにしてもよい。なお、遊技途中で（例えば、タイマ割込処理の中で）確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合は、確率設定値を強制的に特定の確率設定値に設定しないほうがよい。これは、遊技途中で大当たり確率が突然変更さえることにより、遊技者が何らかの不利益を被ることを抑制するためである。

【１３２５３】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含める場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を除いてもよい。この場合、ＲＡＭ判定値が正常か否かの判定を行う前に、確率設定値が正常の範囲にあるか否かを判定し、正常の範囲内になければ、強制的に設定変更処理を実行してホール関係者等に確率設定値の変更を行わせたり、ホール関係者等にパチンコ機１０を設定変更モードで再立ち上げさせるように促したり、確率設定値として正常範囲内の特定の確率設定値を強制的に設定してもよい。

【１３２５４】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含めない場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を含めてもよい。

【１３２５５】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、又は、設定変更スイッチをオンすることによって、確率設定値を更新する場合について説明したが、これを設定キー５０１にて行えるようにしてもよい。具体的には、設定キー５０１を、オン状態から更にオフ側とは反対方向に設けた設定変更位置まで回動可能にし、設定変更位置まで設定キー５０１が回されると、自動でオン状態に設定キー５０１が戻るように付勢して構成する。そして、設定キー５０１をオン状態から設定変更位置まで回動させる度に、確率設定値が更新されるようにする。これによっても、確率設定値の変更を容易に行うことができる。

【１３２５６】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、設定キー５０１をオフ状態にすることによって、又は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、確率設定値を確定する場合について説明したが、これを別に設けたスイッチ、例えば、設定確定スイッチが操作されることで行えるようにしてもよい。この設定確定スイッチは、例えば、「設定変更モード」中に操作されることにより、確率設定値を確定するためのスイッチであり、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能にしてもよい。これによっても、確率設定値の確定を容易に行うことができる。

【１３２５７】

上記実施形態では、パチンコ機１０の電源オン時に「設定変更モード」又は「設定確認モード」で立ち上げる場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定していた。これに対し、少なくとも内枠１２の開放を必須条件とし、その他、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定するように構成してもよい。また、内枠１２の開放を設定変更又は設定確認の条件とするか否かをホールが選択可能に設定できるように構成してもよい。

【１３２５８】

上記各実施形態では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を主制御装置１１０に搭載していた。これに対し、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を電源装置１１５や払出制御装置１１１に搭載するように構成してもよい。

【１３２５９】

上記各実施形態では、設定キー５０１により、大当たり確率等を変更可能に構成していた。これに対し、設定キー５０１により、１の入賞口に入賞した場合に払い出される賞球数（例えば、３個→５個への変更）や、入賞口への入賞を補助する可動役物の駆動時間（３秒→５秒への変更）や駆動幅（例えば、２０ｍｍ→３０ｍｍへの変更）、或いは、球の流下態様に影響を与える部材（例えば、球が転動可能なステージやクルーン）の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）、パチンコ機１０自体の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）等、遊技者に対する有利度合いに関する設定を複数段階に変更可能に構成してもよい。

【１３２６０】

上記各実施形態では、設定キー５０１の鍵孔をパチンコ機１０の裏面側に向くように構成していた。これに対し、設定キー５０１の鍵孔の向きを、パチンコ機１０の横方向（左方向又は右方向）や、パチンコ機１０の斜め方向、或いは、パチンコ機１０の前面側を向くように構成してもよい。

【１３２６１】

上記実施形態において、大当たり乱数値同士、小当たり乱数値同士、及び、ハズレ乱数値同士を連続的な値とし、大当たりか否かや、小当たりか否かを範囲判定（例えば、「０」以上「４９」以下か否か）可能に構成し、主制御装置１１０の制御負担を軽減するように構成していた。これに対し、遊技価値を付与する各乱数値（即ち、大当たり乱数値および小当たり乱数値）を連続的な配置ではなく、分散（散逸）して配置するように構成してもよい。具体的には、例えば、「０～９９９」で更新される大当たり乱数カウンタＣ１の場合に、大当たり乱数値として「７，３４１，５５５，７７７，８３１」とし、小当たり

乱数値として「７７，１７５，２２３，３１５，４１５，５２６，６３４，７１７，８４５」としてもよい。

【１３２６２】

ここで、パチンコ機１０の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値（例えば、低確率状態および高確率状態において、「０～５０」であれば大当たり）が連続的に存在していた場合、その値が外部から予測され得る可能性があり、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなるおそれがある。よって、上記変形例のように構成することで、遊技価値を付与する各乱数値を外部から予測困難にし、不正に対する抑制効果を高め、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【１３２６３】

また、上述した変形例において、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定してもよい。このように構成することで、状況に応じて（即ち、パチンコ機１０が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【１３２６４】

上記実施形態では、タイマ割込処理等のソフトウェアの処理で大当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２等を更新するように構成していた（所謂、ソフト乱数）。これに対し、更新周期が上記ソフト乱数より速い乱数生成ＩＣによって大当たり乱数カウンタＣ１等を更新するように構成してもよい（所謂、ハード乱数）。このように構成することで、外部から更新中の乱数値の把握を困難にし、セキュリティ性能を向上することができる。

【１３２６５】

上記実施形態では、設定値が増加するごとに均等に大当たり乱数値が増加するように構成していた。これに対し、設定値が増加するごとに不均等又は所定割合で大当たり乱数値（又は小当たり乱数値）を増加するように構成してもよい。具体的には、例えば、設定値「１」から「２」までは、大当たり乱数値を「２」ずつ増加させる一方、設定値「２」から「３」では、大当たり乱数値を「５」ずつ増加させる。このように構成することで、設定差によって付与され得る遊技価値が大きく変化し、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技を提供可能に構成し、遊技の興趣を向上することができる。

【１３２６６】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数カウンタＣ１の値における対応役を変化するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり種別カウンタＣ２又は小当たりの内容を決定する小当たり種別カウンタ（図示せず）の値に対応する大当たり種別を変化させ、大当たり種別又は小当たり種別の選択割合が変化することによる設定差が生じるように構成してもよい。

【１３２６７】

上記実施形態では、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（即ち、大当たり乱数値）を変更して、その変更分を遊技価値を付与しない乱数値（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（例えば、大当たり乱数値）を変更した場合に、その変更分を、他の遊技価値を付与する乱数値（例えば、小当たり乱数値）から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定毎に付与され得る遊技価値に差を設け、設定毎に抑揚（メリハリ）のある遊技を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１３２６８】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲（以下、「再

大当たり乱数値の範囲」と称する）」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。ここで、「再大当たり乱数値の範囲」として、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分が対応するように構成する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、設定変更によっても変化しない大当たり乱数値と小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、当否判定の制御プログラムにおいて、固定的な乱数値の基本的な当否判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【１３２６９】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、乱数値の個数が多い順（又は少ない順）に各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。

【１３２７０】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、設定変更に伴い増加される「大当たり乱数値の範囲」を、設定変更に伴い減少される乱数値（即ち、「ハズレ乱数値の範囲」）と隣接（隣り合う）ように大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）するように構成してもよい。具体的には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、小当たりの当否判定の制御プログラムにおいて、小当たり乱数値の判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【１３２７１】

上記実施形態では、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率より高くなるように構成されていた。これに対し、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率と、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率とが同等となるように構成してもよいし、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率より低くなるように構成してもよい。

【１３２７２】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させて、その大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させ、その大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数及びハズレ乱数値から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定変更に基づく大当たり乱数値の個数の変更分を、小当たり乱数値及びハズレ乱数値のそれぞれから補填することが可能となり、大当たり乱数値の変更分を固定的な１の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、大当たり乱数値の変更分、１の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１３２７３】

上記実施形態では、突出状態と没入状態とに変位する普通電役７２を用い、普通電役７２の没入タイミングと没入時間とを各遊技状態で変更することで本発明の遊技性を実現す

るように構成されている。これに対し、回動式の羽根部材を用い、羽根部材の作動タイミングと作動時間とを各遊技状態で変更することで、本発明の遊技性を実現するように構成してもよい。具体的には、例えば、第２始動口７１の左右両側に羽根部材を配置し、羽根部材が非作動状態（例えば、直立状態）では、球が羽根部材の外側（非転動側）に衝突し、そのまま下流側へ流下するように構成する。一方、羽根部材が回動した作動状態（直立状態から右側へ１２０度傾倒状態）では、球が羽根部材の内側（転動側）に衝突し、該羽根部材の内側を第２始動口７１側に向けて転動するように構成する。このように構成することで、羽根部材の回動態様は、普通電役７２の出没による駆動態様より、羽根部材自体が作動する領域が大きく駆動されたか否かを認識し易いため、普通図柄の可変表示で当選したか否かを遊技者に認識し易くすることができる。

【１３２７４】

特図１用第４図柄表示領域８７と特図２用第４図柄表示領域８８との表示態様及び表示位置を、主表示領域Ｄｍで変動演出している第１特別図柄又は第２特別図柄に応じて変更するように構成してもよい。具体的には、例えば、主表示領域Ｄｍで実行されている特別図柄に対応して、実行されている方の第４図柄表示領域８７，８８を上側に位置させたりアラビア数字で表示したり赤色で表示し、実行されていない方の第４図柄表示領域８８，８７を下側に位置させたり上記アラビア数字と異なる表記（例えば、漢数字やローマ数字）で表示したり赤色とは異なる色（例えば、青色）で表示するように構成する。このように構成することで、実行されている変動演出を識別して表示しつつ、いずれの特別図柄が実行されているかを認識し難く構成し、現在滞在している遊技状態を遊技者に認識し難く構成することで、遊技状態を推測する遊技性が生まれ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１３２７５】

警報音に関し、左打ち遊技が推奨される遊技状態においてスルーゲート６７を球が通過した場合にもれなく出力するのではなく、さらに特定の条件が成立した場合に警報音を出力するように構成してもよい。具体的には、例えば、このように構成することで、意図的に遊技仕様より多くの出玉を得ようとする悪意ある遊技者の行為に対してのみ警報音を出力し、不慣れな遊技者や操作ミスによる善意の右打ち遊技に対しては警報音を出力しないことで、不正遊技を抑制しつつ、遊技者の遊技意欲の低下も抑制して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１３２７６】

普通図柄の当たり確率において、いずれの遊技状態でも同等程度となるように構成してもよい。具体的には、例えば、特別図柄の大当たり確率が低い「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００にするとともに、特別図柄の大当たり確率が高い「確率変動状態」や「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００や５１／１００等、「通常遊技状態」等における普通図柄の当たり確率と同一又は同等程度となるように構成する。このように構成することで、普通図柄の当たりに基づく普通電役７２の開放に関し、普通図柄の可変表示時間と普通電役７２の開放時間とを考慮し、普通図柄の当たり確率を考慮せずに出玉率等を算出することが可能となることで、各遊技状態における遊技仕様の設計を容易化可能となる。

【１３２７７】

大当たりに当選した大当たり図柄ごとに、該大当たり以降に選択される特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「確率変動状態」を発生させ得る大当たり図柄である１図柄、３図柄、５図柄、７図柄のうち、１図柄で当選した場合には「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的長めの変動時間が選択され易い「両ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、３図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的短い変動時間が選択され易い「特１ロング特２ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。さらに、５図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別

図柄がともに比較的短めの変動時間が選択され易い「両ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、７図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的短めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い「特１ショート特２ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。このように構成することで、大当たりした図柄の種類によって、大当たり後の遊技状態において、先に導出され得る特別図柄を異ならせることができ、例えば、いずれの特別図柄が先に停止するか否かによって、遊技状態毎に大当たりが先に現出させる確率を異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１３２７８】

特別図柄の変動回数に基づいて、該特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「潜伏確率変動状態」において、大当たり終了後１回目～１０回目の特別図柄の変動演出に関しては、比較的長めの変動時間が選択され易いように構成し、１１回目以降の特別図柄の変動演出に関しては、比較的短めの変動時間が選択され易いように構成する。このように構成することで、遊技にメリハリを設けつつ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１３２７９】

普通図柄の当たり種別を複数種類設けてもよい。具体的には、例えば、普通電役７２が１回開放される１回開放当たりと、出没板７２ａが３回開放される３回開放当たりと、普通電役７２が３回かつ長く開放される３回ロング開放当たりとを設ける。このように構成することで、「確率変動状態」や「時間短縮状態」において遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１３２８０】

上記実施形態では、「通常遊技状態」→「時間短縮状態」の順で遊技者にとって有利な遊技状態としていた。これに対し、「通常遊技状態」より遊技者にとって不利な遊技状態として、「時間短縮状態」や「潜伏確率変動状態」、「確率変動状態」が位置づけられるように遊技仕様を設定してもよい。具体的には、例えば、第１特別図柄の始動口を、普通電役７２が付属した第２特別図柄の始動口の上流側に設け、「通常遊技状態」では、普通電役７２が作動し難いことによって、第２特別図柄より遊技者にとって有利な第１特別図柄の抽選契機を受け易い一方、「時間短縮状態」では、普通電役７２が作動し易いことによって、第１特別図柄より遊技者にとって不利な第２特別図柄の抽選契機を受け易いように構成する。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１３２８１】

右打ち遊技を示唆する右打ち示唆表示が現出される場合に、第４図柄表示領域８７，８８の表示位置を変更するように構成してもよい。具体的には、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」等では、副表示領域Ｄｓの右小領域Ｄｓ３に第４図柄表示領域８７，８８を表示する一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」等では、右打ち示唆表示を右小領域Ｄｓ３に表示する一方、第４図柄表示領域８７，８８を左小領域Ｄｓ１に表示する。このように構成することで、遊技状態に応じた遊技仕様を遊技者に認識させ易くすることができる。

【１３２８２】

上記実施形態では、同時に実行され得る複数の特別図柄の動的表示に関し、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行い、非奨励の特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行わないように構成している。これに対し、同時に実行され得る複数の図柄（例えば、特別図柄と普通図柄）の演出に関し、遊技状態、遊技仕様、付与される遊技価値、或いは、実行頻度等によって、実行すべき演出の優先順を予め設け、該優先順に応じた演出を優先的に実行し、優先順が低い演出に関しては、演出規模を小さくしたり、演出自体を実行しない等、優先順位が高い演出に比べて遊技者が認識し難くなるように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行され

ている場合は、第１特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示したり、第２特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第２特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示してもよい。このように構成することで、遊技を行う上で遊技者に認識させたい演出を優先的に実行しつつ、優先順位が低い演出規模を小さく（なくす）ことで、遊技者が煩わしさを感じない演出を実行することができる。

【１３２８３】

上記実施形態では、主制御装置１１０から各コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信され、その音声ランプ制御装置１１３から表示制御装置１１４に対して表示の指示がなされるよう構成したが、主制御装置１１０から表示制御装置１１４に直接コマンドを送信するものとしてもよい。また、表示制御装置に音声ランプ制御装置を接続して、表示制御装置から各音声の出力とランプの点灯を指示するコマンドを音声ランプ制御装置に送信するよう構成してもよい。さらに、音声ランプ制御装置と表示制御装置とを１の制御装置として構成するものとしてもよい。これらを１つの制御装置とすることで、部品点数が削減でき、パチンコ機のコスト増加を抑制することができる。

【１３２８４】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３にて実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）において、いずれかの停止種別コマンドを受信すれば必ず対応する変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定する場合について説明したが、各変動パターンコマンドの受信があった上で対応する停止種別コマンドを受信した場合に、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。これにより、各変動パターンコマンドの受信がなく、いずれかの停止種別コマンドを受信したような場合に、おかしな変動演出が実行されることを抑制できる。

【１３２８５】

また、各変動パターンコマンドを受信したタイミングで、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。この場合、音声ランプ制御装置１１３にて実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）では、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂがオンされたことに基づいて、各変動パターンコマンドにより抽出した変動パターンを表示制御装置１１４へ通知する各表示用変動パターンコマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３にて各停止種別コマンドの受信を待つことなく、表示制御装置１１４に対して、この各表示用変動パターンコマンドに基づき、各変動演出を第３図柄表示装置８１に実行させることができる。なお、この場合、音声ランプ制御装置１１３では、各停止種別コマンドを受信したタイミングで、該停止種別コマンドより抽出された停止種別を表示制御装置１１４へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。そして、表示制御装置１１４では、この表示用停止種別コマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１に実行させた変動演出の停止図柄を決定してもよい。

【１３２８６】

上記実施形態において、デモ演出は、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄を停止表示させてもよい。また、数字の付された主図柄または数字の付されていない主図柄からなる第３図柄を、半透明状態で停止表示させてもよい。また、第３図柄を表示させずに背面画像だけを変化させるものであってもよい。また、変動表示で用いられる第３図柄や背面画像とは全く異なるキャラクタや背面画像を表示させてもよい。

【１３２８７】

上記実施形態において、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１にて連続予告演出を実行してもよいし、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置を設け、第３図柄表示装置８１で実行される変動演出と合わせて、第４図柄表示装置に第４図柄を表示させる

ことによって、連続予告演出を実行してもよい。この場合、第４図柄表示装置の制御を表示制御装置１１４で行ってもよいし、音声ランプ制御装置１１３で行ってもよい。また、各種演出に応じて作動する役物をパチンコ機１０に設け、その役物を変動演出と合わせて所定の態様で作動させることによって、連続予告演出を実行してもよい。また、音声ランプ制御装置１１３の制御により、パチンコ機１０の音声出力装置２２６から連続予告演出用の音声を出力させることによって、連続予告演出を実行してもよいし、パチンコ機１０の電飾部２９～３３を変動演出と合わせて点灯または点滅させることによって、連続予告演出を実行してもよい。

【１３２８８】

これにより、第３図柄表示装置８１（および特別図柄表示装置３７）において変動演出が行われる度に、連続して第４図柄表示装置に図柄が表示されたり、役物が所定の態様で作動したり、音声出力装置２２６から音声が出力されたり、若しくは、電飾部２９～３３が点灯または点滅することによって、遊技者に対して大当たりの期待感を持たせることができる。また、遊技者は、通常、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１を注視して遊技を継続して行うが、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、若しくは電飾部２９～３３の点灯・点滅によって連続予告演出が行われるで、遊技者に対して、通常とは異なる演出が行われたことを容易に認識させることができる。また、連続予告演出を、第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、または電飾部２９～３３の点灯・点滅といった簡単な制御で容易に連続予告演出を行わせることができる。なお、特別図柄表示装置３７、特図１用変動領域８７ｂ又は／及び特図２用変動領域８８における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示中（特定遊技状態）に、第３図柄表示装置８１において装飾図柄の変動演出を同時並列的に実行する中で、１の動的表示の実行中に２以上の装飾図柄の変動演出が行われたかのような演出（所謂、疑似連演出）を実行するように構成してもよい。具体的には、１の動的表示の実行中（所定期間）に、装飾図柄の変動演出において疑似連成功演出（例えば、疑似連専用の第３図柄が仮停止したり、図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３に同一図柄以外の図柄が仮停止したりするなど（第２演出））の実行後に再び各図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動を開始し、疑似連失敗演出（例えば、疑似連専用の第３図柄が仮停止しかなったり、図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３に同一図柄が仮停止してノーマルリーチやスーパーリーチに発展するなど（第１演出））が導出されるまでの間、疑似連成功演出を所定回数繰り返すように構成してもよい。このように構成することで、１の動的表示の実行中に、疑似連失敗演出が導出されることなく疑似連成功演出が所定回数実行される間、疑似連成功演出が導出される都度、大当たり（所定の利益状態）の導出確率が上昇するように演出を構成できる。

【１３２８９】

さらに、１の動的表示の実行中に、疑似連成功演出とは異なる特殊成功演出（例えば、疑似連成功演出を複数回導出した場合の最高期待度状態を示唆する演出）が導出されることで、疑似連成功演出が複数回導出して、疑似連演出における最高期待度の状態を示唆するように構成してもよい。

【１３２９０】

このように構成することで、疑似連成功演出が複数回導出されていない状態であっても、特殊成功演出が導出されることで最高期待度の状態を示唆することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【１３２９１】

また、連続予告演出を音声出力装置２２６からの音声出力や、電飾部２９～３３の点灯または点滅によって行えば、その連続予告演出の制御は音声ランプ制御装置１１３によって行われるので、始動入賞時における当否判定や変動開始時の抽選処理を主制御装置１１０に行わせ、連続予告演出を音声ランプ制御装置１１３に行わせ、変動演出を表示制御装置１１４に行わせることで、パチンコ機１０により連続予告演出を行う場合、それぞれの制御装置に各処理を分担させることができる。よって、１つの制御装置に負荷が集中する

のを防ぐことができるので、各制御装置のＭＰＵに求められる性能を低く抑えることができる。

【１３２９２】

尚、第３図柄表示装置８１における連続予告演出用の図柄の表示、第４図柄表示装置における連続予告演出用の図柄の表示、役物の所定の態様での作動、音声出力装置２２６からの音声出力、及び、電飾部２９～３３の点灯または点滅のうち、少なくとも２以上を組み合わせ、それぞれを連動させて制御することにより、連続予告演出を実行してもよい。これにより、より多彩な連続予告演出を実行させることができる。また、連続予告演出の実行方法（第３図柄表示装置８１による表示、第４図柄表示装置による表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、電飾部２９～３３の点灯または点滅、又は、それらの組み合わせ）を変えることで、連続予告演出終了後の遊技状態に応じて選定される連続予告演出態様を複数用意してもよい。

【１３２９３】

また、連続予告演出が行われる場合に、変動演出とは別の連続予告演出用の画像が第３図柄表示装置８１に表示させてもよいし、連続予告演出を、変動演出が終了したときに表示される停止図柄として、所定の図柄の組み合わせである、所謂「チャンス目」を表示させることによって行ってもよい。この場合、表示制御装置１１４のＭＰＵで実行されるコマンド判定処理にて連続予告コマンドの受信を判断すると、チャンス目に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄判別フラグをオフに設定するようにしてもよい。コマンド判定処理では、停止識別コマンド処理の後にその他コマンド処理の中で連続予告コマンドに対応する処理を実行するので、表示用停止識別コマンドの受信によって設定された停止図柄に代えて、チャンス目が停止図柄として設定される。よって、変動停止時にチャンス目を確定表示させることができる。そして、第３図柄表示装置８１において、変動演出ごとに停止図柄としてチャンス目が連続して表示されれば、遊技者に対して、最終的に大当たりが得られる期待感を持たせることができる。

【１３２９４】

上記実施形態において、主制御装置１１０は、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞（始動入賞）があった場合に、「１」加算された保留球数を音声ランプ制御装置１１３へ通知する保留球数コマンドに対して、該始動入賞に伴いカウンタ用バッファより取得された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１をそのまま含めて、音声ランプ制御装置１１３へ送信する場合について説明したが、保留球数コマンドに含めるカウンタの種類は、カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の一部であってもよいし、その他のカウンタの値を含めてもよい。また、主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３に対して始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を通知する場合に、これらの各カウンタの値を示す情報を保留球数コマンドに含めて通知するのではなく、保留球数コマンドとは別のコマンドに各カウンタの値を示す情報を含めて、これらの値を音声ランプ制御装置１１３に対して通知してもよい。別のコマンドとしては、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する専用のコマンドであってもよいし、変動パターンコマンドや停止図柄コマンド等、別の情報を音声ランプ制御装置１１３へ通知するためのコマンドに、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値が加えられてもよい。別のコマンドとして、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する場合、該コマンドに、その通知する各カウンタの値が、いずれの保留回数に対応する変動演出に係るものであるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３は、該コマンドに含まれる保留回数に関する情報に基づいて、その保留回数に対応する先読み情報第１～第４エリアのいずれかのエリアに、該コマンドに含まれる各カウンタの値を格納することができる。

【１３２９５】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３において、保留球数コマンドを受信した場合に、該保留球数コマンドにて示される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値そのものをＲＡＭ２２３に格納してもよいし、保留球数コマンド（又は、各カウンタの値が示される

コマンド）を受信した場合に、該コマンドにて示される各カウンタの値に基づいて、大当たりか否か、大当たりの場合の大当たり種別、外れの場合の外れ種別等の一部または全部を判定し、これらの判定結果を、該コマンドにて示される各カウンタの値に代えて、または、該カウンタの値の一部または全部とあわせて、ＲＡＭ２２３に格納してもよい。

【１３２９６】

上記実施形態においては、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞およびスルーゲート６７の通過は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定してもよい。また、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞に対し、始動口によって別箇に最大保留球数を設定するようにしてもよく、各々の始動口における最大保留球数は「４」以外の任意の数であってもよい。また、各始動口における最大保留球数は必ずしも同一の値とする必要はなく、異なる値であってもよい。また、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第３図柄表示装置８１の一部において、数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、特別図柄表示装置３７とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

【１３２９７】

また、上記実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第３図柄表示装置８１の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、横方向あるいはＬ字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、１又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、１又は複数のキャラクタが、第３図柄として用いられる。

【１３２９８】

上記各実施形態では、変動演出を実行する場合に、全図柄Ｚ１～Ｚ３を遊技者が視認不可な程度に高速にスクロールする高速変動を表示させる場合について説明したが、この高速変動の表示に代えて、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ視認不可な程度に縮小して表示したり、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ多数の白い点がランダムに表示されるスノーノイズ状の画像として表示してもよい。

【１３２９９】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【１３３００】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値

を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【１３３０１】

スロットマシンでは、所定期間中に払い出された遊技媒体（コイン、メダル）の総数に対する、ボーナス（役物）により払い出された遊技媒体の数の比率が役物比率となる。そこで、各役が成立した場合に払い出される遊技媒体の数を、賞球数テーブルに代えて主制御装置のＲＯＭに格納しておき、役物比率管理チップ又は役物比率管理チップと同等の機能を実行する制御装置にて、非ボーナスゲーム期間（通常期間）において成立した（有効ライン上に図柄が揃った）役の数、ボーナスゲーム期間中において成立した役の数、ＡＴ期間中において成立した役の数を計数して、役物比率や連続役物比率を管理してもよい。

【１３３０２】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【１３３０３】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。なお、以下に示す各種発明の概念は、それぞれ、他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分を、その発明の概念に追加し或いはその他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分と交換等することにより、その発明の概念を変形して構成するようにしても良い。

【１３３０４】

＜Ａ群：大当たりした時の大当たり種別・小当たり種別によって、同じ時短状態でも継続率、大当たりラウンド割合（及び大当たり出現確率）が変化（第１実施例）＞

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【１３３０５】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１３３０６】

Ａ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１３３０７】

識別情報の動的表示を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、

前記動的表示の表示結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備えた遊技機において、

少なくとも、所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態（例えば、「時間短縮状態」）とに移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短フラグ２０３ｊ）と、

前記動的表示における所定結果（例えば、小当たり）の導出に基づいて、所定価値（例えば、小当たり状態）を付与可能な所定価値付与手段（例えば、小入賞口７３）と、

前記所定価値付与手段による前記所定価値の付与が可能な状況（例えば、小当たり中）において、特定条件（例えば、特定領域７３ｄの球の通過）が成立した場合に、前記所定価値と異なる特定価値（例えば、大当たり状態）を付与可能な特定価値付与手段（例えば、大当たりフラグ２０３ｑ）と、を備え、
前記特定価値は、
第１所定結果（例えば、小当たり種別「時短Ａ」）が導出した場合に付与可能な第１特定価値（例えば、最大ラウンド数が３Ｒ）と、
前記第１所定結果と異なる第２所定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｇ」）が導出した場合に付与可能な第２特定価値（例えば、最大ラウンド数が１０Ｒ）と、を備え、
前記遊技機は、
前記特定遊技状態において、少なくとも、前記第１所定結果又は前記第２所定結果のいずれが導出されるかにより、前記第１特定価値又は前記第２特定価値の付与状況が異なる（例えば、当選した小当たり種別によって、「時間短縮状態」において大当たりラウンド割合が変化）ように構成され、前記遊技状態移行手段による遊技状態の移行状況が異なる（例えば、当選した小当たり種別によって、「時間短縮状態」において大当たりした場合の「時間短縮状態」の継続率が変化）ように構成されている
ことを特徴とする遊技機Ａ０。
【１３３０８】
遊技機Ａ０によれば、識別情報の動的表示を実行可能な表示手段と、前記動的表示の表示結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、少なくとも、所定遊技状態と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態とに移行可能な遊技状態移行手段と、前記動的表示における所定結果の導出に基づいて、所定価値を付与可能な所定価値付与手段と、前記所定価値付与手段による前記所定価値の付与が可能な状況において、特定条件が成立した場合に、前記所定価値と異なる特定価値を付与可能な特定価値付与手段と、を備え、前記特定価値は、第１所定結果が導出した場合に付与可能な第１特定価値と、前記第１所定結果と異なる第２所定結果が導出した場合に付与可能な第２特定価値と、を備え、前記遊技機は、前記特定遊技状態において、少なくとも、前記第１所定結果又は前記第２所定結果のいずれが導出されるかにより、前記第１特定価値又は前記第２特定価値の付与状況が異なるように構成され、前記遊技状態移行手段による遊技状態の移行状況が異なるように構成されている。これにより、特定遊技状態において特定価値が導出された場合における遊技価値の付与状況が変化することにより、同じ特定遊技状態であっても、該特定遊技状態において特定価値が導出された場合の遊技価値状況および特定遊技状態の継続状況を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１３３０９】
遊技機Ａ０において、
前記所定結果の導出に基づいて所定作動部材（例えば、小入賞口ソレノイド７３ｂ）が作動し易い若しくは作動し得ることで遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定入球手段（例えば、小入賞口ユニット７３）、を備え、
前記特定条件は、
前記所定入球手段への遊技球の入球である
ことを特徴とする遊技機Ａ１。
【１３３１０】
遊技機Ａ１によれば、遊技機Ａ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定結果の導出に基づいて所定作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定入球手段、を備え、前記特定条件は、前記所定入球手段への遊技球の入球である。これにより、特定遊技状態において所定入球手段に遊技球が入球可能となる状況を変化させることで、該特定遊技状態において特定価値が導出された場合の遊技価値状況および特定遊技状態の継続状況を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１３３１１】
遊技機Ａ１において、
前記特定遊技状態において導出された前記所定結果の種類によって、前記所定入球手段への遊技球の入球状況を変化させる入球状況変化手段（例えば、成立した小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無により、小入賞口ユニット７３への入球割合が変化）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ａ２。
【１３３１２】
遊技機Ａ２によれば、遊技機Ａ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定遊技状態において導出された前記所定結果の種類によって、前記所定入球手段への遊技球の入球状況を変化させる入球状況変化手段、を備えている。これにより、特定遊技状態において導出された所定結果の種類によって、所定入球手段に遊技球が入球可能となる割合を変化させることで、該特定遊技状態において特定価値が導出された場合の遊技価値状況および特定遊技状態の継続状況を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１３３１３】
遊技機Ａ１又はＡ２のいずれかにおいて、
前記特定遊技状態において、前記所定作動部材と異なる特定作動部材（例えば、普通電役ソレノイド）が作動し易い若しくは作動し得ることで遊技球が入球し易い若しくは入球し得る、前記所定入球手段と異なる特定入球手段（例えば、普通電役７２）、を備え、
前記特定入球手段は、
前記所定入球手段よりも、遊技球の流下方向の上流側に配設される
ことを特徴とする遊技機Ａ３。
【１３３１４】
遊技機Ａ３によれば、遊技機Ａ１又はＡ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定遊技状態において、前記所定作動部材と異なる特定作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで遊技球が入球し易い若しくは入球し得る、前記所定入球手段と異なる特定入球手段、を備え、前記特定入球手段は、前記所定入球手段よりも、遊技球の流下方向の上流側に配設される。これにより、特定遊技状態において導出された所定結果の種類によって、特定入球手段に遊技球が入球し易い若しくは入球し得る遊技状態と、入球し難い若しくは入球し得ない遊技状態とに異ならせることができ、その結果、所定入球手段に遊技球が入球可能となる状況を変化させることで、該特定遊技状態において特定価値が導出された場合の遊技価値状況および特定遊技状態の継続状況を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１３３１５】
遊技機Ａ２又はＡ３において、
前記特定遊技状態における前記表示手段に関する特定事象（例えば、各小当たり種別）の導出回数を計数可能な特定事象計数手段（例えば、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７）、を備え、
前記遊技状態移行手段は、
前記特定遊技状態において、前記特定事象計数手段によって前記特定事象が特定回数（例えば、時短終了条件の成立する回数）計数された場合に前記所定遊技状態に移行させる特定事象移行手段（例えば、小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立）、を備え、
前記入球状況変化手段は、
前記特定事象移行手段によって遊技状態が移行した場合に前記所定入球手段への遊技球の入球状況を変化させる
ことを特徴とする遊技機Ａ４。
【１３３１６】
遊技機Ａ４によれば、遊技機Ａ２又はＡ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即

ち、前記特定遊技状態における前記表示手段に関する特定事象の導出回数を計数可能な特定事象計数手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記特定遊技状態において、前記特定事象計数手段によって前記特定事象が特定回数計数された場合に前記所定遊技状態に移行させる特定事象移行手段、を備え、前記入球状況変化手段は、前記特定事象移行手段によって遊技状態が移行した場合に前記所定入球手段への遊技球の入球状況を変化させる。これにより、特定遊技状態において導出された所定結果の回数が特定回数に達したか否かによって遊技状態の移行有無を変化させることができ、その結果、所定入球手段に遊技球が入球可能となる状況を変化させることで、該特定遊技状態において特定価値が導出された場合の遊技価値状況および特定遊技状態の継続状況を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１３３１７】

遊技機Ａ４において、

前記特定事象移行手段は、

前記特定価値付与手段により前記特定価値が付与された場合における前記所定事象の種類によって、前記特定回数を変化させる回数変化手段（例えば、大当たり種別又は小当たり種別によって、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が異なる）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ａ５。

【１３３１８】

遊技機Ａ５によれば、遊技機Ａ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定事象移行手段は、前記特定価値付与手段により前記特定価値が付与された場合における前記所定事象の種類によって、前記特定回数を変化させる回数変化手段、を備えている。これにより、特定価値が付与された場合における所定事象の種類によって特定回数が変化するため、特定遊技状態において、特定価値を付与した場合の所定事象の種類によって、導出された所定結果の回数が特定回数に達したか否かを変化させることができ、その結果、所定入球手段に遊技球が入球可能となる状況を変化させることで、該特定遊技状態において特定価値が導出された場合の遊技価値状況および特定遊技状態の継続状況を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１３３１９】

識別情報の動的表示を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、

前記動的表示の表示結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備えた遊技機において、

少なくとも、所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態（例えば、「時間短縮状態」）とに移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短フラグ２０３ｊ）と、

前記動的表示における所定結果（例えば、小当たり）の導出に基づいて、所定価値（例えば、小当たり状態）を付与可能な所定価値付与手段（例えば、小入賞口７３）と、

前記所定価値付与手段による前記所定価値の付与が可能な状況（例えば、小当たり中）において、特定条件（例えば、特定領域７３ｄの球の通過）が成立した場合に、前記所定価値と異なる特定価値（例えば、大当たり状態）を付与可能な特定価値付与手段（例えば、大当たりフラグ２０３ｑ）と、を備え、

前記特定価値は、

第１所定結果（例えば、小当たり種別「時短Ａ」）が導出した場合に付与可能な第１特定価値（例えば、最大ラウンド数が３Ｒ）と、

前記第１所定結果と異なる第２所定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｇ」）が導出した場合に付与可能な第２特定価値（例えば、最大ラウンド数が１０Ｒ）と、を備え、

前記遊技機は、

前記特定遊技状態において、少なくとも、前記第１所定結果又は前記第２所定結果のいずれが導出されるかにより、前記遊技状態移行手段による遊技状態の移行状況が異なる（

例えば、当選した小当たり種別によって、「時間短縮状態」において大当たりした場合の「時間短縮状態」の継続率が変化）ように構成されている
ことを特徴とする遊技機Ａ５０。
【１３３２０】
遊技機Ａ５０によれば、識別情報の動的表示を実行可能な表示手段と、前記動的表示の表示結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、少なくとも、所定遊技状態と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態とに移行可能な遊技状態移行手段と、前記動的表示における所定結果の導出に基づいて、所定価値を付与可能な所定価値付与手段と、前記所定価値付与手段による前記所定価値の付与が可能な状況において、特定条件が成立した場合に、前記所定価値と異なる特定価値を付与可能な特定価値付与手段と、を備え、前記特定価値は、第１所定結果が導出した場合に付与可能な第１特定価値と、前記第１所定結果と異なる第２所定結果が導出した場合に付与可能な第２特定価値と、を備え、前記遊技機は、前記特定遊技状態において、少なくとも、前記遊技状態移行手段による遊技状態の移行状況が異なるように構成されている。これにより、特定遊技状態において特定価値が導出された場合における遊技価値の付与状況が変化することにより、同じ特定遊技状態であっても、該特定遊技状態において特定価値が導出された場合の遊技価値状況および特定遊技状態の継続状況を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１３３２１】
遊技機Ａ５０において、
前記所定結果の導出に基づいて所定作動部材（例えば、小入賞口ソレノイド７３ｂ）が作動し易い若しくは作動し得ることで遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定入球手段（例えば、小入賞口ユニット７３）、を備え、
前記特定条件は、
前記所定入球手段への遊技球の入球である
ことを特徴とする遊技機Ａ５１。
【１３３２２】
遊技機Ａ５１によれば、遊技機Ａ５０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定結果の導出に基づいて所定作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定入球手段、を備え、前記特定条件は、前記所定入球手段への遊技球の入球である。これにより、特定遊技状態において所定入球手段に遊技球が入球可能となる状況を変化させることで、該特定遊技状態において特定価値が導出された場合の遊技価値状況および特定遊技状態の継続状況を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１３３２３】
遊技機Ａ５１において、
前記特定遊技状態において導出された前記所定結果の種類によって、前記所定入球手段への遊技球の入球状況を変化させる入球状況変化手段（例えば、成立した小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無により、小入賞口ユニット７３への入球割合が変化）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ａ５２。
【１３３２４】
遊技機Ａ５２によれば、遊技機Ａ５１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定遊技状態において導出された前記所定結果の種類によって、前記所定入球手段への遊技球の入球状況を変化させる入球状況変化手段、を備えている。これにより、特定遊技状態において導出された所定結果の種類によって、所定入球手段に遊技球が入球可能となる割合を変化させることで、該特定遊技状態において特定価値が導出された場合の遊技価値状況および特定遊技状態の継続状況を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１３３２５】
遊技機Ａ５１又はＡ５２のいずれかにおいて、
前記特定遊技状態において、前記所定作動部材と異なる特定作動部材（例えば、普通電役ソレノイド）が作動し易い若しくは作動し得ることで遊技球が入球し易い若しくは入球し得る、前記所定入球手段と異なる特定入球手段（例えば、普通電役７２）、を備え、
前記特定入球手段は、
前記所定入球手段よりも、遊技球の流下方向の上流側に配設される
ことを特徴とする遊技機Ａ５３。
【１３３２６】
遊技機Ａ５３によれば、遊技機Ａ５１又はＡ５２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定遊技状態において、前記所定作動部材と異なる特定作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで遊技球が入球し易い若しくは入球し得る、前記所定入球手段と異なる特定入球手段、を備え、前記特定入球手段は、前記所定入球手段よりも、遊技球の流下方向の上流側に配設される。これにより、特定遊技状態において導出された所定結果の種類によって、特定入球手段に遊技球が入球し易い若しくは入球し得る遊技状態と、入球し難い若しくは入球し得ない遊技状態とに異ならせることができ、その結果、所定入球手段に遊技球が入球可能となる状況を変化させることで、該特定遊技状態において特定価値が導出された場合の遊技価値状況および特定遊技状態の継続状況を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１３３２７】
遊技機Ａ５２又はＡ５３において、
前記特定遊技状態における前記表示手段に関する特定事象（例えば、各小当たり種別）の導出回数を計数可能な特定事象計数手段（例えば、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７）、を備え、
前記遊技状態移行手段は、
前記特定遊技状態において、前記特定事象計数手段によって前記特定事象が特定回数（例えば、時短終了条件の成立する回数）計数された場合に前記所定遊技状態に移行させる特定事象移行手段（例えば、小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立）、を備え、
前記入球状況変化手段は、
前記特定事象移行手段によって遊技状態が移行した場合に前記所定入球手段への遊技球の入球状況を変化させる
ことを特徴とする遊技機Ａ５４。
【１３３２８】
遊技機Ａ５４によれば、遊技機Ａ５２又はＡ５３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定遊技状態における前記表示手段に関する特定事象の導出回数を計数可能な特定事象計数手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記特定遊技状態において、前記特定事象計数手段によって前記特定事象が特定回数計数された場合に前記所定遊技状態に移行させる特定事象移行手段、を備え、前記入球状況変化手段は、前記特定事象移行手段によって遊技状態が移行した場合に前記所定入球手段への遊技球の入球状況を変化させる。これにより、特定遊技状態において導出された所定結果の回数が特定回数に達したか否かによって遊技状態の移行有無を変化させることができ、その結果、所定入球手段に遊技球が入球可能となる状況を変化させることで、該特定遊技状態において特定価値が導出された場合の遊技価値状況および特定遊技状態の継続状況を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１３３２９】
遊技機Ａ５４において、
前記特定事象移行手段は、
前記特定価値付与手段により前記特定価値が付与された場合における前記所定事象の種

類によって、前記特定回数を変化させる回数変化手段（例えば、大当たり種別又は小当たり種別によって、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が異なる）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ａ５５。
【１３３３０】
遊技機Ａ５５によれば、遊技機Ａ５４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定事象移行手段は、前記特定価値付与手段により前記特定価値が付与された場合における前記所定事象の種類によって、前記特定回数を変化させる回数変化手段、を備えている。これにより、特定価値が付与された場合における所定事象の種類によって特定回数が変化するため、特定遊技状態において、特定価値を付与した場合の所定事象の種類によって、導出された所定結果の回数が特定回数に達したか否かを変化させることができ、その結果、所定入球手段に遊技球が入球可能となる状況を変化させることで、該特定遊技状態において特定価値が導出された場合の遊技価値状況および特定遊技状態の継続状況を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１３３３１】
＜Ｂ群：継続率が徐々にランクアップ＞
従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【１３３３２】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【１３３３３】
Ｂ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【１３３３４】
所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、
前記表示手段の表示結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機において、
前記表示手段は、
特定遊技状態（例えば、「時間短縮状態」）において実行可能な第１演出（例えば、特定領域通過可能な小当たり種別であって、該小当たり当選に基づく大当たり後に「通常遊技状態」に移行することとなる場合の変動演出）と、前記第１演出よりも有利な状態を示唆可能な第２演出（例えば、特定領域通過可能な小当たり種別であって、該小当たり当選に基づく大当たり後に再度「時間短縮状態」に移行することとなる場合の変動演出）と、を表示可能に構成され、
前記遊技機は、
所定期間（例えば、「第１時間短縮状態」から「第４時間短縮状態」に移行するまでの期間）において、前記第１演出が導出されることなく前記第２演出が導出されることで、所定の状態（例えば、「時短機能」）を発生させる期待度（例えば、継続率）が上昇される
ことを特徴とする遊技機Ｂ０。
【１３３３５】
遊技機Ｂ０によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、前記表示手段は、特定遊技状態において実行可能な第１演出と、前記第１演出よりも有利な状態を示唆可能な第２演出と、を表示可能に構成され、前記遊技機は、所定期間において、前記第１演出が導出されることなく前記第２演出が導出されることで、所定の状態を発生させる期待度が上昇される。これにより、所定期間において、第１

演出が導出されることなく第２演出が実行されることで、所定の状態を発生させる期待度を上昇させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１３３３６】

遊技機Ｂ０において、

前記所定期間における前記第２演出の導出回数は、所定回数（例えば、「第４時間短縮状態」に達するまでの回数）が最大となるように構成されている

ことを特徴とする遊技機Ｂ１。

【１３３３７】

遊技機Ｂ１によれば、遊技機Ｂ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定期間における前記第２演出の導出回数は、所定回数が最大となるように構成されている。これにより、所定期間において、第１演出が導出されることなく第２演出が所定回数実行されるまでの間、該第２演出が実行される都度、所定の状態を発生させる期待度を上昇させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１３３３８】

遊技機Ｂ０又はＢ１において、

前記所定期間において前記第１演出が導出された場合に、該第１演出が導出されるまでの間に導出された前記第２演出の導出回数にかかわらず、前記所定期間を終了させる所定期間終了手段（例えば、特定領域通過可能な小当たり種別であって、該小当たり当選に基づく大当たり後に「通常遊技状態」に移行することとなる場合の変動演出が実行された場合に、「時間短縮状態」を終了させて「通常遊技状態」に移行する処理）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｂ２。

【１３３３９】

遊技機Ｂ２によれば、遊技機Ｂ０又はＢ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定期間において前記第１演出が導出された場合に、該第１演出が導出されるまでの間に導出された前記第２演出の導出回数にかかわらず、前記所定期間を終了させる所定期間終了手段、を備えている。これにより、所定期間において、第１演出が導出されることなく第２演出が所定回数実行されるまでの間であれば、該第２演出が実行されることにより、所定の状態を発生させる期待度を上昇させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１３３４０】

遊技機Ｂ０からＢ２のいずれかにおいて、

前記第１演出及び／又は前記第２演出の導出期待度は、

前記第２演出が導出された回数ごとで異なる

ことを特徴とする遊技機Ｂ３。

【１３３４１】

遊技機Ｂ３によれば、遊技機Ｂ０からＢ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１演出及び／又は前記第２演出の導出期待度は、前記第２演出が導出された回数ごとで異なる。これにより、所定期間において、第２演出が導出された場合に、該第２演出の導出回数によって、第１演出及び／又は第２演出の導出期待度が異なるため、第２演出の導出回数に応じた状況によって第１演出が導出される前に第２演出を導出することができるか否かという新たな遊技性のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１３３４２】

遊技機Ｂ０からＢ３のいずれかにおいて、

前記表示手段は、

前記特定遊技状態において実行可能であり、前記第１演出よりも有利な状態を示唆可能であって、前記第２演出と異なる第３演出（例えば、大当たり種別に当選することとなる変動演出）、を実行可能に構成され、

前記遊技機は、
前記所定期間において前記第３演出が導出されることで、前記所定の状態を発生させる期待度が最も高い状態まで上昇される
ことを特徴とする遊技機Ｂ４。
【１３３４３】
遊技機Ｂ４によれば、遊技機Ｂ０からＢ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記表示手段は、前記特定遊技状態において実行可能であり、前記第１演出よりも有利な状態を示唆可能であって、前記第２演出と異なる第３演出、を実行可能に構成され、前記遊技機は、前記所定期間において前記第３演出が導出されることで、前記所定の状態を発生させる期待度が最も高い状態まで上昇される。これにより、所定期間において、第２演出が所定回数導出されなくても、第３演出が導出されることによって所定の状態を発生させる期待度が最も高い状態まで上昇されるため、新たな遊技性を創出しつつ遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１３３４４】
＜Ｃ群：ある一定の周期で最大ラウンド確定＞
従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【１３３４５】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【１３３４６】
Ｃ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【１３３４７】
所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、
前記表示手段の表示結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機において、
少なくとも、所定作動部材（例えば、小入賞口ソレノイド７３ｂ）が作動し易い若しくは作動し得ることで所定入球手段（例えば、小入賞口ユニット７３）へ遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定遊技状態（例えば、「時間短縮状態」）と、前記所定遊技状態より前記所定作動部材が作動し難い若しくは作動しないことで前記所定入球手段へ遊技球が入球し難い若しくは入球し得ない特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）と、に移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短フラグ２０３ｊ）と、
前記所定入球手段への入球期待度を変化可能な入球期待度変化手段（例えば、小当たり確率を変化）と、を備え、
前記遊技機は、
前記入球期待度変化手段によって前記所定入球手段への入球期待度を変化させることで、前記所定の遊技価値を遊技者に付与し得る発生期待度が変化し得る
ことを特徴とする遊技機Ｃ０。
【１３３４８】
遊技機Ｃ０によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、少なくとも、所定作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで所定入球手段へ遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定遊技状態と、前記所定遊技状態より前記所定作動部材が作動し難い若しくは作動しないことで前記所定入球手段へ遊技球が入球し難い若しくは入球し得ない特定遊技状態と、に移行可能な遊技状態移行手段と、前記所定入球手段への入球期待度を変化可能な入球期待度変化手段と、を備え、前記遊技機は、前記入球期待度変化手段によって前記所定入球手段への入球期待度を変化させることで、前記所定の遊技価値を遊技者に付与し得る発生期待度が変化し得るように構成されて

いる。これにより、入球期待度変化手段によって所定入球手段への入球期待度を変化させることによって所定の遊技価値を遊技者に付与可能となる発生期待度を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１３３４９】

遊技機Ｃ０において、

前記表示手段は、

前記所定の遊技価値を遊技者に付与し得る契機となり得る少なくとも所定事象と特定事象（例えば、２以上の大当たり種別又は２以上の小当たり種別）と、を実行可能に構成され、

前記入球期待度変化手段は、

前記所定の遊技価値を遊技者に付与した場合に導出された前記所定事象が実行された場合と、前記所定の遊技価値を遊技者に付与した後の遊技状態において前記所定作動部材を作動させることとなる前記特定事象が実行された場合（例えば、小当たり種別）とで、前記所定入球手段への入球期待度が異なるように構成される

ことを特徴とする遊技機Ｃ１。

【１３３５０】

遊技機Ｃ１によれば、遊技機Ｃ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記表示手段は、前記所定の遊技価値を遊技者に付与し得る契機となり得る少なくとも所定事象と特定事象と、を実行可能に構成され、前記入球期待度変化手段は、前記所定の遊技価値を遊技者に付与した場合に導出された前記所定事象が実行された場合と、前記所定の遊技価値を遊技者に付与した後の遊技状態において前記所定作動部材を作動させることとなる前記特定事象が実行された場合とで、前記所定入球手段への入球期待度が異なるように構成される。これにより、所定の遊技価値を遊技者に付与した場合に導出された所定事象が実行された場合と、所定の遊技価値を遊技者に付与した後の遊技状態において所定作動部材を作動させることとなる特定事象が実行された場合とで、所定入球手段への入球期待度を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１３３５１】

遊技機Ｃ０又はＣ１において、

前記入球期待度変化手段は、

前記所定遊技状態において前記所定入球手段への入球期待度を変化可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｃ２。

【１３３５２】

遊技機Ｃ２によれば、遊技機Ｃ０又はＣ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記入球期待度変化手段は、前記所定遊技状態において前記所定入球手段への入球期待度を変化可能に構成される。これにより、所定の遊技価値を遊技者に付与した場合に導出された所定事象が実行された場合と、所定の遊技価値を遊技者に付与した後の所定遊技状態において所定作動部材を作動させることとなる特定事象が実行された場合とで、所定入球手段への入球期待度を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１３３５３】

遊技機Ｃ１又はＣ２において、

前記所定遊技状態における前記特定事象の導出期待度が一定となるように構成されている

ことを特徴とする遊技機Ｃ３。

【１３３５４】

遊技機Ｃ３によれば、遊技機Ｃ１又はＣ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定遊技状態における前記特定事象の導出期待度が一定となるように構成されている。これにより、所定の遊技価値を遊技者に付与した後の所定遊技状態における特定事象の導出期待度は一定であるものの、該所定遊技状態における所定入球手段への入球期待

度を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１３３５５】

遊技機Ｃ０からＣ３のいずれかにおいて、

遊技球が入球可能な特定入球手段（例えば、特定領域７３ｄ）、を備え、

前記遊技機は、

前記所定入球手段への入球後、さらに前記特定入球手段への入球によって、前記所定の遊技価値が付与可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｃ４。

【１３３５６】

遊技機Ｃ４によれば、遊技機Ｃ０からＣ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が入球可能な特定入球手段、を備え、前記遊技機は、前記所定入球手段への入球後、さらに前記特定入球手段への入球によって、前記所定の遊技価値が付与可能に構成される。これにより、所定の遊技価値を遊技者に付与した後の所定遊技状態において、特定事象が導出された場合に所定入球手段へ入球させ、さらに特定入球手段へも入球させて所定の遊技価値を発生されられるか否かという遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１３３５７】

遊技機Ｃ０からＣ４のいずれかにおいて、

前記入球期待度変化手段は、

前記所定遊技状態における所定条件（例えば、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件）の成立に基づいて、前記所定入球手段への入球期待度を変化させる

ことを特徴とする遊技機Ｃ５。

【１３３５８】

遊技機Ｃ５によれば、遊技機Ｃ０からＣ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記入球期待度変化手段は、前記所定遊技状態における所定条件の成立に基づいて、前記所定入球手段への入球期待度を変化させる。これにより、所定の遊技価値を遊技者に付与した後の所定遊技状態において、所定条件が成立するか否かによって、所定入球手段への入球期待度を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１３３５９】

＜Ｄ群：継続率シナリオ管理モンキーターン＞

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【１３３６０】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１３３６１】

Ｄ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１３３６２】

所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、

前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機において、

１の遊技状態において、所定状態（例えば、「第１時間短縮状態」～「第４時間短縮状態」をループする「時間短縮状態」）と、前記所定状態と異なる特定状態（例えば、「第６時間短縮状態」～「第９時間短縮状態」をループする「時間短縮状態」）と、前記所定状態及び前記特定状態と異なる特別状態（例えば、「第５時間短縮状態」）と、を発生可能に構成され、

前記遊技機は、
前記所定状態と、前記特定状態と、前記特別状態とにおいて、前記所定の遊技価値を付与可能な期待度がそれぞれ異なるように構成されている
ことを特徴とする遊技機Ｄ０。
【１３３６３】
遊技機Ｄ０によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、１の遊技状態において、所定状態と、前記所定状態と異なる特定状態と、前記所定状態及び前記特定状態と異なる特別状態と、を発生可能に構成され、前記遊技機は、前記所定状態と、前記特定状態と、前記特別状態とにおいて、前記所定の遊技価値を付与可能な期待度がそれぞれ異なるように構成されている。これにより、１の遊技状態でありながら、それぞれの遊技価値を付与可能な期待度が異なるため、いずれの状態に移行させられるか、という新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１３３６４】
遊技機Ｄ０において、
前記遊技機は、
前記所定状態内で第１遊技価値（例えば、「時間短縮状態」の継続率が１００％の状態）を付与可能な第１価値示唆態様（例えば、「第４時間短縮状態」）と、前記第１遊技価値示唆態様よりも遊技価値の低い第２遊技価値（例えば、「時間短縮状態」の継続率が５０％の状態）を付与可能な第２価値示唆態様（例えば、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」）と、を備え、
前記所定状態において、前記第１価値示唆態様と前記第２価値示唆態様とを周期的に移行するように構成される
ことを特徴とする遊技機Ｄ１。
【１３３６５】
遊技機Ｄ１によれば、遊技機Ｄ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技機は、前記所定状態内で第１遊技価値を付与可能な第１価値示唆態様と、前記第１遊技価値示唆態様よりも遊技価値の低い第２遊技価値を付与可能な第２価値示唆態様と、を備え、前記所定状態において、前記第１価値示唆態様と前記第２価値示唆態様とを周期的に移行するように構成される。これにより、１の遊技状態である所定状態、特定状態及び特別状態のうち、所定状態に移行した場合において、少なくとも２以上存在する第２価値示唆態様である遊技態様を如何にして継続させ、高い遊技価値を付与可能な第１価値示唆態様に移行させることができるか、という新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１３３６６】
遊技機Ｄ０又はＤ１において、
前記遊技機は、
前記特定状態内で最も高い遊技価値（例えば、「時間短縮状態」の継続率が１００％の状態）を付与可能な特定高価値示唆態様（例えば、「第６時間短縮状態」、「第７時間短縮状態」及び「第８時間短縮状態」）と、前記特定高価値示唆態様よりも遊技価値の低い遊技価値を付与可能な特定低価値示唆態様（例えば、「第９時間短縮状態」）と、を備え、
前記特定高価値示唆態様は、
前記特定状態において、前記特定低価値示唆態様よりも強調示唆される
ことを特徴とする遊技機Ｄ２。
【１３３６７】
遊技機Ｄ２によれば、遊技機Ｄ０又はＤ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定状態内で最も高い遊技価値を付与可能な特定高価値示唆態様と、前記特定高価値示唆態様よりも遊技価値の低い遊技価値を付与可能な特定低価値示唆態様と、を備え

、前記特定高価値示唆態様は、前記特定状態において、前記特定低価値示唆態様よりも強調示唆される。これにより、１の遊技状態である所定状態、特定状態及び特別状態のうち、特定遊技状態に移行した場合において、特定高価値示唆態様よりも遊技価値の低い所定低価値示唆態様である遊技態様をいかにして継続させ、最も高い遊技価値を付与可能な所定高価値示唆態様に移行させることができるか、という新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１３３６８】

なお、「強調示唆される」とは、該当の示唆態様への移行回数が多い、該当の示唆態様における滞在期間が長い、該当の示唆態様の表示回数が多い、該当の示唆態様の表示個数が多い、該当の示唆態様の表示面積が広い、該当の示唆態様の長さが長いなどが例示される。

【１３３６９】

遊技機Ｄ０からＤ２のいずれかにおいて、

少なくとも、前記所定状態又は前記特定状態において、前記表示手段による特別示唆演出（例えば、大当たり種別「時短参」当選に基づく変動演出）の導出により、前記所定状態及び前記特定状態よりも遊技価値の付与期待度が高い前記特別状態に移行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｄ３。

【１３３７０】

遊技機Ｄ３によれば、遊技機Ｄ０からＤ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、前記所定状態又は前記特定状態において、前記表示手段による特別示唆演出の導出により、前記所定状態及び前記特定状態よりも遊技価値の付与期待度が高い前記特別状態に移行可能に構成される。これにより、所定状態又は特定状態において連荘状態を継続している間に、特別示唆演出を導出することで、所定状態及び特定状態よりも遊技価値の付与期待度が高い特別状態に移行させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１３３７１】

遊技機Ｄ０からＤ３のいずれかにおいて、

前記所定状態、前記特定状態又は前記特別状態において、所定演出（例えば、小当たり種別「時短Ａ」又は小当たり種別「時短Ｃ」当選に基づく変動演出）が導出されることより、前記所定状態、前記特定状態又は前記特別状態を終了させる終了手段（例えば、「通常遊技状態」）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｄ４。

【１３３７２】

遊技機Ｄ４によれば、遊技機Ｄ０からＤ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定状態、前記特定状態又は前記特別状態において、所定演出が導出されることにより、前記所定状態、前記特定状態又は前記特別状態を終了させる終了手段、を備えている。これにより、所定状態、特定状態又は特別状態において、所定演出が導出されるまでに、遊技価値を付与する示唆演出を導出させつつ、より遊技価値の付与期待度が高い特別状態に移行させることができるか否か、という新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１３３７３】

遊技機Ｄ４において、

前記終了手段により前記所定状態、前記特定状態又は前記特別状態が終了した後に、所定条件が成立することにより、少なくとも前記所定状態又は前記特定状態に移行可能な移行手段、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｄ５。

【１３３７４】

遊技機Ｄ５によれば、遊技機Ｄ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記終了手段により前記所定状態、前記特定状態又は前記特別状態が終了した後に、所定条件

が成立することにより、少なくとも前記所定状態又は前記特定状態に移行可能な移行手段、を備えている。これにより、所定状態、特定状態又は特別状態が終了した後に、所定条件が成立したことにより、所定状態又は特定状態に移行し、所定状態、特定状態又は特別状態を終了させることとなる所定演出を導出するまでに、遊技価値を付与する示唆演出を導出させつつ、より遊技価値の付与期待度が高い特別状態に移行させることができるか否か、という新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１３３７５】

＜Ｅ群：台湾パチンコ＞

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【１３３７６】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１３３７７】

Ｅ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１３３７８】

所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、

前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機において、

前記所定の遊技価値が付与される場合に、前記表示手段において表示可能な所定識別情報（例えば、大当たり開始時に表示される第３図柄（図６６６の８１ｖ参照））、を備え、

前記所定識別情報は、

所定期間（例えば、「時間短縮状態」が継続される期間）において付与され得る前記所定の遊技価値の付与可能回数を示唆可能に構成され、

前記遊技価値付与手段は、

前記所定期間において、前記所定識別情報によって示唆された回数以上の前記所定の遊技価値を付与可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｅ０。

【１３３７９】

遊技機Ｅ０によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、前記所定の遊技価値が付与される場合に、前記表示手段において表示可能な所定識別情報、を備え、前記所定識別情報は、所定期間において付与され得る前記所定の遊技価値の付与可能回数を示唆可能に構成され、前記遊技価値付与手段は、前記所定期間において、前記所定識別情報によって示唆された回数以上の前記所定の遊技価値を付与可能に構成される。これにより、所定の遊技価値が付与される場合に、表示手段に表示された所定識別情報により、所定期間において遊技者が獲得可能な所定の遊技価値の付与回数を把握することができ、得られる遊技価値を事前に把握して安心しながら所定期間における遊技を堪能することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１３３８０】

遊技機Ｅ０において、

前記所定識別情報は、

前記所定の遊技価値の付与実行中においても表示可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｅ１。

【１３３８１】

遊技機Ｅ１によれば、遊技機Ｅ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定識別情報は、前記所定の遊技価値の付与実行中においても表示可能に構成される。これにより、所定期間において遊技者が獲得可能な所定の遊技価値の付与回数を、所定の遊技価値が付与される場合のみならず、所定の遊技価値の付与実行中においても把握することができ、所定の遊技価値の付与回数を遊技者に的確に示唆することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１３３８２】

遊技機Ｅ０又はＥ１において、

前記所定識別情報は、

前記所定期間の開始時において示唆した前記所定の遊技価値の付与回数から、前記所定の遊技価値を付与する度に、前記所定の遊技価値の付与回数を減少して示唆表示されることを特徴とする遊技機Ｅ２。

【１３３８３】

遊技機Ｅ２によれば、遊技機Ｅ０又はＥ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定識別情報は、前記所定期間の開始時において示唆した前記所定の遊技価値の付与回数から、前記所定の遊技価値を付与する度に、前記所定の遊技価値の付与回数を減少して示唆表示される。これにより、所定の遊技価値が付与される度に、所定識別情報によって、所定期間における所定の遊技価値のおおよその残りの付与回数を把握することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１３３８４】

遊技機Ｅ０からＥ２のいずれかにおいて、

前記所定識別情報は、

前記所定期間における最後の前記所定の遊技価値の付与を実行する場合に、それ以前の所定表示態様（例えば、「３」などのアラビア数字での表示）と異なる特別表示態様（例えば、「終」などの漢字での表示態様に変化）で表示可能であることを特徴とする遊技機Ｅ３。

【１３３８５】

遊技機Ｅ３によれば、遊技機Ｅ０からＥ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定識別情報は、前記所定期間における最後の前記所定の遊技価値の付与を実行する場合に、それ以前の表示態様と異なる表示態様で表示可能である。これにより、所定期間において、特別表示態様によって所定識別情報が表示されるまでの間、所定の遊技価値を付与可能とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１３３８６】

遊技機Ｅ０からＥ３のいずれかにおいて、

前記所定識別情報は、

前記所定識別情報が表示された際に示唆表示された前記所定の遊技価値の付与回数よりも大きな回数の示唆表示が表示され得るように構成される（例えば、「第２時間短縮状態」中の小当たり種別「時短Ｂ」当選時において第３図柄に「２２２」を表示し、次いで、「第１時間短縮状態」中の大当たり種別「時短四」当選時において第３図柄に「３３３」を表示）

ことを特徴とする遊技機Ｅ４。

【１３３８７】

遊技機Ｅ４によれば、遊技機Ｅ０からＥ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定識別情報は、前記所定識別情報は、前記所定識別情報が表示された際に示唆表示された前記所定の遊技価値の付与回数よりも大きな回数の示唆表示が表示され得るように構成される。これにより、所定期間において遊技を実行中の場合に、所定識別情報によって示唆される所定の遊技価値の付与回数が徐々に減少している状態であっても、前回の所定の遊技価値の付与回数の示唆表示よりも大きな回数の示唆表示が行われることがあるため、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある

。
【１３３８８】
＜Ｆ群：確変大当たりしたときに、次回の確変大当たりも確定する海ループ機＞
従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【１３３８９】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【１３３９０】
Ｆ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【１３３９１】
所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、
前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）と、
少なくとも、所定遊技状態（例えば、「時間短縮状態」）と、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）と、に移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短フラグ２０３ｊ）と、を備えた遊技機において、
前記所定遊技状態からの移行先を示唆可能な移行先示唆表示手段（例えば、第３図柄の配列（図６８２（ａ）～（ｄ）の８１ｕ１～８１ｕ３））と、
前記所定遊技状態からいずれかの移行先へ移行する期待度を示唆可能な期待度示唆表示手段（例えば、時短回数（図６８２（ｂ）の８１ｆ）と、を備え、
前記表示手段は、
前記移行先示唆表示手段による移行先の示唆と、前記期待度示唆表示手段による移行期待度の示唆と、を組み合わせで表示可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｆ０。
【１３３９２】
遊技機Ｆ０によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、少なくとも、所定遊技状態と、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態と、に移行可能な遊技状態移行手段と、を備えた遊技機であって、前記所定遊技状態からの移行先を示唆可能な移行先示唆表示手段と、前記所定遊技状態からいずれかの移行先へ移行する期待度を示唆可能な期待度示唆表示手段と、を備え、前記表示手段は、前記移行先示唆表示手段による移行先の示唆と、前記期待度示唆表示手段による移行期待度の示唆と、を組み合わせで表示可能に構成される。これにより、移行先の示唆表示と、移行先への移行期待度を示唆する表示とにより、所定遊技状態から移行する期待度と、所定遊技状態から移行した場合における移行先の期待度と、を組み合わせで示唆することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１３３９３】
遊技機Ｆ０において、
前記移行先示唆表示手段は、
少なくとも２以上の移行先の示唆表示（例えば、次回大当たりが一定確率となる偶数図柄と、次回大当たりが確定する奇数図柄（図６８２（ａ）の８１ｕ１Ｌ及び８１ｕ１Ｒ）を表示可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｆ１。
【１３３９４】
遊技機Ｆ１によれば、遊技機Ｆ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記移行先示唆表示手段は、少なくとも２以上の移行先の示唆表示を表示可能に構成される。これにより、遊技状態が移行した場合に、移行先示唆表示手段によって示唆されている移

行先のうち、いずれの移行先に移行するのか、という新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１３３９５】

遊技機Ｆ０又はＦ１において、

前記期待度示唆表示手段は、

少なくとも２以上の移行期待度の示唆表示（例えば、大当たり確率が一定確率となる時短回数（図６８２（ｂ）の８１ｆ）と、大当たりが確定する時短回数（図６８２（ｃ）の８１ｆ）を表示可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｆ２。

【１３３９６】

遊技機Ｆ２によれば、遊技機Ｆ０又はＦ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記期待度示唆表示手段は、少なくとも２以上の移行期待度の示唆表示を表示可能に構成される。これにより、期待度示唆表示手段によって示唆されている移行期待度の表示内容により、現在の遊技状態から移行させることができるか否か、という新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１３３９７】

遊技機Ｆ０からＦ２のいずれかにおいて、

前記移行先示唆表示手段によって示唆された１の移行先に移行した場合に、移行後に遊技価値の付与が確定される状況へ移行可能な移行後価値付与手段（例えば、「第２時間短縮状態」において奇数図柄（小当たり種別「時短Ｃ」）で大当たりした場合に、いずれかの大当たりが確定する「第３時間短縮状態」に移行）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｆ３。

【１３３９８】

遊技機Ｆ３によれば、遊技機Ｆ０からＦ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記移行先示唆表示手段によって示唆された１の移行先に移行した場合に、移行後に遊技価値の付与が確定される状況へ移行可能な移行後価値付与手段、を備えている。これにより、移行先示唆表示手段によって複数の移行先が示唆されている場合に、移行後に遊技価値の付与が確定される状況へ移行させることができるか否か、という新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１３３９９】

遊技機Ｆ０からＦ３のいずれかにおいて、

前記期待度示唆表示手段によって前記所定遊技状態からの移行期待度が示唆されている状態において、いずれかの移行先への移行確定を示唆する移行確定示唆手段（例えば、「第２時間短縮状態」における時短回数１００００回）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｆ４。

【１３４００】

遊技機Ｆ４によれば、遊技機Ｆ０からＦ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記期待度示唆表示手段によって前記所定遊技状態から移行期待度が示唆されている状態において、いずれかの移行先への移行確定を示唆する移行確定示唆手段、を備えている。これにより、所定遊技状態において、期待度示唆表示手段によって移行期待度が示唆されている場合に、いずれかの移行先への移行確定が示唆されていれば、さらに、移行先示唆表示手段によって示唆されている移行先のうち、いずれの移行先に移行するのか、という興趣を得ることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１３４０１】

遊技機Ｆ４において、

前記移行確定示唆手段によって、前記所定遊技状態からいずれかの移行先への移行確定が示唆され、かつ、前記移行後価値付与手段によって、前記所定遊技状態から移行先に移行した場合に、移行後に遊技価値の付与が確定されることを示唆する複合確定示唆手段（例えば、「第３時間短縮状態」では、時短１００００回によっていずれかの移行先への移

行確定が示唆されており、かつ、第３図柄の配列が奇数図柄のみのため、次回大当たりが確定となる）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｆ５。
【１３４０２】
遊技機Ｆ５によれば、遊技機Ｆ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記移行確定示唆手段によって、前記所定遊技状態からいずれかの移行先への移行確定が示唆され、かつ、前記移行後価値付与手段によって、前記所定遊技状態から移行先に移行した場合に、移行後に遊技価値の付与が確定されることを示唆する複合確定示唆手段、を備えている。これにより、前記移行確定示唆手段によって、前記所定遊技状態からいずれかの移行先への移行確定が示唆され、かつ、前記移行後価値付与手段によって、前記所定遊技状態から移行先に移行した場合に、移行後の状態において遊技価値の付与が確定されるように構成することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１３４０３】
＜Ｇ群：特定領域通過チャンス＞
従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【１３４０４】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【１３４０５】
Ｇ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【１３４０６】
所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、
前記表示手段の表示結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機において、
遊技球が入球可能な所定領域（例えば、第２始動口７１）と、
少なくとも、所定遊技状態（例えば、「時間短縮状態」）と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）と、に移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短フラグ２０３ｊ）と、を備え、
前記遊技機は、
前記所定遊技状態における前記所定領域への入球に伴う所定事象（例えば、小当たり種別「時短Ｃ」）が現出された場合に、前記表示手段における所定演出（例えば、特定領域７３ｄの通過に伴う大当たり演出）の導出が容易である所定演出容易状態（例えば、第４０実施形態においてＶ通過し易い小当たり当選時）と、
前記所定遊技状態における前記所定領域への入球に伴う前記所定事象が現出された場合に、前記表示手段における前記所定演出の導出が困難又は不可である所定演出困難状態（例えば、第４０実施形態においてＶ通過し難い小当たり当選時）と、
前記所定遊技状態における前記所定領域への入球に伴う前記所定事象が現出された場合に、前記表示手段における前記所定演出が導出可能であって、前記所定演出容易状態および前記所定演出困難状態と異なる所定演出可能状態（例えば、第４０実施形態においてＶ通過し得る小当たり当選時）と、をそれぞれ実行可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機Ｇ０。
【１３４０７】
遊技機Ｇ０によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、遊技球が入球可能な所定領域と、少なくとも、所定遊技状態と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態と、に移行可能な遊技状態移行手段と、を備え、前記遊

技機は、前記所定遊技状態における前記所定領域への入球に伴う所定事象が現出された場合に、前記表示手段における所定演出の導出が容易である所定演出容易状態と、前記所定遊技状態における前記所定領域への入球に伴う前記所定事象が現出された場合に、前記表示手段における前記所定演出の導出が困難又は不可である所定演出困難状態と、前記所定遊技状態における前記所定領域への入球に伴う前記所定事象が現出された場合に、前記表示手段における前記所定演出が導出可能であって、前記所定演出容易状態および前記所定演出困難状態と異なる所定演出可能状態と、をそれぞれ実行可能に構成されている。これにより、所定遊技状態における所定事象が現出された場合に、所定演出の導出が容易である状態と、該所定演出の導出が困難である状態と、該所定演出が導出可能である状態と、の３種類の状態を発生させ得ることができ、遊技のバリエーションを豊富にしつつ新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１３４０８】

遊技機Ｇ０において、

前記所定演出は、

遊技者の所定操作（例えば、遊技球の発射による特定領域７３ｄへの通過）に起因して導出され得る

ことを特徴とする遊技機Ｇ１。

【１３４０９】

遊技機Ｇ１によれば、遊技機Ｇ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出は、遊技者の所定操作に起因して導出され得る。これにより、所定演出の導出確率がいずれの状態であっても、遊技者の所定操作によって導出可能とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１３４１０】

遊技機Ｇ０又はＧ１において、

前記所定事象と異なる特定事象（例えば、大当たり状態）が導出されることに起因して、前記所定演出容易状態、前記所定演出困難状態又は前記所定演出可能状態のいずれかの状態へ移行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｇ２。

【１３４１１】

遊技機Ｇ２によれば、遊技機Ｇ０又はＧ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定事象と異なる特定事象が導出されることに起因して、前記所定演出容易状態、前記所定演出困難状態又は前記所定演出可能状態のいずれかの状態へ移行可能に構成される。これにより、特定事象を導出した場合に、所定演出の導出確率がいずれの確率状態に移行するのか、という新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１３４１２】

遊技機Ｇ０からＧ２のいずれかにおいて、

前記所定演出の導出によって遊技価値の付与を示唆可能である

ことを特徴とする遊技機Ｇ３。

【１３４１３】

遊技機Ｇ３によれば、遊技機Ｇ０からＧ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出の導出によって遊技価値の付与を示唆可能である。これにより、遊技価値の付与を示唆可能となる所定演出の導出確率が異なる３の状態を構成することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１３４１４】

遊技機Ｇ０からＧ３のいずれかにおいて、

前記所定遊技状態における所定条件（例えば、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｃ」に基づく大当たり）が成立することで、前記所定演出容易状態、前記所定演出困難状態又は前記所定演出可能状態のうち、予め定められた前記所定演出容易状態、前記所定演出困難状態又は前記所定演出可能状態のいずれかに移行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｇ４。
【１３４１５】
遊技機Ｇ４によれば、遊技機Ｇ０からＧ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定遊技状態における所定条件が成立することで、前記所定演出容易状態、前記所定演出困難状態又は前記所定演出可能状態のうち、予め定められた前記所定演出容易状態、前記所定演出困難状態又は前記所定演出可能状態のいずれかに移行可能に構成される。これにより、所定遊技状態における所定条件が成立することで、所定演出容易状態、所定演出困難状態又は所定演出可能状態のうち、あらかじめ定められた状態に移行可能とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１３４１６】
遊技機Ｇ０からＧ４のいずれかにおいて、
前記特定遊技状態において前記所定事象が現出された場合（例えば、小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件が成立する小当たりへの当選時）、前記所定演出容易状態、前記所定演出困難状態又は前記所定演出可能状態のうち、予め定められた１の前記所定演出容易状態、前記所定演出困難状態又は前記所定演出可能状態に移行される（例えば、「通常遊技状態」に移行された後の特図２入賞に伴う小当たりは、Ｖ通過演出が出易い状態のみ）
ことを特徴とする遊技機Ｇ５。
【１３４１７】
遊技機Ｇ５によれば、遊技機Ｇ０からＧ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定遊技状態において前記所定事象が現出された場合、前記所定演出容易状態、前記所定演出困難状態又は前記所定演出可能状態のうち、予め定められた１の前記所定演出容易状態、前記所定演出困難状態又は前記所定演出可能状態に移行される。これにより、例えば、特定遊技状態において所定事象が現出されることにより、所定演出の導出が容易である状態のみに移行させた場合、所定演出が実行され易いことで遊技者に遊技性や遊技状態等を容易に認識させ易くすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１３４１８】
＜Ｈ群：時短中の特定連チャン回数から変動時間スピードアップ＞
従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【１３４１９】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【１３４２０】
Ｈ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【１３４２１】
所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、
前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機において、
少なくとも、所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態（例えば、「時間短縮状態」）と、に移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短フラグ２０３ｊ）と、
前記特定遊技状態において、所定回数（例えば、「第１時間短縮状態」から「第４時間短縮状態」に移行するまでに大当たりが導出される回数）、連続して特定事象（例えば、小当たり当選に基づく大当たり）を導出するまでの所定事象（例えば、ハズレとなる特別図柄の動的表示）を、所定期間（例えば、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」

又は「第３時間短縮状態」において選択可能な変動パターン）で実行する所定期間実行手段（例えば、停止パターンテーブル２０２ｅのＧテーブル２０２ｅ７（図５４７参照））と、
　前記特定遊技状態において、前記所定回数、連続して前記特定事象を導出した場合に、その後の前記特定遊技状態における前記所定事象を、前記所定期間より短期間である特定期間（例えば、「第４時間短縮状態」において選択可能な変動パターン）で実行する特定期間実行手段（例えば、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４（図５４６参照））と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｈ０。
【１３４２２】
　遊技機Ｈ０によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段、を備えた遊技機であって、少なくとも、所定遊技状態と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態と、に移行可能な遊技状態移行手段と、前記特定遊技状態において、所定回数、連続して特定事象を導出するまでの所定事象を、所定期間で実行する所定期間実行手段と、前記特定遊技状態において、前記所定回数、連続して前記特定事象を導出した場合に、その後の前記特定遊技状態における前記所定事象を、前記所定期間より短期間である特定期間で実行する特定期間実行手段と、を備えている。これにより、特定遊技状態において、所定回数、連続して特定事象が導出されるまでの間は、所定事象の実行期間が特定期間に比べて長期間となるため、所定事象の実行結果に注目させつつ、単位時間あたりに過度に特定事象が導出されることを抑制することができる。また、特定遊技状態において、所定回数、連続して特定事象が導出された後は、所定事象の実行期間が特定期間よりも短期間となるため、特定事象を早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１３４２３】
　遊技機Ｈ０において、
　前記所定回数は、
　少なくとも３以上の回数である
ことを特徴とする遊技機Ｈ１。
【１３４２４】
　遊技機Ｈ１によれば、遊技機Ｈ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定回数は、少なくとも３以上の回数である。これにより、特定遊技状態において、少なくとも３回以上の間、連続して特定事象が導出されるまでの間は、所定事象の実行期間が長期間となるため、所定事象の実行結果に注目させつつ、単位時間あたりに過度に特定事象が導出されることを抑制することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１３４２５】
　遊技機Ｈ０又はＨ１において、
　前記遊技状態移行手段は、
　前記特定遊技状態における前記特定事象の導出により、前記特定遊技状態を継続可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｈ２。
【１３４２６】
　遊技機Ｈ２によれば、遊技機Ｈ０又はＨ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記特定遊技状態における前記特定事象の導出により、前記特定遊技状態を継続可能に構成される。これにより、特定遊技状態において特定事象が導出され、連続して特定遊技状態が継続する場合であっても、連続して所定回数、特定事象が導出されるまでの間は、所定事象の実行期間が長期間となるため、所定事象の実行結果に注目させつつ、単位時間あたりに過度に特定事象が導出されることを抑制することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１３４２７】
遊技機Ｈ０からＨ２において、
前記特定期間において、前記特定事象を特別期間（例えば、「ノーマルリーチ」演出態様）で実行する特別期間実行手段（例えば、停止パターンテーブル２０２ｅのＨテーブル２０２ｅ８（図６１４参照））、を備え、
前記特別期間は、
前記特定期間よりも長期間である
ことを特徴とする遊技機Ｈ３。
【１３４２８】
遊技機Ｈ３によれば、遊技機Ｈ０からＨ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定期間において、前記特定事象を特別期間で実行する特別期間実行手段、を備え、前記特別期間は、前記特定期間よりも長期間である。これにより、特定遊技状態において、所定回数、連続して特定事象を導出した場合、特定遊技状態において、所定回数、連続して特定事象を導出するまでと比較して、所定事象の実行期間が短期間となるもの、特定遊技状態において、所定回数、連続して特定事象を導出した場合における特定事象の実行期間は、所定事象の実行期間よりも長期間となるため、遊技者に対して、特定事象が導出されたことを十分に認識させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１３４２９】
遊技機Ｈ０からＨ３において、
前記特定遊技状態において、前記所定事象及び前記特定事象と異なる特別事象（例えば、大当たり種別）が導出された場合に、その後の前記特定遊技状態における前記所定事象を、前記特定事象の導出有無にかかわらず前記特定期間で実行可能とする
ことを特徴とする遊技機Ｈ４。
【１３４３０】
遊技機Ｈ４によれば、遊技機Ｈ０からＨ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定遊技状態において、前記所定事象及び前記特定事象と異なる特別事象が導出された場合に、その後の前記特定遊技状態における前記所定事象を、前記特定事象の導出有無にかかわらず前記特定期間で実行可能とする。これにより、特定遊技状態において、所定回数、連続して特定事象が導出されていない状態であっても、特別事象が導出されることによって、所定事象の実行期間が所定期間における実行期間よりも短期間となるため、特定事象を早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１３４３１】
＜Ｉ群：小当たり変動で時短終了する場合に、成立する時短終了条件によって時短終了タイミングを変更（第７実施例）＞
従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【１３４３２】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【１３４３３】
Ｉ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【１３４３４】
所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、
前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機において、
少なくとも、所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）と、前記所定遊技状態と異な

る特定遊技状態（例えば、「時間短縮状態」）とに移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短フラグ２０３ｊ）、を備え、
前記遊技状態移行手段は、
前記表示手段が導出された場合において所定条件（例えば、小当たり当選回数に基づく時短終了条件）が成立する場合に、所定事象（例えば、小入賞口ユニット７３の開放）の導出前に遊技状態を移行する所定事象前移行手段（例えば、小当たり用時短計数処理）と、
前記表示手段の表示結果に基づいて前記所定条件と異なる特定条件（例えば、特別図柄の動的表示の実行回数に基づく時短終了条件）が成立する場合に、所定事象の導出後に遊技状態を移行する所定事象後移行手段（例えば、小当たり終了処理のＳ６３０７）と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｉ０。
【１３４３５】
遊技機Ｉ０によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段、を備えた遊技機において、少なくとも、所定遊技状態と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態とに移行可能な遊技状態移行手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記表示手段の表示結果が導出された場合において所定条件が成立する場合に、所定事象の導出前に遊技状態を移行する所定事象前移行手段と、前記表示手段の表示結果に基づいて前記所定条件と異なる特定条件が成立する場合に、所定事象の導出後に遊技状態を移行する所定事象後移行手段と、を備えている。これにより、所定条件が成立する場合と特定条件が成立する場合とで、所定事象の導出前か、該所定事象の導出後か、に遊技状態を移行させることができ、いずれの条件が成立するか否かにより所定事象が実行される遊技状態が変化するという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１３４３６】
遊技機Ｉ０において、
前記所定事象は、
前記所定条件又は前記特定条件と異なる特別条件（例えば、小当たり種別への当選）の成立に基づいて導出される
ことを特徴とする遊技機Ｉ１。
【１３４３７】
遊技機Ｉ１によれば、遊技機Ｉ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定事象は、前記所定条件又は前記特定条件と異なる特別条件の成立に基づいて導出される。これにより、所定条件又は特定条件と異なる特別条件が成立した場合において所定事象が導出可能となるため、該特別条件が成立する場合であって、所定条件が成立することとなる場合と、特定条件が成立することとなる場合と、において、遊技状態の移行タイミングを異ならせることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１３４３８】
遊技機Ｉ０又はＩ１において、
前記遊技状態移行手段は、
前記所定事象と異なる特定事象（ハズレとなる特別図柄の動的表示）が導出されることで遊技状態を移行する場合に、前記特定事象の導出後に遊技状態を移行させる特定後移行手段、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｉ２。
【１３４３９】
遊技機Ｉ２によれば、遊技機Ｉ０又はＩ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記所定事象と異なる特定事象が導出されることで遊技状態を移行する場合に、前記特定事象の導出後に遊技状態を移行させる特定後移行手段、を備えている。これにより、導出される事象（所定事象又は特定事象）と、成立する条件（

所定条件または特定条件）と、によって、遊技状態の移行タイミングを異ならせることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１３４４０】
遊技機Ｉ０からＩ２のいずれかにおいて、
前記所定事象が導出した場合において、遊技価値の付与を示唆する価値付与表示手段（例えば、小当たり当選回数に基づく時短終了条件の成立時の小入賞口ユニット７３の開放時における、大当たりを示唆する右打ち報知演出（図６０１（ｂ）参照））と、
前記所定事象が導出した場合において、遊技価値の付与を示唆しない価値付与非表示手段（例えば、小当たり当選回数に基づく時短終了条件の非成立時の小入賞口ユニット７３の開放時における、失敗演出（図６０１（ｄ）参照））と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｉ３。
【１３４４１】
遊技機Ｉ３によれば、遊技機Ｉ０からＩ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定事象が導出した場合において、遊技価値の付与を示唆する価値付与表示手段と、前記所定事象が導出した場合において、遊技価値の付与を示唆しない価値付与非表示手段と、を備えている。これにより、例えば、所定事象が導出される場合であっても、所定条件の成立有無によって、遊技価値の付与を示唆する場合と示唆しない場合とで構成することができ、遊技のバリエーションを豊富にし、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１３４４２】
遊技機Ｉ０からＩ３のいずれかにおいて、
前記遊技状態移行手段は、
前記所定条件又は前記特定条件が、前記所定事象を導出することで成立可能となる場合に、前記所定事象の導出前に遊技状態を移行する
ことを特徴とする遊技機Ｉ４。
【１３４４３】
遊技機Ｉ４によれば、遊技機Ｉ０からＩ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記所定条件又は前記特定条件が、前記所定事象を導出することで成立可能となる場合に、前記所定事象の導出前に遊技状態を移行する。これにより、所定事象を導出することとなる場合において、所定条件及び特定条件がともに成立可能となる場合、所定事象の導出前に遊技状態が移行されるため、遊技価値の付与が可能となる、という新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１３４４４】
遊技機Ｉ０からＩ４のいずれかにおいて、
前記遊技状態移行手段は、
前記所定条件又は前記特定条件の成立する場合であって、前記所定事象の導出に基づいて所定遊技価値（例えば、大当たり状態）が付与される場合に、前記所定遊技価値を付与後の遊技状態の移行先の判定を、特別事象（例えば、特定領域７３ｄへの遊技球の通過）の発生時に実行する特別判定手段、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｉ５。
【１３４４５】
遊技機Ｉ５によれば、遊技機Ｉ０からＩ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記所定条件又は前記特定条件の成立する場合であって、前記所定事象の導出に基づいて所定遊技価値が付与される場合に、前記所定遊技価値を付与後の遊技状態の移行先の判定を、特別事象の発生時に実行する特別判定手段、を備えている。これにより、所定事象の導出に基づいて所定遊技価値が付与される場合において、所定遊技価値を付与後の遊技状態の移行先の判定が特別事象の発生時に実行されるため、所定条件の成立によって所定事象の導出前（即ち、特別事象の発生前）に遊技状態を移行させるか、特定条件の成立によって所定事象の導出後（即ち、特別事象の発生後）に遊技

状態を移行させるか、によって、特別事象発生時の遊技状態を異ならせることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１３４４６】
＜Ｊ群：小当たり当選時の小当たりＯＰ時間を電チュー開放時間以上にすることで、小当たり開放開始時から入賞可能となる（第１実施例）＞
従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【１３４４７】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【１３４４８】
Ｊ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【１３４４９】
所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、
前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機において、
所定事象（例えば、小入賞口ユニット７３の開放）が導出される前に該所定事象が導出されることを、所定事象示唆期間（例えば、小当たり開放テーブル２０２ｈの小当たりオープニング時間）の間、前記表示手段において表示可能な所定表示手段（例えば、小当たり遊技のオープニングを実行する処理）と、
特定部材（例えば、普通電役７２）に関する特定事象（例えば、普通電役７２の開放）において、特定事象示唆期間（例えば、普通電役開放テーブル２０２ｋの「時間短縮状態」における開放時間）の間、前記表示手段において表示可能な特定表示手段（例えば、普通図柄の大当たり）と、を備え、
前記遊技機は、
前記所定事象示唆期間を前記特定事象示唆期間よりも長期間となるように構成することで、前記所定事象の開始時から該所定事象に関する特別事象（例えば、小入賞口ユニット７３への入球）を発生可能に構成する
ことを特徴とする遊技機Ｊ０。
【１３４５０】
遊技機Ｊ０によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、所定事象が導出される前に該所定事象が導出されることを、所定事象示唆期間の間、前記表示手段において表示可能な所定表示手段と、特定部材に関する特定事象において、特定事象示唆期間の間、前記表示手段において表示可能な特定表示手段と、を備え、前記遊技機は、前記所定事象示唆期間を前記特定事象示唆期間よりも長期間となるように構成することで、前記所定事象の開始時から該所定事象に関する特別事象を発生可能に構成する。これにより、所定事象示唆期間を特定事象示唆期間よりも長期間にすることで、所定事象の開始時から所定事象に関する特別事象を発生可能とすることができ、特別事象を適切に発生させることができるので、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１３４５１】
遊技機Ｊ０において、
前記特別動作は、
遊技者の所定操作（例えば、右打ち遊技の実行）によって発生可能となる
ことを特徴とする遊技機Ｊ１。
【１３４５２】
遊技機Ｊ１によれば、遊技機Ｊ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記

所定動作は、遊技者の所定操作によって発生可能となる。これにより、所定事象示唆期間を特定事象示唆期間よりも長期間にすることで、所定事象の開始時から遊技者の所定操作によって、所定事象に関連する所定動作を可能とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１３４５３】

遊技機Ｊ０又はＪ１において、

前記特別事象は、

遊技価値が付与され得ることを遊技者に示唆可能である

ことを特徴とする遊技機Ｊ２。

【１３４５４】

遊技機Ｊ２によれば、遊技機Ｊ０又はＪ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特別事象は、遊技価値が付与され得ることを遊技者に示唆可能である。これにより、所定事象示唆期間を特定事象示唆期間よりも長期間にすることで、所定事象の開始時から遊技者の所定操作によって、所定事象に関する特別事象を発生可能とし、その結果、特別事象の導出によって遊技価値が付与され得ることを遊技者に示唆可能とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１３４５５】

遊技機Ｊ０からＪ２のいずれかにおいて、

少なくとも、所定遊技状態（例えば、「時間短縮状態」）と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）と、に移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短フラグ２０３ｊ）、を備え、

前記特別部材は、

前記所定遊技状態において前記特定事象に関する特定動作（例えば、普通電役７２への入球）が容易又は可能に構成され、前記特定遊技状態において前記特定事象に関する前記特定動作が困難又は不可に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｊ３。

【１３４５６】

遊技機Ｊ３によれば、遊技機Ｊ０からＪ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、所定遊技状態と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態と、に移行可能な遊技状態移行手段、を備え、前記特別部材は、前記所定遊技状態において前記特定事象に関する特定動作が容易又は可能に構成され、前記特定遊技状態において前記特定事象に関する前記特定動作が困難又は不可に構成される。これにより、所定遊技状態においては、特定動作が容易又は可能であり、特定遊技状態においては、特定動作が困難又は不可となるため、例えば、特定遊技状態においては、特定動作が容易となることに伴って所定動作を困難又は不可とし、所定遊技状態においては、特定動作が困難となることに伴って所定動作を容易又は可能とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１３４５７】

遊技機Ｊ３において、

前記特定動作の導出に伴って、前記特別事象が発生困難若しくは不可となるように構成される

ことを特徴とする遊技機Ｊ４。

【１３４５８】

遊技機Ｊ４によれば、遊技機Ｊ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定動作の導出に伴って、前記特別事象が発生困難若しくは不可となるように構成される。これにより、所定遊技状態においては、特定動作が容易又は可能であり、特定遊技状態においては、特定動作が困難又は不可となるため、特定遊技状態においては、特定動作が容易となることに伴って特別事象を困難又は不可とし、所定遊技状態においては、特定動作が困難となることに伴って特別事象を容易又は可能とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１３４５９】
遊技機Ｊ３又はＪ４において、
前記遊技状態移行手段は、
前記所定事象示唆期間の開始時において、所定条件（例えば、小当たり当選回数に基づく時短終了条件）の成立により、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行可能である
ことを特徴とする遊技機Ｊ５。
【１３４６０】
遊技機Ｊ５によれば、遊技機Ｊ３又はＪ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記所定事象示唆期間の開始時において、所定条件の成立により、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行可能である。これにより、所定事象示唆期間の開始時において、所定条件が成立することで所定遊技状態から特定遊技状態に移行可能となるため、特定動作が困難となることに伴って特別事象を容易又は可能とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１３４６１】
＜Ｋ群：特定変動パターン（時短終了条件成立時の変動）の確定時間を電チュー開放時間以上にすることで、次変動開始以降に電チュー入賞させない＞
従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【１３４６２】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【１３４６３】
Ｋ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【１３４６４】
所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、
前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機において、
前記表示手段で行われる所定事象（例えば、特別図柄の動的表示）の終了を示唆する所定終了示唆手段（例えば、特別図柄の動的表示の図柄確定）と、
前記所定終了示唆手段による前記所定事象の終了を所定終了期間（例えば、図柄確定時間）の間、実行する終了実行手段（例えば、図柄確定演出）と、
前記所定事象と異なる特定事象（例えば、普通電役７２の開放）において、動作開始から動作終了までの期間である特定動作期間（例えば、普通電役７２の開放時間）を設定する特定動作期間設定手段（例えば、普通電役開放テーブル２０２ｋ）と、を備え、
前記所定終了期間は、
少なくとも、前記特定動作期間よりも長期間で構成される
ことを特徴とする遊技機Ｋ０。
【１３４６５】
遊技機Ｋ０によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、前記表示手段で行われる所定事象の終了を示唆する所定終了示唆手段と、前記所定終了示唆手段による前記所定事象の終了を所定終了期間の間、実行する終了実行手段と、前記所定事象と異なる特定事象において、動作開始から動作終了までの期間である特定動作期間を設定する特定動作期間設定手段と、を備え、前記所定終了期間は、少なくとも、前記特定動作期間よりも長期間で構成される。これにより、所定終了期間が特定動作期間よりも長期間であることで、所定終了期間の開始時において、特定事象が動作中であった場

合であっても、該所定終了期間の実行中に特定事象の動作を終了させることができ、例えば、所定事象の終了タイミングにおいて遊技状態を移行させることに伴って、所定終了期間の終了以降における特定動作期間を短期間とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１３４６６】

遊技機Ｋ０において、

前記所定終了期間の終了以降における前記特定事象に関連する特定動作（例えば、普通電役７２への入球）を実行困難又は実行不可とする

ことを特徴とする遊技機Ｋ１。

【１３４６７】

遊技機Ｋ１によれば、遊技機Ｋ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定終了期間の終了以降における前記特定事象に関連する特定動作（例えば、普通電役７２への入球）を実行困難又は実行不可とする。これにより、所定終了期間が特定動作期間よりも長期間であることで、所定終了期間の開始時において、特定事象が動作中であった場合であっても、該所定終了期間の実行中に特定事象の動作を終了させることができ、例えば、所定事象の終了タイミングにおいて遊技状態を移行させることに伴って、所定終了期間の終了以降における特定関連動作を実行困難又は実行不可とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１３４６８】

遊技機Ｋ０又はＫ１において、

２以上の前記所定事象の中から１の前記所定事象を選択可能な所定事象選択手段（例えば、変動パターンテーブル２０２ｆ）、を備え、

前記遊技機は、

前記所定事象選択手段によって選択された１の前記所定事象である特別事象（例えば、「時間短縮状態」が終了することとなる最後の特別図柄の動的表示において実行される変動パターン）が導出される場合に、前記所定終了時間が前記特定動作期間よりも長期化するように構成されている

ことを特徴とする遊技機Ｋ２。

【１３４６９】

遊技機Ｋ２によれば、遊技機Ｋ０又はＫ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、２以上の前記所定事象の中から１の前記所定事象を選択可能な所定事象選択手段、を備え、前記遊技機は、前記所定事象選択手段によって選択された１の前記所定事象である特別事象が導出される場合に、前記所定終了時間が前記特定動作期間よりも長期化するように構成される。これにより、所定事象選択手段によって特別事象が選択されて導出される場合において、所定終了時間を特定動作期間よりも長期化することができ、例えば、所定事象の終了タイミングにおいて遊技状態を移行させることに伴って、所定終了期間の終了以降における特定関連動作を困難又は不可とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１３４７０】

遊技機Ｋ２において、

少なくとも、所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態（例えば、「時間短縮状態」）と、に移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短フラグ２０３ｊ）、を備え、

前記特別事象は、

前記特定遊技状態から前記所定遊技状態に移行される場合に、該特定遊技状態において実行され得る最後の前記所定事象である

ことを特徴とする遊技機Ｋ３。

【１３４７１】

遊技機Ｋ３によれば、遊技機Ｋ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、所定遊技状態と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態とに移行可能な遊技状

態移行手段、を備え、前記特定遊技状態から前記所定遊技状態に移行される場合に、該特定遊技状態において実行され得る最後の前記所定事象である。これにより、特別事象の導出によって、特定遊技状態から所定遊技状態へと移行されることになり、該特別事象が導出される場合の所定終了期間が特定動作期間よりも長期間であることで、仮に所定終了期間の開始時において、特定事象が動作中であった場合であっても、該所定終了期間の実行中に特定事象の動作を終了させることができ、特別事象の終了タイミングにおいて遊技状態を移行させることに伴って、所定終了期間以降の特定関連動作を困難又は不可とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１３４７２】

遊技機Ｋ３において、

前記特別事象が導出されることで、前記特定遊技状態から前記所定遊技状態に移行される

ことを特徴とする遊技機Ｋ４。

【１３４７３】

遊技機Ｋ４によれば、遊技機Ｋ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特別事象が導出されることで、前記特定遊技状態から前記所定遊技状態に移行される。これにより、特別事象の導出によって、特定遊技状態から所定遊技状態へと移行されることになり、該特別事象が導出される場合の所定終了期間が特定動作期間よりも長期間であることで、仮に所定終了期間の開始時において、特定事象が動作中であった場合であっても、該所定終了期間の実行中に特定事象の動作を終了させることができ、特別事象の終了タイミングにおいて遊技状態を移行させることに伴って、所定終了期間以降の特定関連動作を困難又は不可とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１３４７４】

＜Ｌ群：同じ小当たり種別の同じ変動パターン選択時でも、小入賞口への入球可否状態によって大当たり演出又はハズレ演出を実施＞

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【１３４７５】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１３４７６】

Ｌ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１３４７７】

所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、

前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備えた遊技機において、

前記遊技価値付与手段による特定遊技価値（例えば、小入賞口７３への入球に基づく賞球）を付与し得る特定事象（例えば、特定の小当たり種別）を導出可能な特定事象導出手段（例えば、小当たり判定処理（Ｓ５１０４））と、

前記特定事象が導出される場合に前記表示手段において特定演出（例えば、小当たり抽出時の変動演出）を実行可能な特定演出実行手段と、

前記特定事象の導出に基づいて遊技球が入球され得る特定入球手段（例えば、小入賞口７３）と、

前記特定遊技価値と異なる特別遊技価値を付与し得る特別入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備え、

前記特定演出実行手段は、

１の前記特定事象が導出される場合において、前記特定演出の実行中に所定条件（例えば、小入賞口７３への入球）が成立しない場合に、前記特別遊技価値が付与され難い若しくは付与不可であることを遊技者に示唆可能な第１演出（例えば、ハズレ演出）を実行する第１演出実行手段と、
前記１の特定事象が導出される場合において、前記特定演出の実行中に前記所定条件が成立する場合に、前記特別遊技価値が付与され易い若しくは付与され得ることを遊技者に示唆可能な第２演出（例えば、大当たり演出）を実行する第２演出実行手段と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｌ０。
【１３４７８】
遊技機Ｌ０によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、前記遊技価値付与手段による特定遊技価値を付与し得る特定事象を導出可能な特定事象導出手段と、前記特定事象が導出される場合に前記表示手段において特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記特定事象の導出に基づいて遊技球が入球され得る特定入球手段と、前記特定遊技価値と異なる特別遊技価値を付与し得る特別入球手段と、を備え、前記特定演出実行手段は、１の前記特定事象が導出される場合において、前記特定演出の実行中に所定条件が成立しない場合に、前記特別遊技価値が付与され難い若しくは付与不可であることを遊技者に示唆可能な第１演出を実行する第１演出実行手段と、前記１の特定事象が導出される場合において、前記特定演出の実行中に前記所定条件が成立する場合に、前記特別遊技価値が付与され易い若しくは付与され得ることを遊技者に示唆可能な第２演出を実行する第２演出実行手段と、を備えている。これにより、１の特定事象を導出する場合であっても、特定演出中に所定条件が成立するか否かにより特別遊技価値が付与され得るか否かを遊技者に示唆する演出を異ならせることができ、遊技のバリエーションを豊富にして新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１３４７９】
遊技機Ｌ０において、
前記特定演出の実行期間を選択可能な実行期間選択手段（例えば、変動パターンテーブル２０２ｆ）、を備え、
前記実行期間選択手段は、
前記第１演出および前記第２演出を実行する場合に、同一の実行期間を選択する
ことを特徴とする遊技機Ｌ１。
【１３４８０】
遊技機Ｌ１によれば、遊技機Ｌ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定演出の実行期間を選択可能な実行期間選択手段、を備え、前記実行期間選択手段は、前記第１演出および前記第２演出を実行する場合に、同一の実行期間を選択する。これにより、１の特定事象を導出する場合であっても、特定演出中に所定条件が成立するか否かにより特別遊技価値が付与され得るか否かを遊技者に示唆する演出を１の実行期間において行うことができ、制御負担を軽減しつつ新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１３４８１】
遊技機Ｌ０又はＬ１において、
前記所定条件は、
前記特定演出の実行中に前記特定入球手段に遊技球が入球するか否かである
ことを特徴とする遊技機Ｌ２。
【１３４８２】
遊技機Ｌ２によれば、遊技機Ｌ０又はＬ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定演出の実行中に前記特定入球手段に遊技球が入球するか否かである。これにより、１の特定事象を導出する場合に、特定入球手段に入球容易又は可能である場合にお

いて、第２演出により特別遊技価値の付与が容易又は可能であることを遊技者に示唆表示し、特定入球手段に入球困難又は不可である場合において、第１演出により特別遊技価値の付与が困難又は不可であることを遊技者に示唆表示して、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１３４８３】

遊技機Ｌ２において、

前記特定事象の導出回数を計数可能な特定事象計数手段（例えば、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７）、を備え、

前記所定条件は、

前記特定事象の導出回数が特定回数（例えば、時短終了条件が成立することとなる各小当たり当選の当選回数）に達した場合である

ことを特徴とする遊技機Ｌ３。

【１３４８４】

遊技機Ｌ３によれば、遊技機Ｌ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定事象の導出回数を計数可能な特定事象計数手段、を備え、前記所定条件は、前記特定事象の導出回数が特定回数（例えば、時短終了条件が成立することとなる各小当たり当選の当選回数）に達した場合である。これにより、１の特定事象を導出する場合において、特定事象の導出回数が特定回数に達した場合に、特定入球手段に入球可能となるため、遊技価値の付与が容易又は可能であることを表示手段により示唆表示することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１３４８５】

遊技機Ｌ０からＬ３のいずれかにおいて、

前記特定事象は、

少なくとも２以上の前記特定事象の中から１の前記特定事象が選定される

ことを特徴とする遊技機Ｌ４。

【１３４８６】

遊技機Ｌ４によれば、遊技機Ｌ０からＬ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定事象は、少なくとも２以上の前記特定事象の中から１の前記特定事象が選定される。これにより、少なくとも２以上設けられた特定事象の中から１の特定事象を選定して導出する場合、特定演出中に所定条件が成立するか否かにより特別遊技価値が付与され得るか否かを遊技者に示唆する演出を異ならせることができ、遊技のバリエーションを豊富にして新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１３４８７】

なお、上記遊技機Ａ０～Ａ５のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ｂ０～Ｂ５，Ｃ０～Ｃ５，Ｄ０～Ｄ５，Ｅ０～Ｅ４，Ｆ０～Ｆ５，Ｇ０～Ｇ５，Ｈ０～Ｈ４，Ｉ０～Ｉ６，Ｊ０～Ｊ５，Ｋ０～Ｋ４，Ｌ０～Ｌ４，Ｍ０～Ｍ４のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１３４８８】

なお、上記遊技機Ｂ０～Ｂ５のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ５，Ｃ０～Ｃ５，Ｄ０～Ｄ５，Ｅ０～Ｅ４，Ｆ０～Ｆ５，Ｇ０～Ｇ５，Ｈ０～Ｈ４，Ｉ０～Ｉ６，Ｊ０～Ｊ５，Ｋ０～Ｋ４，Ｌ０～Ｌ４のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１３４８９】

なお、上記遊技機Ｃ０～Ｃ５のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ５，Ｂ０～Ｂ５，Ｄ０～Ｄ５，Ｅ０～Ｅ４，Ｆ０～Ｆ５，Ｇ０～Ｇ５，Ｈ０～Ｈ４，Ｉ０～Ｉ６，Ｊ０～Ｊ５，Ｋ０～Ｋ４，Ｌ０～Ｌ４のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１３４９０】

なお、上記遊技機Ｄ０～Ｄ５のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ５，Ｂ０～Ｂ５，Ｃ０～Ｃ５，Ｅ０～Ｅ４，Ｆ０～Ｆ５，Ｇ０～Ｇ５，Ｈ０～Ｈ４，Ｉ０～Ｉ６，Ｊ０～Ｊ５，Ｋ０～Ｋ４，Ｌ０～Ｌ４のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１３４９１】
なお、上記遊技機Ｅ０～Ｅ４のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ５，Ｂ０～Ｂ５，Ｃ０～Ｃ５，Ｄ０～Ｄ５，Ｆ０～Ｆ５，Ｇ０～Ｇ５，Ｈ０～Ｈ４，Ｉ０～Ｉ６，Ｊ０～Ｊ５，Ｋ０～Ｋ４，Ｌ０～Ｌ４のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１３４９２】
なお、上記遊技機Ｆ０～Ｆ５のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ５，Ｂ０～Ｂ５，Ｃ０～Ｃ５，Ｄ０～Ｄ５，Ｅ０～Ｅ４，Ｇ０～Ｇ５，Ｈ０～Ｈ４，Ｉ０～Ｉ６，Ｊ０～Ｊ５，Ｋ０～Ｋ４，Ｌ０～Ｌ４のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１３４９３】
なお、上記遊技機Ｇ０～Ｇ５のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ５，Ｂ０～Ｂ５，Ｃ０～Ｃ５，Ｄ０～Ｄ５，Ｅ０～Ｅ４，Ｆ０～Ｆ５，Ｈ０～Ｈ４，Ｉ０～Ｉ６，Ｊ０～Ｊ５，Ｋ０～Ｋ４，Ｌ０～Ｌ４のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１３４９４】
なお、上記遊技機Ｈ０～Ｈ４のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ５，Ｂ０～Ｂ５，Ｃ０～Ｃ５，Ｄ０～Ｄ５，Ｅ０～Ｅ４，Ｆ０～Ｆ５，Ｇ０～Ｇ５，Ｉ０～Ｉ６，Ｊ０～Ｊ５，Ｋ０～Ｋ４，Ｌ０～Ｌ４のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１３４９５】
なお、上記遊技機Ｉ０～Ｉ６のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ５，Ｂ０～Ｂ５，Ｃ０～Ｃ５，Ｄ０～Ｄ５，Ｅ０～Ｅ４，Ｆ０～Ｆ５，Ｇ０～Ｇ５，Ｈ０～Ｈ４，Ｊ０～Ｊ５，Ｋ０～Ｋ４，Ｌ０～Ｌ４のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１３４９６】
なお、上記遊技機Ｊ０～Ｊ５のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ５，Ｂ０～Ｂ５，Ｃ０～Ｃ５，Ｄ０～Ｄ５，Ｅ０～Ｅ４，Ｆ０～Ｆ５，Ｇ０～Ｇ５，Ｈ０～Ｈ４，Ｉ０～Ｉ６，Ｋ０～Ｋ４，Ｌ０～Ｌ４のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１３４９７】
なお、上記遊技機Ｋ０～Ｋ４のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ５，Ｂ０～Ｂ５，Ｃ０～Ｃ５，Ｄ０～Ｄ５，Ｅ０～Ｅ４，Ｆ０～Ｆ５，Ｇ０～Ｇ５，Ｈ０～Ｈ４，Ｉ０～Ｉ６，Ｊ０～Ｊ５，Ｌ０～Ｌ４のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１３４９８】
なお、上記遊技機Ｌ０～Ｌ４のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ５，Ｂ０～Ｂ５，Ｃ０～Ｃ５，Ｄ０～Ｄ５，Ｅ０～Ｅ４，Ｆ０～Ｆ５，Ｇ０～Ｇ５，Ｈ０～Ｈ４，Ｉ０～Ｉ６，Ｊ０～Ｊ５，Ｋ０～Ｋ４のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１３４９９】
これらの場合、各構成を適用したことによるさらなる効果を奏することができる。
【１３５００】
遊技機Ａ０～Ａ５，Ｂ０～Ｂ５，Ｃ０～Ｃ５，Ｄ０～Ｄ５，Ｆ０～Ｆ５，Ｇ０～Ｇ５，Ｈ０～Ｈ４，Ｉ０～Ｉ６，Ｊ０～Ｊ５，Ｋ０～Ｋ４，Ｌ０～Ｌ４のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機Ｘ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。
【１３５０１】
遊技機Ａ０～Ａ５，Ｂ０～Ｂ５，Ｃ０～Ｃ５，Ｄ０～Ｄ５，Ｆ０～Ｆ５，Ｇ０～Ｇ５，Ｈ０～Ｈ４，Ｉ０～Ｉ６，Ｊ０～Ｊ５，Ｋ０～Ｋ４，Ｌ０～Ｌ４のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Ｘ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊

技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（大入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【１３５０２】

遊技機Ａ０～Ａ５，Ｂ０～Ｂ５，Ｃ０～Ｃ５，Ｄ０～Ｄ５，Ｆ０～Ｆ５，Ｇ０～Ｇ５，Ｈ０～Ｈ４，Ｉ０～Ｉ６，Ｊ０～Ｊ５，Ｋ０～Ｋ４，Ｌ０～Ｌ４のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｘ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【１３５０３】

＜第４１実施形態＞

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図６８８～図７４６を参照し、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）１０に適用した場合の第４１実施形態について説明する。図６８８は、第４１実施形態におけるパチンコ機１０の正面図であり、図６８９はパチンコ機１０の背面図であり、図６９０はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。

【１３５０４】

従来、所定の期間が経過した後に予め定めた遊技者に有利な遊技状態に移行して遊技者に利益を付与する遊技機がある。有利な遊技状態において、遊技者の遊技により所定の条件が成立した場合に遊技者は賞球を得ることができる。

【１３５０５】

このような遊技機において、遊技者が賞球を得る契機となり得る特定の入球口の配設位置及び該特定の入球口への入球態様について、さらなる遊技性の向上が求められている。

【１３５０６】

具体的には、例えば、従来の遊技機において、特定の入球口へ入球した球を振り分ける振り分け装置を備え、該振り分け装置によって振り分けられた球が第１の経路又は第２の経路を転動し、第１の始動口又は第２の始動口に入球可能となる遊技機があるが、該振り分け装置による振り分け態様、及び、２の始動口への入球態様は、球の流下態様にかかわらず一様となっており、該振り分け装置に関する興趣を得難い。

【１３５０７】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、球の流下態様によって２の始動口への入球態様が異なる遊技機を提供することを目的としている。

【１３５０８】

より具体的には、例えば、特定の入球口へ入球した球を振り分ける振り分け装置を備え、特定の入球口へ入球した球の該振り分け装置への流下態様によって、該振り分け装置によって振り分けられる２の振り分け経路への流下態様が異なり、各振り分け経路に配設された２の始動口への入球態様が異なる遊技機を提供することを目的としている。

【１３５０９】

本目的を達成するために、第４１実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、発射した遊技球が入球可能な入球手段と、を備えた遊技機であって、遊技球が

流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段と、前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路と、を備え、前記振分手段は、遊技球の自重により回動可能な可動部と、前記可動部を回動可能に軸支する軸部と、を備え、前記軸部は、前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、前記可動部は、前記可動部の所定状態において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部と、前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部と、を備え、前記遊技機は、前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入した場合に、前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となることで、前記振分手段の正面視右側の右側流路に遊技球を案内可能に構成され、前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路に前記後の遊技球を案内可能に構成されている。

【１３５１０】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、振分手段としての振分装置を備え、第１流路としての導引経路を備え、可動部としての動作部を備え、軸部としての軸支部を備え、所定状態としての所定様態を備え、第１衝突部としての所定部位を備え、特定状態としての特定様態を備え、第２衝突部としての特定部位を備え、右側流路又は一側方側流路としての通過経路を備え、左側流路又は他方側流路としての転動経路を備え、第１空間としての所定範囲を備える。

【１３５１１】

また、本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第１作動体としての動作体を備え、第２作動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第１入球部としての作用口を備え、第３作動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第２入球部としての流入口を備え、作用手段としての案内装置を備え、第１状態としての所定態様を備え、第２状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備える。

【１３５１２】

なお、例えば、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段として、本実施形態では左右振分装置５９を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける誘導手段や、球が流入することにより流路が切り替わる誘導手段、球が衝突することで流下方向を変化可能な誘導手段、球が特定の入球口へ入球可能とする誘導手段、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な誘導手段などが挙げられる。

【１３５１３】

また、例えば、遊技球が入球する第１入球部として、本実施形態では第１非電動役物始動口７６を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【１３５１４】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第１非電動役物ユニット５４の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であっ

てもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１３５１５】

また、例えば、遊技球を流下可能な第１流路として、本実施形態では振分ユニット入口５６ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。

【１３５１６】

さらに、例えば、所定状態と異なる特定状態として、本実施形態では左右振分装置５９が回動した状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動部が可動していない状態、可動部が静止している状態、可動部が可動している状態、可動部が動作している状態、可動部が可動した状態、可動部が動作可能な状態、可動部が動作不可な状態、可動部が電源投入直後の状態、可動部が電源投入直後の状態から可動した状態などが挙げられる。

【１３５１７】

また、例えば、誘導手段の状態を切り替える切替手段として、本実施形態では入球口切換弁７５の駆動制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける駆動制御や、球が流入することにより流路が切り替わる駆動制御、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な駆動制御、球が特定の入球口へ入球可能とする駆動制御、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な駆動制御などが挙げられる。

【１３５１８】

さらに、例えば、遊技球が流下又は転動可能な流路の一部を形成する流路形成手段として、本実施形態では振分ユニット右側経路壁部５６ｂ１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が転動可能な流路の一部や、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路の一部、遊技球を発射した場合に通過する流路の一部、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路の一部、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路の一部、遊技球が衝突部と衝突した後に流下可能な流路の一部、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路の一部、遊技球の流路となり得る複数の遊技釘の一部、遊技球が入球可能な入球口の一部などが挙げ

られる。
【１３５１９】
　また、例えば、所定条件として、本実施形態では普通図柄の可変表示の当たり当選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。
【１３５２０】
　さらに、例えば、遊技球の自重により回動可能な可動部として、本実施形態では左右振分装置５９の外周部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が衝突することにより流下方向を切り替える可動部、球が衝突することにより流下速度を変化させる可動部、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能な状態とする可動部などが挙げられる。
【１３５２１】
　また、例えば、遊技球が衝突し得る第１衝突部及び第２衝突部して、本実施形態では突出部５９ｂ及び円曲部５９ｄを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる衝突部、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる衝突部、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能な状態とする衝突部、球が衝突することで球を静止させる衝突部などが挙げられる。
【１３５２２】
　さらに、例えば、特定の動作を実行可能な第３作動体として、本実施形態では第２非電動役物ユニット５５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。
【１３５２３】
　また、例えば、遊技球が進入可能な第１空間として、本実施形態では振分軸部５９ａと振分ユニット右側経路壁部５６ｂ１との間の空間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射された遊技球が遊技領域

に進入してから遊技釘又は流路の一部と衝突するまでの空間、遊技釘又は流路の一部からいずれかの入球口までの空間、遊技釘又は流路の一部から風車の一部までの空間、連続して配設された遊技釘群の間の空間、大入賞口への入賞を可能又は困難に構成する可動部から大入賞口内の入賞検知部までの空間、普通電役７２への入賞を可能又は困難に構成する可動部から普通電役７２内の入賞検知部までの空間などが挙げられる。

【１３５２４】

さらに、例えば、遊技球を流入させる流入部として、本実施形態では普通電役ユニット７２への入球部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口等でもよい。

【１３５２５】

また、例えば、遊技球を所定流路に誘導する作用手段として、本実施形態では入球口切換弁７５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける構造物や、球が流入することにより流路が切り替わる構造物、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な構造物、球が特定の入球口へ入球可能とする構造物、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な構造物などが挙げられる。

【１３５２６】

さらに、例えば、遊技球が入球する第２入球部として、本実施形態では第２非電動役物始動口７７を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【１３５２７】

また、例えば、遊技球が振分手段によって誘導され得る右側流路若しくは一側方側流路、又は、左側流路若しくは他方側流路として、本実施形態では振分ユニット右側経路５６ｂ、又は、振分ユニット左側経路５６ｃを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が衝突部と衝突した後に流下可能な流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。

【１３５２８】

さらに、例えば、流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１作動体として、本実施形態では普通電役開閉板７２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置への入球を可能とする開閉板や、小入賞口への入球を可能とする開閉板、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける振分手段や、球が流入することにより流路が切り替わる振分手段、球が衝突することで

回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、遊技者の操作によって遊技球が流入可能となる振分手段、或いは、遊技者の操作によって遊技球が発射可能となる発射駆動源などが挙げられる。

【１３５２９】

また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第２非電動役物ユニット５５の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１３５３０】

さらに、例えば、可動部が回動していない所定状態として、本実施形態では左右振分装置５９が非回動時の状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動部が可動していない状態、可動部が静止している状態、可動部が可動している状態、可動部が動作している状態、可動部が動作可能な状態、可動部が動作不可な状態、可動部が電源投入直後の状態、可動部が電源投入直後の状態から可動した状態などが挙げられる。

【１３５３１】

また、例えば、所定の動作を実行可能な第２作動体として、本実施形態では第１非電動役物ユニット５４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【１３５３２】

さらに、例えば、第１状態又は第２状態として、本実施形態では入球口切換弁７５の初期状態又は入球口切換弁７５の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行

されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

【１３５３３】

また、例えば、可動部を回動可能に軸支する軸部として、本実施形態では振分軸部５９ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動部を軸支する軸部、可動部を支持する軸部などが挙げられる。

【１３５３４】

パチンコ機１０は、図６８８に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図６８８参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、その軸支部としてのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。

【１３５３５】

内枠１２には、多数の釘や入賞口（入球口）５８，６３，６４，７１ｅ，７１ｆ等を有する遊技盤１３（図６９０参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、球を遊技盤１３の前面領域に発射する球発射ユニット１１２ａ（図６９９参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の前面領域まで誘導する導引経路としての発射レール（図示せず）等が取り付けられている。なお、遊技盤１３の詳細については、図６９０において後述する。

【１３５３６】

内枠１２の前面側には、その前面上側を覆う前面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。前面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（図６８８参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、ヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として前面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と前面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

【１３５３７】

前面枠１４は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部１４ｃが設けられている。前面枠１４の裏面側には２枚の板ガラスを有するガラスユニット１６が配設され、そのガラスユニット１６を介して遊技盤１３の前面がパチンコ機１０の正面側に視認可能となっている。

【１３５３８】

前面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図６８８参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａ（図６９９参照）へと案内される。また、上皿１７の上面の正面視左側には、枠ボタン２２が設けられている。

【１３５３９】

枠ボタン２２は、例えば、後述する第３図柄表示装置８１（図６９０参照）で表示される演出のステージを変更する場合に、遊技者により押下操作されるボタンである。また、枠ボタン２２は、第３図柄の変動表示（以下、第３図柄の変動表示を「変動演出」という。）において実行される予告表示での演出内容を遊技者に選択させるための操作ボタンとしても使用される。

【１３５４０】

また、変動演出とは、後述する第３図柄表示装置８１（図６９０参照）にて表示される演出であり、後述の通り、遊技盤１３の前面領域に発射された球が特定の入賞口（例えば、後述の第１始動口６４、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆ（図６９０参照））へ入賞したことを契機として実行され、図柄（後述の第３図柄）が所定時間変動された後、停止表示された図柄の組み合わせによって、当該入賞に対して行われる抽選の結果（大当たりか否か）を遊技者に提示する演出である。

【１３５４１】

さらに、ステージとは、後述する第３図柄表示装置８１（図６９０参照）に表示される各種演出に統一性を持たせた演出モードのことで、本パチンコ機１０では「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」の３つのステージが設けられている。上述の変動演出や、変動演出中に実行される「リーチ表示」などの各種演出は、それぞれのステージに与えられたテーマに合わせて行われるように設計されている。

【１３５４２】

また、「リーチ表示」とは、後述する第３図柄表示装置８１（図６９０参照）において実行される変動演出において、大当たりが発生することを示す「大当たり表示」の一歩手前の表示のことをいう。具体的には、特定様態として、後述する左図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３（図６９６参照）の第３図柄が同一図柄で停止し、中図柄列Ｚ２（図６９６参照）が未だ停止せず変動を継続している状態のことをいう。

【１３５４３】

本実施形態のパチンコ機１０では、「リーチ表示」として、大別して、「ノーマルリーチ」の演出を構成する一単位の要素（以下、演出を構成する一単位の要素を「変動要素」という）と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して実行され、該「ノーマルリーチ」の変動要素より大当たり期待度が高い「スーパーリーチ」の変動要素と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して実行され、「スーパーリーチ」の変動要素より大当たり期待度が高い「スペシャルリーチ」の変動要素とが用意されている。

【１３５４４】

ステージの変更は、変動演出が行われていない期間（即ち、デモ表示中）や、変動演出において第３図柄が遊技者に視認不能に高速に変動される「高速変動」の変動要素中に、遊技者によって枠ボタン２２が押下操作された場合に行われる。そして、枠ボタン２２が操作される度に「街中ステージ」→「空ステージ」→「島ステージ」→「街中ステージ」→・・・の順で繰り返し変更される。また、電源投入直後は、初期ステージとして「街中ステージ」が設定される。

【１３５４５】

また、後述する第３図柄表示装置８１（図６９０参照）にて行われる変動演出において「ノーマルリーチ」の変動要素が開始された場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素から「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するときは、「ノーマルリーチ」の変動要素中に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の選択画面が第３図柄表示装置８１に表示されるように構成してもよい。

【１３５４６】

具体的には、選択画面では、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素として選択可能な複数の候補が表示され、その選択画面が表示されている間に、枠ボタン２２が遊技者に押下操作された場合に、選択された候補が変更されるように構成する。そして、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素へ発展するときに選択されていた演出候補に基づいて、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定され、その決定に従って「スーパーリーチ」の変動要素は「スペシャルリーチ」の変動要素が第３図柄表示装置８１にて実行される。

【１３５４７】

なお、第４１実施形態では、枠ボタン２２を押下操作されるボタンとして構成したが、枠ボタン２２に代えて、遊技者によりパチンコ機１０に対して所定方向（例えば、パチンコ機１０に対して、前方、後方、右方および左方）に傾倒操作可能な、操作レバーにより

構成してもよい。そして、操作レバーが傾倒操作された方向に基づいて、演出ステージが選択変更されたり、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定されたりしてもよい。

【１３５４８】

また、枠ボタン２２を上皿１７の側面視正面側に配置するように構成しているが、枠ボタン２２の配置位置は、遊技者が押下操作可能な位置であれば如何様な配置位置でも良く、例えば、上皿１７の上面側に配置してもよいし、後述する下皿５０の近傍（上面又は側面）に配置してもよい。

【１３５４９】

前面枠１４には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定の「リーチ表示」時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部１４ｃの周縁には、発光ダイオード（ライト・エミッティング・ダイオード（Ｌｉｇｈｔ　Ｅｍｉｔｔｉｎｇ　Ｄｉｏｄｅ）。以下、「ＬＥＤ」と略す。）等の発光手段を内蔵した電飾部２９～３３が設けられている。

【１３５５０】

パチンコ機１０においては、これら電飾部２９～３３が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時や「リーチ表示」時等には内蔵するＬＥＤの点灯や点滅によって各電飾部２９～３３が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前の「リーチ表示」中である旨が報知される。また、前面枠１４の正面視左上部には、ＬＥＤ等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ３４が設けられている。

【１３５５１】

右側の電飾部３２下側には、前面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３前面の貼着スペースＫ１（図６９０参照）に貼付される証紙等はパチンコ機１０の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したアクリロニトリル・ブタジエン・スチレン（Ａｃｒｙｌｏｎｉｔｒｉｌｅ　Ｂｕｔａｄｉｅｎｅ　Ｓｔｙｒｅｎｅ。以下、「ＡＢＳ」と略す。）樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。

【１３５５２】

窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット。図示せず。）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。

【１３５５３】

なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

【１３５５４】

上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その中央部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための特定部位としての下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を遊技盤１３の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設され、かかる操作ハンドル５１の内部には球発射ユニ

ット１１２ａ（図６９９参照）の駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。

【１３５５５】

操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回転操作されると、タッチセンサ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が操作量に対応して変化し、操作ハンドル５１の回動操作量に応じて変化する可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤１３の前面へ球が打ち込まれる。また、特定様態としての操作ハンドル５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ５１ａおよび打ち止めスイッチ５１ｂがオフとなっている。

【１３５５６】

下皿５０の正面下方部には、下皿５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー５２が設けられている。この球抜きレバー５２は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバー５２の操作は、通常、下皿５０の下方に下皿５０から排出された球を受け取る箱（一般に「ドル箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿５０の右方には、上述したように操作ハンドル５１が配設され、下皿５０の左方には灰皿５３が取り付けられている。

【１３５５７】

次に、図６８９に示すように、パチンコ機１０の背面側には、制御基板ユニット９０，９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主制御装置１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）と表示制御基板（表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、払出制御基板（払出制御装置１１１）と発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。

【１３５５８】

裏パックユニット９４は、保護カバー部を形成する裏パック９２と払出ユニット９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのマイクロ・プロセッシング・ユニット（Ｍｉｃｒｏ－Ｐｒｏｃｅｓｓｉｎｇ　Ｕｎｉｔ。以下、「ＭＰＵ」と略す）、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。

【１３５５９】

なお、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４、払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２、電源装置１１５、カードユニット接続基板１１６は、それぞれ基板ボックス１００～１０４に収納されている。基板ボックス１００～１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

【１３５６０】

また、基板ボックス１００（主制御装置１１０）及び基板ボックス１０２（払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス１００，１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス１００，１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板

ボックス１００，１０２が開封されたかどうかを知ることができる。
【１３５６１】
主制御装置１１０を構成する主基板上には、ベース表示装置４０１が配設されており、パチンコ機１０の背面側を見たときにベース表示装置４０１の表示画面が見えるように組付けられている。ベース表示装置４０１には、通常時においてベース値（通常遊技状態において１００発の球の発射に対して払い出される（賞球される）球の数（割合））が表示される一方、設定変更モード及び設定確認モードのときには確率設定値が表示される。また、ベース表示装置４０１には、エラー履歴も表示可能に構成される。
【１３５６２】
また、主制御装置１１０を構成する主基板上には、設定された確率設定値を変更する場合や設定されている確率設定値を確認する場合に使用する設定キー５０１と、ベース表示装置４０１にエラー履歴を表示させる場合に使用するエラー表示ボタン５０２が設けられている。設定キー５０１とエラー表示ボタン５０２とは、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能になっている。
【１３５６３】
払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図６９９参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。特定部位としてのタンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。
【１３５６４】
また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ５０３が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図６９９参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ５０３は、パチンコ機１０を所定様態としての初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。
【１３５６５】
次に、図６９０を参照して遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図６９０に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａ、第３図柄の大当たり又は小当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置５８、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる中央第２始動口７１ｅ及び右側第２始動口７１ｆ、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで右側第２始動口７１ｆへ球が入球可能となる普通電役５７、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。
【１３５６６】
なお、第１始動口６４及び中央第２始動口７１ｅは、後述する交互振分ユニット５６内に配設されており、該交互振分ユニット５６内に入球した球が振分装置としての左右振分装置５９（図６９１（ａ）参照）によって振り分けられることにより、第１始動口６４又は中央第２始動口７１ｅに入球し得るように構成されている（図６９１～図６９７にて後述）。

【１３５６７】
交互振分ユニット５６、一般入賞口６３、右側一般入賞口６３ａ、可変入賞装置５８、スルーゲート６７、普通電役５７、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図６８８参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図６９０～図６９７を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。
【１３５６８】
遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図６８８参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。
【１３５６９】
２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図６９９参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図６９０の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図６９０の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、所定部位としての返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第４１実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４、中央第２始動口７１ｅ又は一般入賞口６３へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、可変入賞装置５８、普通電役５７、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、可変入賞装置５８、普通電役５７、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａへ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４、中央第２始動口７１ｅ又は一般入賞口６３に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。
【１３５７０】
また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。
【１３５７１】
遊技領域の正面視左側下部（図６９０の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図６９９参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。
【１３５７２】
状態ＬＥＤ群３７ａは、後述する第１始動口６４、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆに入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「Ｒ」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態ＬＥＤ群３７ａの点灯状態により示される。なお、状態ＬＥＤ群３７ａは、それぞれのＬＥＤ

の発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【１３５７３】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置５８を開閉する大入賞口開閉板５８ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第４１実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板５８ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板５８ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【１３５７４】

特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。

【１３５７５】

具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第４１実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第４１実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【１３５７６】

また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた中央第２始動口７１ｅ又は遊技盤１３の右側側方に設けられた右側第２始動口７１ｆへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第４１実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第４１実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【１３５７７】

いずれのＬＥＤ群３７ｂ１，３７ｂ２においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示される。各ＬＥＤ群の停止パターンの詳細については、後述する。

【１３５７８】

本パチンコ機１０では、第１始動口６４、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４，７１ｅ又は７１ｆに応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置５８を開閉駆動する。また、第２特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、可変入賞装置５８及び後述する特定領域ソレノイド５８ｆ（図６９９参照）を開閉駆動する。そして、可変入賞装置５８内に設けられた特定領域ソレノイド５８ｆの開放に伴って後述する特定領域スイッチ５８ｇ（図６９９参照）によって球が検知された場合には、第２特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置５８を開閉駆動する。

【１３５７９】

第４１実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、可変入賞装置５８が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通

常Ａ」と称する場合がある）」又は「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図７０３（ａ）参照）。また、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの入賞に基づいて、可変入賞装置５８が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｂ」と称する場合がある）」が用意されている（図７０３（ｂ）参照）。

【１３５８０】

また、第４１実施形態において判定される小当たり種別としては、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの入賞に基づいて、可変入賞装置５８が１回開放する「１ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりＡ」と称する場合がある）」、可変入賞装置５８が１回、可変入賞装置５８が９回、それぞれ開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｃ」と称する場合がある）」が用意されている（図７０４参照）。

【１３５８１】

ここで、「通常遊技状態」とは、「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率及び小当たり確率が一定確率であって、かつ、普通図柄の当たり確率が「時間短縮状態」の時より低い状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と大当たり確率及び小当たり確率が同等である一方、「時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態である。

【１３５８２】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役５７へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役５７へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【１３５８３】

なお、第４１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「時間短縮状態」の終了後の第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態Ｂ」と、が発生可能に構成されている（図７０６参照）。

【１３５８４】

「通常遊技状態Ａ」は、ＲＡＭクリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第２特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常Ａ」への当選後、又は、「通常遊技状態Ｂ」の終了後に移行する遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第１始動口６４又は中央第２始動口７１ｅへ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図７０６参照）。

【１３５８５】

「通常遊技状態Ｂ」（以下、「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している、又は、第２特別図柄の動的表示が実行中となっている遊技状態であり、該第２特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第４１実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図２優先変動）ように構成されている。

【１３５８６】

また、この「通常遊技状態Ｂ」は、上述したように、右打ち遊技が禁止されておらず、

右打ち遊技によってスルーゲート６７によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態Ｂ」において、残存しているすべての第２特別図柄の動的表示の保留球が実行された後に、「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【１３５８７】

次いで、「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役５７の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役５７の開放時間が長くなることを「時短機能」と称する場合がある）。この「時間短縮状態」は、遊技盤１３の正面視右側に設けられた普通電役５７が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が右側第２始動口７１ｆへ入球し易い状態となる。

【１３５８８】

即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役５７の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を右側第２始動口７１ｆへ入賞させ易いため、該右側第２始動口７１ｆへの入賞に基づく賞球（例えば、１個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。

【１３５８９】

第４１実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図７１４の時短終了条件テーブル２０２ｍで後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。また、上記時短終了条件の成立後は、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第２特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態Ｂ」に移行し、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第２特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【１３５９０】

なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【１３５９１】

また、第４１実施形態のパチンコ機１０では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役５７の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

【１３５９２】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置５８の大入賞口開閉板５８ａが開放される大当たりである。第４１実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態Ａ」へと移行するように構成されている。

【１３５９３】
次いで、大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置５８の大入賞口開閉板５８ａが開放される大当たりである。第４１実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。
【１３５９４】
次いで、大当たり種別「時短Ｂ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置５８の大入賞口開閉板５８ａが開放される大当たりである。第４１実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ｂ」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。
【１３５９５】
次に、小当たり種別について説明する。第４１実施形態のパチンコ機１０において選択され得る小当たり種別「時短Ｃ」とは、最大合計ラウンド数が１０ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に可変入賞装置５８が開放され、また、該１ラウンド目の可変入賞装置５８が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド５８ｆ（図６９９参照）が駆動されて特定領域５８ｄが開放される。そして、該特定領域５８ｄに設けられた特定領域スイッチ５８ｇ（図６９９参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置５８の大入賞口開閉板５８ａが開放される。この小当たり種別「時短Ｃ」の小当たり及び大当たり終了後には「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。
【１３５９６】
なお、詳細は後述するが、第２特別図柄の動的表示は、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、大当たりに当選することとなる乱数値よりも、小当たりに当選することとなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第２特別図柄の動的表示が実行された場合に小当たりに当選し易いように構成されている（図７０２にて後述）。
【１３５９７】
一方、この小当たり種別「時短Ｃ」の小当たりに当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ５８ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から１０ラウンド目の可変入賞装置５８が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている（以下、この現象を、小当たり種別「小当たりＡ」と称する場合がある）。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりＡ」当選時の遊技状態に戻るように構成されている。
【１３５９８】
なお、第４１実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ５８ｇによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ５８ｇの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド５８ｆがオンされている期間のみ、大入賞口ソレノイド５８ｂがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ５８ｇによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ５８ｇによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域５８ｄへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定様態としての特定領域スイッチ５８ｇの無効状態で該特定領域スイッチ５８ｇを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域５８ｄを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置５８に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第３図柄表示装置８１において表示するように構成してもよい。

【１３５９９】
ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「通常Ａ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「通常Ａ」又は「時短Ａ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【１３６００】
また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、小当たり種別「時短Ｃ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「時短Ｂ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。

【１３６０１】
特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

【１３６０２】
遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより１個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａが配設されている。

【１３６０３】
また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１始動口６４への入球又は中央第２始動口７１ｅ若しくは右側第２始動口７１ｆへの入球（以下、第１始動口６４又は中央第２始動口７１ｅ若しくは右側第２始動口７１ｆへの球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第３図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、スルーゲート６７の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能なＬＥＤで構成される第２図柄表示装置８３（以下、第２図柄表示装置８３に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置８３」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【１３６０４】
第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置１１４（図６９９参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図６９８参照）が表示される。

【１３６０５】
各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図６９８参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第４１実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示

装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【１３６０６】

第４１実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆに始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【１３６０７】

ここで、図６９８を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図６９８は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図６９８（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図６９８（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。

【１３６０８】

第３図柄は、「０」から「９」の数字を付した１０種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「０」から「９」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号（「１」，「３」，「５」，「７」，「９」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号（「０」，「２」，「４」，「６」，「８」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。

【１３６０９】

また、第４１実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図６９９参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態Ａ」において、大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合は、主に、「０」，「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「通常遊技状態Ａ」に移行する大当たり種別「通常Ａ」に対して、該「通常遊技状態Ａ」よりも有利な遊技状態である「時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｂ」、又は、小当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

【１３６１０】

さらに、第４１実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｂ」、又は、小当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、大当たり種別「通常Ａ」に当選しているのか、大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に当選しているのかが遊技者には判別し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出を行って大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１３６１１】

図６９８（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下方向に３分割され、下側の２／３が第３図柄を変動演出する主表示領域Ｄｍと保留球数などを表示するコクピット表示領域Ｄｂとで構成され、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。

【１３６１２】
主表示領域Ｄｍは、左・中・右の３つの表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３に区分けされており、その表示領域Ｄｍ１に左図柄列Ｚ１が表示され、表示領域Ｄｍ２に中図柄列Ｚ２が表示され、表示領域Ｄｍ３に右図柄列Ｚ３が表示される。
【１３６１３】
各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順（または降順）に主図柄が配列され、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動演出が行われる。なお、各図柄列Ｚ１～Ｚ３において、数字の配列をそれぞれ異ならせるように構成してもよい。例えば、左図柄列Ｚ１においては主図柄の数字が降順に現れるように配列する一方、中図柄列Ｚ２及び右図柄列Ｚ３においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列してもよい。
【１３６１４】
また、主表示領域Ｄｍには、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に上・中・下の３段に第３図柄が表示される。この主表示領域Ｄｍの中段部が有効ラインＬ１として設定されており、各遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄に対応する変動演出に際して、左図柄列Ｚ１→右図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に、有効ラインＬ１上に第３図柄が停止表示される。その第３図柄の停止時に有効ラインＬ１上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄の組合せ）で揃えば、遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄の大当たりとして大当たり動画が表示される。
【１３６１５】
副表示領域Ｄｓは、主表示領域Ｄｍよりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に３つの小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３に等区分されている。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３は、それぞれ、キャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域Ｄｍにて行われる変動表示の結果として大当たりとなる期待感を遊技者に与えている。
【１３６１６】
コクピット表示領域Ｄｂは、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第１始動口６４又は中央第２始動口７１ｅ若しくは右側第２始動口７１ｆに入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。
【１３６１７】
副表示領域Ｄｓの右の小領域Ｄｓ３には、第１特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図１用第４図柄表示領域８７と、第２特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図２用第４図柄表示領域８８と、主表示用右打ち指示８９とが表示可能に構成されている。
【１３６１８】
特図１用第４図柄表示領域８７は、第１特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図１用保留数表示８７ａと、第１特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図１用変動領域８７ｂとで構成されている。
【１３６１９】
特図１用保留数表示８７ａは、第１特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図１用保留数表示８７ａが「０」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「１」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「２」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「３」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「４」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。
【１３６２０】

即ち、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第１特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ１の保留球数の内容と一致するように表示される。

【１３６２１】

特図１用変動領域８７ｂは、第１特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第１特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第１特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第１特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【１３６２２】

より詳細には、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示内容に対応するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。

【１３６２３】

特図２用第４図柄表示領域８８は、第２特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図２用保留数表示８８ａと、第２特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図２用変動領域８８ｂとで構成されている。

【１３６２４】

特図２用保留数表示８８ａは、第２特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図２用保留数表示８８ａが「０」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「１」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「２」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「３」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「４」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。

【１３６２５】

即ち、特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第２特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ２の保留球数の内容と一致するように表示される。

【１３６２６】

特図２用変動領域８８ｂは、第２特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、特図１用変動領域８７ｂと同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第２特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第２特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第２特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【１３６２７】

より詳細には、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が青で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が小当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の表示内容に対応するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態」及び「時間短縮状態」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。

【１３６２８】

主表示用右打ち指示８９は、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃと常に同期して表示を行うものであり、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中において、常に第３図柄表示装置８１に表示されている。

【１３６２９】

また、主表示用右打ち指示８９は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第３図柄表示装置８１において遊技中に実行されるその他の表示内容（例えば、主表示領域Ｄｍの中央部分に表示される各図柄列の第３図柄やスーパーリーチ演出など）よりも優先され、最前面（最手前レイヤ）に表示されるように構成されている。

【１３６３０】

第３図柄表示装置８１の実際の表示画面では、図６９８（ｂ）に示すように、例えば、「通常遊技状態Ａ」では、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計３個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、左の小領域Ｄｓ１、右の小領域Ｄｓ３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【１３６３１】

第４１実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第１始動口６４へ入球した場合、又は、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大４回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置３７により示されると共に、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａ若しくは特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄表示領域Ｄｂ１の第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいても示される。

【１３６３２】

第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄには、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球１球（保留球数１回）につき１つの保留図柄（通常の表示態様では「○」図柄（白丸図柄））がそれぞれ表示され、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに表示された保留図柄の表示数に応じて、遊技状態に応じて表示設定（優先表示）されている第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の保留球数が表示される。

【１３６３３】

即ち、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいて、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに１つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が１回であることを示し、第１・第２保留

図柄表示領域Ｄｂ１ａ，Ｄｂ１ｂにそれぞれ１つずつ計２つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が２回であることを示し、第１～第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｃにそれぞれ１つずつ計３つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が３回であることを示し、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにそれぞれ１つずつ計４つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が４回であることを示す。また、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに保留図柄が表示されていない場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が０回であって保留されている変動演出が存在しないことを示す。

【１３６３４】

なお、第４１実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の第２抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第２特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第１特別図柄の変動演出と第２特別図柄の変動演出とを第３図柄表示装置８１において同時に表示可能に構成してもよい。

【１３６３５】

コクピット表示領域Ｄｂの中央部分には、主表示領域Ｄｍで変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示領域Ｄｂ０が設けられている。この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、コクピット表示領域Ｄｂの中央部分、即ち、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａの右側に設けられ、保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに表示される各保留図柄より大きい実行図柄が表示されるように構成されている。また、この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が移動（シフト）して実行図柄として表示される。

【１３６３６】

実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示される実行図柄は、主表示領域Ｄｍで実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の保留図柄が４つ存在する状況において、第１特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されていた実行図柄が消去された場合、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域Ｄｂ０における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂに表示されていた保留図柄が、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃに表示されていた保留図柄が、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ｄに表示されていた保留図柄が、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。

【１３６３７】

なお、第４１実施形態においては、第１始動口６４又は中央第２始動口７１ｅ若しくは右側第２始動口７１ｆへの入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、それぞれ３回以下、又は、それぞれ５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを第１特別図柄および第２特別図柄の最大保留数分の４つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保

留球数を表示するものとしてもよい。
【１３６３８】
図６９０に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る交互振分ユニット５６が配設されている。
【１３６３９】
ここで、図６９１を参照して、交互振分ユニット５６の構成について説明する。図６９１（ａ）は、交互振分ユニット５６を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図６９１（ｂ）は、交互振分ユニット５６を構成する左右振分装置５９周辺の拡大図であって、該左右振分装置５９が初期状態となっている場合の模式的断面図であり、図６９１（ｃ）は、交互振分ユニット５６を構成する左右振分装置５９周辺の拡大図であって、該左右振分装置５９が振分軸部５９ａを中心に時計回りに約９０度回転した場合の模式的断面図である。
【１３６４０】
図６９１（ａ）に示すように、交互振分ユニット５６は、主に、振分ユニット入口５６ａ、左右振分装置５９、振分ユニット右側経路５６ｂ、振分ユニット左側経路５６ｃ、第１始動口６４、中央第２始動口７１ｅによって構成されている。
【１３６４１】
また、交互振分ユニット５６の上方にはユニット上部釘５６ｄが植設されており、該上部釘５６ｄを構成するユニット上部左釘５６ｄ１及びユニット上部右釘５６ｄ２の間を通過した球のみが交互振分ユニット５６内に入球可能となるように構成されている。
【１３６４２】
なお、交互振分ユニット５６の正面視手前側のカバー部（図示せず）は透明樹脂によって形成されており、交互振分ユニット５６内に入球した球の流下態様を遊技者が視認可能となるように構成されている。
【１３６４３】
導引経路としての振分ユニット入口５６ａは、ユニット上部釘５６ｄを通過した球が流下可能に形成された経路である。振分ユニット入口５６ａは、鉛直方向に縦長に形成されており、該振分ユニット入口５６ａの幅は１の球が通過できる程度、即ち、球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、交互振分ユニット５６内に複数の球が連続して入球した場合であっても、該複数の球が平行に振分装置としての左右振分装置５９側に流下していくことはなく、１球ずつ順に流下していく。また、交互振分ユニット５６内に入球した球が振分ユニット入口５６ａを通過して流下する場合、該球は振分ユニット入口５６ａの中心点から前後左右に逸脱することなく鉛直下方向へと流下していき、該球の中心点が左右振分装置５９を構成する軸支部としての振分軸部５９ａよりも左側となる位置に流下していくように構成されている（図６９１（ｂ）及び図６９１（ｃ）参照）。
【１３６４４】
次いで、図６９１（ｂ）を参照して、左右振分装置５９の詳細を説明する。図６９１（ｂ）に示すとおり、振分装置としての左右振分装置５９は、主に、振分軸部５９ａ、突出部５９ｂ、負荷部５９ｃ、円曲部５９ｄ、球受入領域５９ｅによって構成されている。また、球受入領域５９ｅは、球受入領域左辺５９ｅ１、球受入領域右辺５９ｅ２及び球受入領域角部５９ｅ３によって構成されている。
【１３６４５】
左右振分装置５９は、交互振分ユニット５６内に入球した球を通過経路としての振分ユニット右側経路５６ｂ又は転動経路としての振分ユニット左側経路５６ｃ（図６９１（ａ）参照）に振り分ける装置であり、電気的に駆動制御されない装置である。この左右振分装置５９は、該左右振分装置５９の上流側の通路である導引経路としての振分ユニット入口５６ａの中心位置（図６９１（ｂ）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（振分軸部５９ａが図６９１（ｂ）の一点鎖線よりも右側に位置する）。
【１３６４６】

また、振分装置としての左右振分装置５９は、動作部として、該左右振分装置５９の中心部に位置する振分軸部５９ａを中心に回転可能に構成されている。そして、左右振分装置５９を構成する突出部５９ｂと負荷部５９ｃとの重さを比較すると、負荷部５９ｃの方が重量があるため、図６９１（ｂ）に示す初期状態（通常時）においては、負荷部５９ｃによって正面視反時計回り方向の力が加えられており、かつ、ストッパー（図示せず）によって図６９１（ｂ）に示す状態から反時計方向に回転不可となるように構成されることで初期状態を保持している。よって、左右振分装置５９は、所定様態としての初期状態からは時計回りにのみ回転可能となるように構成されている。なお、左右振分装置５９は、負荷部５９ｃの自重により、初期状態においては、常時、正面視反時計回り方向に付勢されているが、これに代えて、左右振分装置５９をモータやソレノイド等の電気的動力によって動的に常時若しくは所定タイミング（一定間隔を含む）で変化可能に構成しても良い。また、左右振分装置５９が球の自重により時計回りに回動した場合に、該左右振分装置５９の突出部５９ｂが振分ユニット右側経路５６ｂの振分ユニット右側経路凹部５６ｂ２に衝突することで、左右振分装置５９の回動範囲が制約されるように構成されているが、左右振分装置５９の回動が制約されないように構成しても良い。具体的には、左右振分装置５９（突出部５９ｂ）が正面視時計回りに回動した場合に、振分ユニット右側経路５６ｂ（振分ユニット右側経路凹部５６ｂ２）等と衝突せず、回動自在に構成しても良い。この場合、衝突した球の勢いによっては、球受入領域５９ｅが一旦は正面視時計回りに回動した後に、鉛直方向下部まで回り切らず、負荷部５９ｃ若しくは負荷部５９ｃ等が存在しない場合には左右振分装置５９の自重により、初期状態に復帰するように構成しても良いし、球受入領域５９ｅが鉛直方向下部まで回り切った場合には、負荷部５９ｃ若しくは負荷部５９ｃ等が存在しない場合には左右振分装置５９の自重により、初期状態に復帰するように構成しても良い。さらに、負荷部５９ｃ等を配設せず、球の衝突によって回動した場合に、その衝突力によって回動した位置で停止（回動し切った位置を維持）するように構成しても良い。このように構成することで、振分ユニット右側経路５６ｂ又は振分ユニット左側経路５６ｃへの球の振り分けにランダム性を生み、バリエーションに富んだ遊技性を実現することができる。

【１３６４７】

球受入領域５９ｅを構成する球受入領域左辺５９ｅ１及び球受入領域右辺５９ｅ２は、それぞれの辺の長さが球の直径と同程度の長さとなっており、振分装置としての左右振分装置５９が初期状態にある場合に１の球が交互振分ユニット５６内に入球した場合、所定範囲としての振分軸部５９ａと振分ユニット右側経路壁部５６ｂ１との間の空間に進入した球は、この球受入領域５９ｅに進入し易くなるように構成されている。なお、交互振分ユニット５６内に入球した球が、該交互振分ユニット５６内の振分ユニット左側経路壁部５６ｃ１等に衝突することで、球受入領域５９ｅに収まらずに振分ユニット左側経路５６ｃに流入する場合があるように構成されている。

【１３６４８】

また、球受入領域左辺５９ｅ１と球受入領域右辺５９ｅ２との交点である球受入領域角部５９ｅ３は、所定様態としての初期状態において、左右振分装置５９の中心部である振分軸部５９ａよりも右側に位置している。よって、交互振分ユニット５６内に入球した球が球受入領域５９ｅに進入した場合、該球は球受入領域左辺５９ｅ１及び球受入領域右辺５９ｅ２と接し（図６９２（ｂ）の球Ｇ１参照）、該球の荷重は左右振分装置５９の中心部である振分軸部５９ａよりも右側に位置することになる。

【１３６４９】

さらに、該球と所定部位としての突出部５９ｂとを合わせた荷重は、負荷部５９ｃの荷重よりも大きくなる。このため、該球と突出部５９ｂの重みによって動作部としての左右振分装置５９が振分軸部５９ａを中心に時計回りに約９０度、突出部５９ｂが振分ユニット右側経路凹部５６ｂ２と接触するまで回転し（以下、左右振分装置５９が初期状態から振分軸部５９ａを中心に時計回りに約９０度回転した状態を「回転状態」と称する場合がある）、球受入領域右辺５９ｅ２が右下側へ傾斜することで球受入領域５９ｅに侵入した

球は球受入領域右辺５９ｅ２の一部である突出部５９ｂ上を右側へと転動し（図６９２（ｃ）の球Ｇ１参照）、通過経路としての振分ユニット右側経路５６ｂへと誘導される。そして、球が所定部位としての突出部５９ｂ上から転動しきり、左右振分装置５９から離れて振分ユニット右側経路５６ｂへ進入すると、該球と突出部５９ｂの重みによって回転状態にあった左右振分装置５９は、該球が左右振分装置５９から離れることで、負荷部５９ｃの重みによって振分軸部５９ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、初期状態に戻る。

【１３６５０】

このように、左右振分装置５９は、所定様態としての初期状態から特定様態としての回転状態に移行する場合には時計回りに約９０度回転し、回転状態から初期状態に戻る場合には反時計回りに約９０度回転するように構成されている。このように構成することで、２の球が一定以上の間隔で左右振分装置５９側に流下してくる場合であれば、初期状態から回転状態、又は、回転状態から初期状態への移行動作を迅速に実行し、双方の球を振分ユニット右側経路５６ｂ側へと振り分けることができる（図６９２にて詳細を後述）。

【１３６５１】

また、図６９１（ｃ）に示すとおり、動作部としての左右振分装置５９が回転状態にある場合、所定範囲としての振分軸部５９ａと振分ユニット右側経路壁部５６ｂ１との間の空間に、左右振分装置５９の一部である円曲部５９ｄが侵入し、該左右振分装置５９の鉛直方向上側の面（振分ユニット入口５６ａから落下してきた球が左右振分装置５９に衝突する面）は特定部位としての円曲部５９ｄとなる。さらに、上述したように、振分装置としての左右振分装置５９は、該左右振分装置５９の上流側の通路である振分ユニット入口５６ａの中心位置（図６９１（ｃ）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（振分軸部５９ａが図６９１（ｃ）の一点鎖線よりも右側に位置する）ため、交互振分ユニット５６に入球した球が特定様態としての回転状態にある左右振分装置５９に衝突する場合、該球は円曲部５９ｄの鉛直方向の頂点よりも左側で該円曲部５９ｄと接触し、該円曲部５９ｄの左側への傾斜部を転動して転動経路としての振分ユニット左側経路５６ｃへと進入し易くなるように構成されている（図６９４（ｃ）及び（ｄ）の球Ｈ２参照）。

【１３６５２】

ここで、上述したように、動作部としての左右振分装置５９は、１の球が球受入領域５９ｅに進入することで時計回りに回転して特定様態としての回転状態となるが、該球が所定部位としての突出部５９ｂ上から転動しきると、負荷部５９ｃの重みによって軸支部としての振分軸部５９ａを中心に反時計回りに回転して所定様態としての初期状態に戻る。即ち、交互振分ユニット５６に入球した球が回転状態にある左右振分装置５９に衝突する場合とは、交互振分ユニット５６に入球した１球目の球が球受入領域５９ｅに進入して該左右振分装置５９が回転状態となっている間に、交互振分ユニット５６内に２球目の球が交互振分ユニット５６に入球して回転状態にある左右振分装置５９に衝突する場合となる（図６９４（ｃ）の球Ｈ２参照）。

【１３６５３】

また、詳細は後述するが、交互振分ユニット５６内に２の球が密接した状態で入球した場合にも、１球目の球は通過経路としての振分ユニット右側経路５６ｂへと誘導され易く、２球目の球は転動経路としての振分ユニット左側経路５６ｃへと誘導され易くなるように構成されている（図６９６参照）。

【１３６５４】

このように、振分装置としての左右振分装置５９は、初期状態（図６９１（ｂ）参照）から時計回りに約９０度回転して回転状態（図６９１（ｃ）参照）となり、回転状態から反時計回りに約９０度回転して初期状態に戻ることで、交互振分ユニット５６内に入球した球を振分ユニット右側経路５６ｂ又は振分ユニット左側経路５６ｃへと誘導可能となるように構成されている。

【１３６５５】

図６９１（ａ）を参照して説明を続ける。振分ユニット右側経路５６ｂは、球受入領域

５９ｅに進入した球が回転状態の左右振分装置５９から所定部位としての突出部５９ｂ上を右側へ転動してきた場合に通過する経路である。この振分ユニット右側経路５６ｂは、第１始動口６４に向かって緩やかに右下方向へと傾斜しており、該振分ユニット右側経路５６ｂを通過した球は第１始動口６４へと入球するように構成されている。

【１３６５６】

また、振分ユニット右側経路５６ｂの一部である通過経路形成部としての振分ユニット右側経路壁部５６ｂ１は、球受入領域５９ｅに球が進入し、該球と左右振分装置５９とが時計回りに回転する場合、該球と接触しない程度の高さに構成されている。換言すると、仮に、特定様態としての回転状態の左右振分装置５９上に流下してきた球が左右振分装置５９の円曲部５９ｄと衝突し、右側への傾斜部を転動しようとした場合であっても、特定部位としての円曲部５９ｄと、振分ユニット右側経路壁部５６ｂ１とに接触し、振分ユニット右側経路５６ｂ側へは流下し得ないように構成されている（図６９１（ｃ）参照）。

【１３６５７】

このため、円曲部５９ｄと通過経路形成部としての振分ユニット右側経路壁部５６ｂ１とに接触した球は、円曲部５９ｄ上を左側に転動して転動経路としての振分ユニット左側経路５６ｃへと進入するか、又は、円曲部５９ｄと振分ユニット右側経路壁部５６ｂ１とに接触した状態で静止し、先に球受入領域５９ｅに進入していた球が振分ユニット右側経路５６ｂ側へと転動して左右振分装置５９が所定様態としての初期状態に戻ることで、静止していた球が球受入領域５９ｅに進入し、左右振分装置５９とともに時計回りに回転して振分ユニット右側経路５６ｂ側へと流下するように構成されている。

【１３６５８】

このように構成することで、交互振分ユニット５６内に２の球が密接した状態で入球した場合に、該２の球が並行して振分ユニット右側経路５６ｂ又は振分ユニット左側経路５６ｃを転動して球詰まり状態を発生することを抑制することができる。

【１３６５９】

また、振分ユニット右側経路凹部５６ｂ２は、初期状態から時計回りに回転してくる左右振分装置５９の突出部５９ｂと接触し、該左右振分装置５９の回転を静止させる部位である。この振分ユニット右側経路凹部５６ｂ２は、所定部位としての突出部５９ｂを形成する長方形の面積よりも若干広い程度に形成されている。このため、振分装置としての左右振分装置５９が時計回りに回転して突出部５９ｂと振分ユニット右側経路凹部５６ｂ２とが接触した状態となると、球受入領域右辺５９ｅ２と振分ユニット右側経路５６ｂとが段差のない平行な状態となるように構成されている（図６９１（ｃ）参照）。

【１３６６０】

このように構成することで、球受入領域５９ｅに進入した球が特定様態としての回転状態の突出部５９ｂ上を右下方向へと転動する場合に、該突出部５９ｂと振分ユニット右側経路５６ｂとの間で静止したり、突出部５９ｂと振分ユニット右側経路５６ｂとの段差によって跳ねたりすることなく、円滑に突出部５９ｂ及び振分ユニット右側経路５６ｂ上を転動して第１始動口６４へと入球させることができる。なお、本実施形態では、負荷部５９ｃは、球の自重より軽量となるように構成されている。このように構成されていることで、球受入領域５９ｅに球が到達した場合に左右振分装置５９が正面視時計回りに回動する回転速度の方が、球受入領域５９ｅに到達した球を振分ユニット右側経路５６ｂへ放出した後に左右振分装置５６が初期位置に復帰するために正面視反時計回りに回動する回転速度より、速い速度で回動する。よって、球が衝突したことによる左右振分装置５６の回転方向ごとの回転速度を異ならせて遊技のバリエーションを豊富にするとともに、球受入領域５９ｅに到達した球を振分ユニット右側経路５６ｂへ放出した後に左右振分装置５６が初期位置に復帰するために正面視反時計回りに回動する回転速度を遅くすることで、交互振分ユニット５６に入球した球が遊技者にとって有利な経路である振分ユニット左側経路５６ｃへ振り分けられる状態を長くし、遊技者にとって有利な振分状態となっている期間を長くすることができるので、遊技者に不快感を感じさせずに、遊技に対して興覚めしてしまうことを抑制することができる。なお、左右振分装置５９の回転方向毎の回転速度

を正面視反時計回り方向への回転速度を、正面視時計回り方向への回転速度より速くなるように構成してもよいし、各回転速度が同一若しくは同等となるように構成してもよい。

【１３６６１】

そして、第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図６９９参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。また、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【１３６６２】

転動経路としての振分ユニット左側経路５６ｃは、回転状態の左右振分装置５９の上部である特定部位としての円曲部５９ｄ上を左側に転動してきた球が通過する経路である。この振分ユニット左側経路５６ｃは、中央第２始動口７１ｅに向かって緩やかに左下方向へと傾斜しており、該振分ユニット左側経路５６ｃを通過した球は中央第２始動口７１ｅへと進入していく。

【１３６６３】

中央第２始動口７１ｅへ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる中央第２始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その中央第２始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図６９９参照）で第２特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、中央第２始動口７１ｅは、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【１３６６４】

また、振分ユニット左側経路５６ｃの一部である振分ユニット左側経路壁部５６ｃ１は、振分ユニット左側経路５６ｃを１の球が転動できる程度の高さに構成されている。従って、交互振分ユニット５６内に２の球が密接した状態で入球し、１球目の球が球受入領域５９ｅに進入し、さらに、２球目の球が振分ユニット左側経路５６ｃへと流下しようとした場合、該２球目の球は、１球目の球と振分ユニット左側経路壁部５６ｃ１とに接触し、振分ユニット左側経路５６ｃへと流下できない状態となる（図６９６（ｂ）の球Ｉ２参照）。そして、１球目の球が振分装置としての左右振分装置５９と共に回転状態になると、２球目の球は円曲部５９ｄを左側に転動して転動経路としての振分ユニット左側経路５６ｃへと進入していく（図６９６（ｃ）の球Ｉ２参照）。

【１３６６５】

このように構成することで、交互振分ユニット５６内に２の球が密接した状態で入球した場合に、２球目の球を振分ユニット左側経路５６ｃへと案内して中央第２始動口７１ｅに入球可能としつつ、該２球目の球の振分ユニット左側経路５６ｃへの進入タイミングを遅らせることができる。

【１３６６６】

その結果、中央第２始動口７１ｅへの入球タイミングも遅らせることができ、２以上の球が交互振分ユニット５６内に連続して入球した場合であっても、中央第２始動口７１ｅに入球し得る球の割合を減少させることができる。

【１３６６７】

ここで、第４１実施形態のパチンコ機１０では、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度の割合で交互振分ユニット５６内に入球し得るように遊技釘等が周辺に植設されている。また、交互振分ユニット５６内に入球した球のうち、約５０球に１球の割合で振分ユニット左側経路５６ｃ側へと進入して中央第２始動口７１ｅに入球可能となるように構成されており、交互振分ユニット５６内に入球した大部分の球は振分ユニット右側経路５６ｂ側へと進入して第１始動口６４に入球可能となるように構成されている。

【１３６６８】
さらに、詳細は後述するが、第４１実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口６４への入球に伴って実行され得る第１特別図柄の動的表示の大当たり確率（設定値「１」で約０．３３％）よりも、中央第２始動口７１ｅへの入球に伴って実行され得る第２特別図柄の動的表示の大当たり確率（設定値「１」で約３０．３％（小当たりに基づく大当たりを含む））の方が高くなるように構成されている。
【１３６６９】
即ち、第４１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において左打ち遊技を実行した場合、交互振分ユニット５６への入球によって実行され得る特別図柄の動的表示の大部分は第１特別図柄となるが、第２特別図柄の動的表示が実行された場合には、大当たりを導出する期待度が高くなるように構成されている。
【１３６７０】
従って、従来のパチンコ機のうち、特定の入球領域に進入した球を第１特別図柄の動的表示の始動口又は第２特別図柄の動的表示の始動口のいずれかに入球可能とする振り分け機構を備えたパチンコ機においては、それぞれの始動口に交互に入球可能となるように構成されているか、又は、一定の入球順でそれぞれの始動口に入球可能となるように構成されており、該振り分け機構の動作態様や球の流下態様によって各始動口への入球態様が変化するものではなく、いずれの始動口に入球し得るのかという点において興趣を得難いものとなっていた。
【１３６７１】
一方、第４１実施形態のパチンコ機１０では、交互振分ユニット５６内に入球する球の入球態様や、振分装置としての左右振分装置５９の動作態様によって第１始動口６４又は中央第２始動口７１ｅへの入球態様が異なるため、球の流下態様に注目させ、いずれの球が中央第２始動口７１ｅに入球可能となって大当たり遊技を導出し易い状態となるかに注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１３６７２】
次いで、図６９２～図６９７を参照して、交互振分ユニット５６内に入球した球の流下態様について説明する。図６９２は、交互振分ユニット５６に２の球が一定以上の間隔を空けて入球した場合の各球の流下態様を示した図であり、図６９３は、図６９２の流下態様の場合における各球の到達地点及び左右振分装置５９の動作態様を示したタイミングチャートである。
【１３６７３】
また、図６９４は、交互振分ユニット５６に２の球が一定以内の間隔で入球した場合の各球の流下態様を示した図であり、図６９５は、図６９４の流下態様の場合における各球の到達地点及び左右振分装置５９の動作態様を示したタイミングチャートである。
【１３６７４】
さらに、図６９６は、交互振分ユニット５６に２の球が密接した状態で入球した場合の各球の流下態様を示した図であり、図６９７は、図６９６の流下態様の場合における各球の到達地点及び左右振分装置５９の動作態様を示したタイミングチャートである。
【１３６７５】
より詳細には、図６９２（ａ）は、１球目の球Ｇ１が交互振分ユニット５６に入球する状態を示した図であり、図６９２（ｂ）は、図６９２（ａ）の状態から、交互振分ユニット５６内に入球した１球目の球Ｇ１が左右振分装置５９の球受入領域５９ｅに進入した状態を示した図であり、図６９２（ｃ）は、図６９２（ｂ）の状態から、１球目の球Ｇ１が回転状態の左右振分装置５９から振分ユニット右側経路５６ｂに進入する状態であり、２球目の球Ｇ２が交互振分ユニット５６に入球する状態を示した図であり、図６９２（ｄ）は、図６９２（ｃ）の状態から、１球目の球Ｇ１が振分ユニット右側経路５６ｂを通過して第１始動口６４に入球し、２球目の球Ｇ２が初期状態に戻った左右振分装置５９の球受入領域５９ｅに進入した状態を示した図であり、図６９２（ｅ）は、図６９２（ｄ）の状態から、２球目の球Ｇ２が回転状態の左右振分装置５９から振分ユニット右側経路５６ｂ

に進入する状態を示した図である。
【１３６７６】
さらに、図６９４（ａ）は、１球目の球Ｈ１が交互振分ユニット５６に入球する状態を示した図であり、図６９４（ｂ）は、図６９４（ａ）の状態から、交互振分ユニット５６内に入球した１球目の球Ｈ１が球受入領域５９ｅに進入し、２球目の球Ｈ２が交互振分ユニット５６に入球する状態を示した図であり、図６９４（ｃ）は、図６９４（ｂ）の状態から、１球目の球Ｈ１が回転状態の左右振分装置５９から振分ユニット右側経路５６ｂに進入する状態であり、２球目の球Ｈ２が左右振分装置５９の円曲部５９ｄ上を転動して振分ユニット左側経路５６ｃに進入する状態を示した図であり、図６９４（ｄ）は、図６９４（ｃ）の状態から、１球目の球Ｈ１が振分ユニット右側経路５６ｂを通過して第１始動口６４に入球し、２球目の球Ｈ２が振分ユニット左側経路５６ｃを通過する状態を示した図である。
【１３６７７】
また、図６９６（ａ）は、１球目の球Ｉ１及び２球目の球Ｉ２が密接した状態で交互振分ユニット５６に入球する状態を示した図であり、図６９６（ｂ）は、図６９６（ａ）の状態から、交互振分ユニット５６内に入球した１球目の球Ｉ１及び２球目の球Ｉ２が密接した状態で球受入領域５９ｅに進入する状態を示した図であり、図６９６（ｃ）は、図６９６（ｂ）の状態から、１球目の球Ｉ１が回転状態の左右振分装置５９から振分ユニット右側経路５６ｂに進入する状態であり、２球目の球Ｉ２が左右振分装置５９の円曲部５９ｄ上を転動して振分ユニット左側経路５６ｃへと進入する状態を示した図であり、図６９６（ｄ）は、図６９６（ｃ）の状態から、１球目の球Ｉ１が振分ユニット右側経路５６ｂを通過して第１始動口６４に入球し、２球目の球Ｉ２が振分ユニット左側経路５６ｃを通過する状態を示した図である。
【１３６７８】
まず、図６９２及び図６９３を参照して、交互振分ユニット５６に２の球が一定以上の間隔を空けて入球した場合の各球の流下態様について説明する。図６９２（ａ）は、１球目の球Ｇ１が交互振分ユニット５６に入球する状態を示している。図６９２（ａ）の状態では、交互振分ユニット５６内に１球目の球Ｇ１以外の球は入球しておらず、振分装置としての左右振分装置５９は所定様態としての初期状態となっている。
【１３６７９】
次いで、図６９２（ｂ）は、図６９２（ａ）の状態から、交互振分ユニット５６内に入球した１球目の球Ｇ１が左右振分装置５９の球受入領域５９ｅに進入した状態を示している。
【１３６８０】
次いで、図６９２（ｃ）は、図６９２（ｂ）の状態から、１球目の球Ｇ１が回転状態の左右振分装置５９から振分ユニット右側経路５６ｂに進入する状態であり、２球目の球Ｇ２が交互振分ユニット５６に入球する状態を示している。図６９２（ｂ）において１球目の球Ｇ１が左右振分装置５９の球受入領域５９ｅに進入したため、１球目の球Ｇ１と所定部位としての突出部５９ｂの重みによって動作部としての左右振分装置５９が軸支部としての振分軸部５９ａを中心に時計回りに約９０度回転し、１球目の球Ｇ１が突出部５９ｂ上を右側へ転動して通過経路としての振分ユニット右側経路５６ｂへと誘導される状態となっている。一方、２球目の球Ｇ２は交互振分ユニット５６に入球する状態であって、これから左右振分装置５９側へと流下していく状態となっている。
【１３６８１】
次いで、図６９２（ｄ）は、図６９２（ｃ）の状態から、１球目の球Ｇ１が振分ユニット右側経路５６ｂを通過して第１始動口６４に入球し、２球目の球Ｇ２が所定様態としての初期状態に戻った左右振分装置５９の球受入領域５９ｅに進入した状態を示している。１球目の球Ｇ１は、振分ユニット右側経路５６ｂを通過して第１始動口６４へと入球し、交互振分ユニット５６内から排出される。また、１球目の球Ｇ１が所定部位としての突出部５９ｂ上を転動しきったことにより、１球目の球Ｇ１と突出部５９ｂの重みによって特

定様態としての回転状態にあった左右振分装置５９は、負荷部５９ｃの重みによって振分軸部５９ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、初期状態に戻っている。そして、２球目の球Ｇ２は、左右振分装置５９が初期状態に戻った後に該左右振分装置５９に到達し、球受入領域５９ｅへと進入した状態となっている。

【１３６８２】

次いで、図６９２（ｅ）は、図６９２（ｄ）の状態から、２球目の球Ｇ２が回転状態の左右振分装置５９から振分ユニット右側経路５６ｂに進入する状態を示している。図６９２（ｄ）において２球目の球Ｇ２が振分装置としての左右振分装置５９の球受入領域５９ｅに進入したため、２球目の球Ｇ２と突出部５９ｂの重みによって動作部としての左右振分装置５９が振分軸部５９ａを中心に時計回りに約９０度回転し、２球目の球Ｇ２が突出部５９ｂ上を右側へと転動して通過経路としての振分ユニット右側経路５６ｂへと誘導される状態となっている。この後、２球目の球Ｇ２は第１始動口６４へと入球する。また、２球目の球Ｇ２が突出部５９ｂ上を転動しきると、２球目の球Ｇ２と突出部５９ｂの重みによって回転状態にあった左右振分装置５９は、負荷部５９ｃの重みによって振分軸部５９ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、所定様態としての初期状態に戻る。

【１３６８３】

ここで、図６９３を参照して、図６９２の流下態様の場合における各球の到達地点及び左右振分装置５９の動作態様をタイミングチャートに沿って説明する。なお、図６９３において、１球目の球Ｇ１は黒丸によって球の到達地点を示しており、２球目の球Ｇ２は黒四角によって球の到達地点を示している。

【１３６８４】

図６９３のタイミングチャートに示すように、図６９２の流下態様のケースでは、１球目の球Ｇ１が交互振分ユニット５６に入球（図６９２（ａ）参照）してから２球目の球Ｇ２が交互振分ユニット５６に入球（図６９２（ｃ）参照）するまでの期間（ｔ１（約０．３秒））よりも、１球目の球Ｇ１が球受入領域５９ｅに進入（図６９２（ｂ）参照）してから、該１球目の球Ｇ１が回転状態となった左右振分装置５９の突出部５９ｂを離れ、左右振分装置５９が初期状態に戻るまでの期間（ｔ２（約０．２秒））の方が短くなっている。（以下、１球目の球が交互振分ユニット５６に入球してから２球目の球が交互振分ユニット５６に入球するまでの期間ｔ１を「入球間隔」と称する場合がある。また、１の球が球受入領域５９ｅに進入して左右振分装置５９が回転動作を開始し、該１の球が左右振分装置５９の突出部５９ｂを離れ、左右振分装置５９が初期状態に戻るまでの期間ｔ２を「装置動作期間」と称する場合がある。）

【１３６８５】

このように、装置動作期間ｔ２よりも２の球の入球間隔ｔ１の方が長い場合、２球目の球が交互振分ユニット５６内に入球して左右振分装置５９に到達するまでに、該左右振分装置５９は所定様態としての初期状態に戻っているため、２の球のいずれもが球受入領域５９ｅへ進入して振分ユニット右側経路５６ｂ側へ誘導され、第１始動口６４へ入賞するように構成されている。

【１３６８６】

次に、図６９４及び図６９５を参照して、交互振分ユニット５６に２の球が一定以内の間隔で入球した場合の各球の流下態様について説明する。図６９４（ａ）は、１球目の球Ｈ１が交互振分ユニット５６に入球する状態を示した図である。図６９４（ａ）の状態では、交互振分ユニット５６内に１球目の球Ｈ１以外の球は入球しておらず、振分装置としての左右振分装置５９は所定様態としての初期状態となっている。

【１３６８７】

次いで、図６９４（ｂ）は、図６９４（ａ）の状態から、交互振分ユニット５６内に入球した１球目の球Ｈ１が球受入領域５９ｅに進入し、２球目の球Ｈ２が交互振分ユニット５６に入球する状態を示した図である。ここで、図６９４（ｂ）と図６９２（ｃ）とを比較すると分かるように、図６９４に示す流下態様のケースでは、図６９２に示す流下態様のケースよりも２の球の入球間隔が短くなっている。

【１３６８８】
次いで、図６９４（ｃ）は、図６９４（ｂ）の状態から、１球目の球Ｈ１が回転状態の左右振分装置５９から振分ユニット右側経路５６ｂに進入する状態であり、２球目の球Ｈ２が振分装置としての左右振分装置５９の円曲部５９ｄ上を転動して振分ユニット左側経路５６ｃに進入する状態を示している。図６９４（ｂ）において１球目の球Ｈ１が左右振分装置５９の球受入領域５９ｅに進入したため、１球目の球Ｈ１と突出部５９ｂの重みによって動作部としての左右振分装置５９が軸支部としての振分軸部５９ａを中心に時計回りに約９０度回転し、１球目の球Ｈ１が突出部５９ｂ上を右側へと転動して通過経路としての振分ユニット右側経路５６ｂへと誘導される状態となっている。
【１３６８９】
一方、２球目の球Ｈ２は、１球目の球Ｈ１によって交互振分ユニット５６が特定様態としての回転状態となっている間に該交互振分ユニット５６に到達し、特定部位としての円曲部５９ｄと接触する。上述したように、導引経路としての振分ユニット入口５６ａの幅は球の直径を僅かに上回る程度に構成されているため、２球目の球Ｈ２球が振分ユニット入口５６ａを通過して流下する場合、該球は振分ユニット入口５６ａの中心点から左右方向に逸脱することなく鉛直下方向に流下していき、該球の中心点が左右振分装置５９の中心点である振分軸部５９ａよりも左側となる位置に流下し、振分装置としての左右振分装置５９と接触する。
【１３６９０】
よって、２球目の球Ｈ２は、円曲部５９ｄの最上部（鉛直方向の頂点）にあたる位置よりも左側となる位置で円曲部５９ｄと接触し、該円曲部５９ｄの左側の傾斜に沿って転動し、転動経路としての振分ユニット左側経路５６ｃへと進入していく。
【１３６９１】
次いで、図６９４（ｄ）は、図６９４（ｃ）の状態から、１球目の球Ｈ１が振分ユニット右側経路５６ｂを通過して第１始動口６４に入球し、２球目の球Ｈ２が振分ユニット左側経路５６ｃを通過する状態を示している。１球目の球Ｈ１は、通過経路としての振分ユニット右側経路５６ｂを通過して第１始動口６４へと入球し、交互振分ユニット５６内から排出される。また、１球目の球Ｈ１が所定部位としての突出部５９ｂ上を転動しきったことにより、１球目の球Ｈ１と突出部５９ｂの重みによって回転状態にあった左右振分装置５９は、負荷部５９ｃの重みによって振分軸部５９ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、所定様態としての初期状態に戻っている。
【１３６９２】
一方、図６９４（ｃ）において特定部位としての円曲部５９ｄ上を左側へと転動していた２球目の球Ｈ２は、振分ユニット左側経路５６ｃを転動している状態となっている。この後、２球目の球Ｈ２は中央第２始動口７１ｅに入球し、交互振分ユニット５６内から排出される。
【１３６９３】
ここで、図６９５を参照して、図６９４の流下態様の場合における各球の到達地点及び左右振分装置５９の動作態様をタイミングチャートに沿って説明する。なお、図６９５において、１球目の球Ｈ１は黒丸によって球の到達地点を示しており、２球目の球Ｈ２は黒四角によって球の到達地点を示している。
【１３６９４】
図６９５に示すように、図６９４の流下態様のケースでは、１球目の球Ｈ１が交互振分ユニット５６に入球（図６９４（ａ）参照）してから２球目の球Ｈ２が交互振分ユニット５６に入球（図６９４（ｂ）参照）するまでの期間（ｔ１（約０．１秒））よりも、１球目の球Ｈ１が球受入領域５９ｅに進入（図６９４（ｂ）参照）してから、該１球目の球Ｈ１が回転状態となった左右振分装置５９の突出部５９ｂを離れ、左右振分装置５９が初期状態に戻るまでの期間（ｔ２（約０．２秒））の方が長くなっている。
【１３６９５】
このように、装置動作期間ｔ２よりも２の球の入球間隔ｔ１の方が短い場合、２球目の

球が交互振分ユニット５６内に入球して左右振分装置５９に到達した時点では、該左右振分装置５９は未だ回転状態となっているため、１球目の球が球受入領域５９ｅに進入して振分ユニット右側経路５６ｂ側に誘導され、第１始動口６４に入球可能となるのに対し、２球目の球は回転状態となっている左右振分装置５９の円曲部５９ｄと接触して振分ユニット左側経路５６ｃ側に誘導され、中央第２始動口７１ｅに入球可能となるように構成されている。

【１３６９６】

次に、図６９６及び図６９７を参照して、交互振分ユニット５６に２の球が密接した状態で入球した場合の各球の流下態様について説明する。図６９６（ａ）は、１球目の球Ｉ１及び２球目の球Ｉ２が密接した状態で交互振分ユニット５６に入球する状態を示している。図６９６（ａ）の状態では、交互振分ユニット５６内に１球目の球Ｉ１以外の球は入球しておらず、振分装置としての左右振分装置５９は所定様態としての初期状態となっている。

【１３６９７】

次いで、図６９６（ｂ）は、図６９６（ａ）の状態から、交互振分ユニット５６内に入球した１球目の球Ｉ１及び２球目の球Ｉ２が密接した状態で球受入領域５９ｅに進入する状態を示している。１球目の球Ｉ１は、初期状態の左右振分装置５９の球受入領域５９ｅへと進入した状態となっている。ここで、上述したように、左右振分装置５９は、該左右振分装置５９の上側の通路である導引経路としての振分ユニット入口５６ａの中心位置（図６９１（ｂ）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（軸支部としての振分軸部５９ａが図６９１（ｂ）の一点鎖線よりも右側に位置する）。さらに、球受入領域左辺５９ｅ１と球受入領域右辺５９ｅ２との交点である球受入領域角部５９ｅ３は、左右振分装置５９の中心部である振分軸部５９ａよりも右側に位置している（図６９１（ｂ）参照）。

【１３６９８】

よって、１球目の球Ｉ１が球受入領域５９ｅへと進入した場合、該１球目の球Ｉ１は、振分ユニット入口５６ａを流下中の状態、即ち、球Ｉ１の中心点が図６９１（ｂ）に示す一点鎖線上を流下している状態と比べると、若干ながら右側にずれて球受入領域５９ｅへと進入する。このため、１球目の球Ｉ１と密接した状態で流下してきた２球目の球Ｉ２は、右側にずれた１球目の球Ｉ１との接触により、該１球目の球Ｉ１上を左側へと転動しようとする。しかしながら、１球目の球Ｉ１と密接した状態の２球目の球Ｉ２は、振分ユニット左側経路壁部５６ｃ１とも接触するため、振分ユニット左側経路５６ｃ側へと転動することができず、１球目の球Ｉ１の上部に静止した状態となる。

【１３６９９】

次いで、図６９６（ｃ）は、図６９６（ｂ）の状態から、１球目の球Ｉ１が回転状態の左右振分装置５９から振分ユニット右側経路５６ｂに進入する状態であり、２球目の球Ｉ２が左右振分装置５９の円曲部５９ｄ上を転動して振分ユニット左側経路５６ｃへと進入する状態を示している。図６９６（ｂ）において１球目の球Ｉ１が振分装置としての左右振分装置５９の球受入領域５９ｅに進入したため、１球目の球Ｉ１と突出部５９ｂの重みによって動作部としての左右振分装置５９が振分軸部５９ａを中心に時計回りに約９０度回転し、１球目の球Ｉ１が所定部位としての突出部５９ｂ上を右側へと転動して通過経路としての振分ユニット右側経路５６ｂへと誘導される状態となっている。

【１３７００】

一方、図６９６（ｂ）において、１球目の球Ｉ１と振分ユニット左側経路壁部５６ｃ１とに接触して静止状態となっていた２球目の球Ｉ２は、１球目の球Ｉ１が振分装置としての左右振分装置５９とともに時計回りに回転したことで、転動経路としての振分ユニット左側経路５６ｃへと転動するスペースが生じ、該振分ユニット左側経路５６ｃ側へと転動していく。

【１３７０１】

次いで、図６９６（ｄ）は、図６９６（ｃ）の状態から、１球目の球Ｉ１が振分ユニッ

ト右側経路５６ｂを通過して第１始動口６４に入球し、２球目の球Ｉ２が振分ユニット左側経路５６ｃを通過する状態を示している。１球目の球Ｉ１は、振分ユニット右側経路５６ｂを通過して第１始動口６４へと入球し、交互振分ユニット５６内から排出される。また、１球目の球Ｉ１が突出部５９ｂ上を転動しきったことにより、１球目の球Ｉ１と突出部５９ｂの重みによって特定様態としての回転状態にあった左右振分装置５９は、負荷部５９ｃの重みによって軸支部としての振分軸部５９ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、所定様態としての初期状態に戻っている。

【１３７０２】

一方、図６９６（ｃ）において特定部位としての円曲部５９ｄ上を左側へと転動していた２球目の球Ｉ２は、振分ユニット左側経路５６ｃを転動している状態となっている。この後、２球目の球Ｉ２は中央第２始動口７１ｅに入球し、交互振分ユニット５６内から排出される。

【１３７０３】

ここで、図６９７を参照して、図６９６の流下態様の場合における各球の到達地点及び左右振分装置５９の動作態様をタイミングチャートに沿って説明する。なお、図６９７において、１球目の球Ｉ１は黒丸によって球の到達地点を示しており、２球目の球Ｉ２は黒四角によって球の到達地点を示している。

【１３７０４】

図６９７に示すように、図６９６の流下態様のケースでは、１球目の球Ｉ１が交互振分ユニット５６に入球してから２球目の球Ｉ２が交互振分ユニット５６に入球（図６９６（ａ）参照）するまでの期間（ｔ１）よりも、１球目の球Ｉ１が球受入領域５９ｅに進入（図６９６（ｂ）参照）してから、該１球目の球Ｉ１が回転状態となった左右振分装置５９の突出部５９ｂを離れ、左右振分装置５９が初期状態に戻るまでの期間（ｔ２（約０．２秒））の方が長くなっている。

【１３７０５】

このように、２の球が密接した状態で交互振分ユニット５６内に入球した場合、２球目の球は１球目の球及び円曲部５９ｄ上を転動して振分ユニット左側経路５６ｃ側へと誘導されるため、１球目の球が球受入領域５９ｅに進入して振分ユニット右側経路５６ｂ側に誘導され、第１始動口６４に入球可能となるのに対し、２球目の球は回転状態となっている左右振分装置５９の円曲部５９ｄと接触して振分ユニット左側経路５６ｃ側に誘導され、中央第２始動口７１ｅに入球可能となるように構成されている。

【１３７０６】

このように、第４１実施形態のパチンコ機１０では、２の球が一定以内の間隔、即ち、装置動作期間以内の間隔で交互振分ユニット５６に入球した場合にのみ、２球目の球が振分ユニット左側経路５６ｃ側へと誘導されて中央第２始動口７１ｅに入球可能となるように構成されている。

【１３７０７】

また、上述したように、第４１実施形態のパチンコ機１０では、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度の割合で交互振分ユニット５６内に入球し得るように遊技釘等が周辺に植設されている。このため、交互振分ユニット５６内に２の球が一定以内の間隔で交互振分ユニット５６に入球する蓋然性は低く、交互振分ユニット５６内に入球した球のうち、約５０球に１球の割合で振分ユニット左側経路５６ｃ側へと進入して中央第２始動口７１ｅに入球可能となるように構成されている。

【１３７０８】

さらに、上述したように、第４１実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口６４への入球に伴って実行され得る第１特別図柄の動的表示の大当たり確率（設定値「１」で約０．３３％）よりも、中央第２始動口７１ｅへの入球に伴って実行され得る第２特別図柄の動的表示の大当たり確率（設定値「１」で約３０．３％（小当たりに基づく大当たりを含む））の方が高くなるように構成されている。

【１３７０９】

即ち、第４１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において左打ち遊技を実行した場合、交互振分ユニット５６への入球によって実行され得る特別図柄の動的表示の大部分は第１特別図柄となるが、第２特別図柄の動的表示が実行された場合には、大当たりを導出する期待度が高くなるように構成されている。

【１３７１０】

従って、従来のパチンコ機のうち、特定の入球領域に進入した球を第１特別図柄の動的表示の始動口又は第２特別図柄の動的表示の始動口のいずれかに入球可能とする振り分け機構を備えたパチンコ機においては、それぞれの始動口に交互に入球可能となるように構成されているか、又は、一定の入球順でそれぞれの始動口に入球可能となるように構成されており、該振り分け機構の動作態様や球の流下態様によって各始動口への入球態様が変化するものではなく、いずれの始動口に入球し得るのかという点において興趣を得難いものとなっていた。

【１３７１１】

一方、第４１実施形態のパチンコ機１０では、交互振分ユニット５６内に入球する球の入球態様や、振分装置としての左右振分装置５９の動作態様によって第１始動口６４又は中央第２始動口７１ｅへの入球態様が異なるため、球の流下態様に注目させ、いずれの球が中央第２始動口７１ｅに入球可能となって大当たり遊技を導出し易い状態となるかに注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１３７１２】

図６９０に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方には、転動経路としてのスルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ（図示せず）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【１３７１３】

スルーゲート６７の正面視下側には、普通電役５７が配設されている。この普通電役５７は、主に、普通電役出没板５７ａと、該普通電役出没板５７ａを出没駆動する普通電役ソレノイド（図示せず）と、により構成されている。

【１３７１４】

第４１実施形態の主制御装置１１０（図６９９参照）は、通常時、普通電役５７の普通電役出没板５７ａを遊技盤１３盤面内に没入させた状態を維持させており、右側第２始動口７１ｆの正面視上方側（スルーゲート６７側）から流下してきた球は、遊技盤１３盤面内に没入状態となっている振分装置としての普通電役出没板５７ａを通過し、右側第２始動口スイッチ（図示せず）によって検知されることなく盤面下方（可変入賞装置５８側）へと流下していく。そして、普通図柄の可変表示で当たりに当選した場合に、上記普通電役ソレノイド（図示せず）を所定時間駆動し、普通電役５７の普通電役出没板５７ａを所定時間の間、遊技盤１３盤面から突出した状態に駆動させて、右側第２始動口７１ｆの正面視上方側（スルーゲート６７側）から流下してきた球は、遊技盤１３盤面から突出した状態となっている導引経路としての普通電役出没板５７ａの上面を右側から左側へと転動し、右側第２始動口スイッチ（図示せず）によって入賞検知される。これにより、右側第２始動口７１ｆへの球の流入を可能に構成して、右打ち遊技されて可変表示装置ユニット８０の正面視右側を流下する球が右側第２始動口７１ｆへ入賞し易い状態、即ち、入賞補助状態となるように構成されている。

【１３７１５】

また、第４１実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状

態」では、普通図柄の当選確率を低確率状態（例えば、当たりに当選し得ない状態）とし、普通図柄の可変表示において「時間短縮状態」より当たりに当選し難くすることで、普通電役５７の普通電役出没板５７ａを突出状態（開放状態）とし難くして、「時間短縮状態」より右側第２始動口７１ｆへ入賞し難いように構成する。一方、「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９９／１００）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、普通電役５７の普通電役出没板５７ａを突出状態（開放状態）とし易くし、右側第２始動口７１ｆへ容易に入賞し得るように構成する。

【１３７１６】

第４１実施形態のパチンコ機１０では、普通図柄の高確率状態では、可変表示が高確率（即ち、９９％）で当たりを導出するため、普通図柄が高確率状態である「時間短縮状態」では、右打ち遊技で発射された球の多くが右側第２始動口７１ｆに入賞し得るように構成される。一方、普通図柄の低確率状態である「通常遊技状態」では、可変表示が当たりに当選し得ないため、右打ち遊技で発射された球が右側第２始動口７１ｆに入賞し難いように構成される。

【１３７１７】

これにより、「時間短縮状態」では、右打ち遊技で発射された球を右側第２始動口７１ｆへと入賞させながら遊技を行うことが可能となることで、右側第２始動口７１ｆへの入賞に基づく賞球の払い出しによって、遊技者は「通常遊技状態」より自身の持ち球の減少を抑えながら遊技を行うことができる。

【１３７１８】

なお、「時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、普通電役５７の普通電役出没板５７ａが没入する（開放される）時間や、１回の当たりで普通電役５７の普通電役出没板５７ａが没入する（開放される）回数を変更するものとしても良い。具体的には、「時間短縮状態」において、普通電役５７の普通電役出没板５７ａが没入する時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、１回の当たりで普通電役５７の普通電役出没板５７ａが没入する回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役５７の普通電役出没板５７ａの没入時間の長時間化と、普通電役５７の普通電役出没板５７ａの没入回数の多回数化との少なくとも２つを同時に行うようにしてもよい。

【１３７１９】

普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第４１実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に右側第２始動口７１ｆ正面視右側に設けられた普通電役５７が所定時間だけ作動状態となり、所定図柄以外（第４１実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役５７が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【１３７２０】

スルーゲート６７の保留球数は最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第２図柄保留ランプ８４（以下、第２図柄保留ランプ８４に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ８４」と称する場合がある）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の下方に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ８４の点灯された数により、保留数を表示する。

【１３７２１】

なお、普通図柄の可変表示は、第４１実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、

スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【１３７２２】

普通電役５７の球の流下方向下流側であって、該普通電役５７の正面視左下側には可変入賞装置５８が配設されている。この可変入賞装置５８には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板５８ａと、該大入賞口開閉板５８ａを開閉駆動可能な大入賞口ソレノイド５８ｂ（図６９９参照）と、可変入賞装置５８内に設けられた大入賞口スイッチ５８ｃと、特定領域５８ｄと、可変入賞装置５８内に流入した球を排出するための排出口５８ｈと、が設けられている。また、特定領域５８ｄは、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された特定領域開閉板５８ｅと、該特定領域開閉板５８ｅを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド５８ｆ（図６９９参照）と、特定領域５８ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ５８ｇとで構成される。

【１３７２３】

大入賞口開閉板５８ａは、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、動作部としての大入賞口開閉板５８ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置５８の上流側（普通電役５７側）から流下する球が突出状態の大入賞口開閉板５８ａ上を転動し、アウト口６６側へと流下していくように構成されている。そして、特別図柄において大当たり又は小当たりに当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板５８ａが大入賞口ソレノイド５８ｂ（図６９９参照）によって遊技盤１３盤面内へと没入駆動され、可変入賞装置５８の上流側（普通電役５７側）から流下する球は可変入賞装置５８内に流入可能な状態となる。

【１３７２４】

可変入賞装置５８内に流入した球は、該可変入賞装置５８内に設けられた大入賞口スイッチ５８ｃによって検知された後、同じく可変入賞装置５８内に設けられた特定領域５８ｄ側へと流下する。また、大入賞口スイッチ５８ｃによって球が検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【１３７２５】

第４１実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、１のラウンドにおける可変入賞装置５８の開放回数が１０回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、可変入賞装置５８が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（後述する図７１３参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる可変入賞装置５８の開放時間の合計時間が「１．０秒」に設定される。なお、１のラウンドにおける可変入賞装置５８への最大入賞個数は「１０個」に設定される（図７１３参照）。

【１３７２６】

可変入賞装置５８内であって、大入賞口スイッチ５８ｃの下流側には、特定領域開閉板５８ｅが配設されている。特定領域開閉板５８ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板５８ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域５８ｄの上流側（大入賞口スイッチ５８ｃ側）から流下する球を振分装置としての特定領域開閉板５８ｅの上面を転動させて可変入賞装置５８内の排出口５８ｈ側（特定領域開閉板５８ｅの正面視右側）へと流下させることで、可変入賞装置５８内に流入した球の特定領域５８ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第４１実施形態では、可変入賞装置５８の開放時）に基づいて、特定領域開閉板５８ｅが特定領域ソレノイド５８ｆ（図６９９参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、特定領域５８ｄ内（特定領域スイッチ５８ｇ側）に球が流入可能な状態となる。

【１３７２７】
特定領域５８ｄ内に流入した球は、該特定領域５８ｄ内に設けられた特定領域スイッチ５８ｇによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第４１実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ５８ｇによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりに当選した場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ５８ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図７０４参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ５８ｇによる賞球の払い出しは無いように構成されている。
【１３７２８】
次いで、第３図柄表示装置８１の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤１３に植設されることにより、風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は３の羽根によって構成されており、該３の羽根は、軸支部としての軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が１２０度の角度で）形成されている。
【１３７２９】
よって、遊技領域に発射された球が流下し、風車上方に配設された寄り釘領域を通過し、振分装置としての風車と衝突する場合、所定様態として羽根部が静止している状態において導引経路としての寄り釘から球が流下すると、所定範囲としての風車軸部と寄り釘の右側下部との間の空間に進入した球が所定部位としての羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車の右側領域に球を引導可能となる。
【１３７３０】
また、寄り釘から球が連続して流入する場合、１球目の球が羽根部の片面と衝突することにより、動作部としての羽根部が回転することで通過経路としての風車の右側領域に１球目の球を引導可能とし、さらに、特定様態としての羽根部が回転している状態に変化することで、所定範囲としての風車軸部と寄り釘の右側下部との間の空間に羽根部が侵入し、２球目の球が特定部位としての羽根部の他面と衝突することにより、転動経路としての風車の左側領域に球を引導可能に構成されている。
【１３７３１】
さらに、羽根部が回転する場合、いずれの方向（即ち、時計回り又は反時計回り）にも回転可能に構成されているため、球が羽根部と衝突した場合の流下方向は左右いずれの方向にも引導可能となる。
【１３７３２】
遊技盤１３の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図６８８参照）を通じて視認することができる。
【１３７３３】
さらに、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口（入球口）６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３にも入球しなかった球は通過経路としてのアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の所定部位としての釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口５８，６３，６３ａ，６４，７１ｅ，７１ｆに入賞した球も、アウト口６６を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機１０外へと排出される。
【１３７３４】
次に、図６９９を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図６９９は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。
【１３７３５】
主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載

されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したリード・オンリー・メモリー（Ｒｅａｄ　Ｏｎｌｙ　Ｍｅｍｏｒｙ。以下、「ＲＯＭ」と略す）２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるランダム・アクセス・メモリー（Ｒａｎｄｏｍ　Ａｃｃｅｓｓ　Ｍｅｍｏｒｙ。以下、「ＲＡＭ」と略す。）２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。

【１３７３６】

なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

【１３７３７】

主制御装置１１０では、大当たり抽選や特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における各特別図柄の動的表示および変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示の表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ２０３ｃが設けられている。

【１３７３８】

また、ＲＯＭ２０２は、大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、小当たり種別テーブル２０２ｃ、保留数テーブル２０２ｄ、停止パターンテーブル２０２ｅ、変動パターンテーブル２０２ｆ、大当たり開放テーブル２０２ｇ、小当たり開放テーブル２０２ｈ、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ、普通電役開放テーブル２０２ｋ、時短終了条件テーブル２０２ｍを少なくとも格納している（図７００参照）。主制御装置１１０は、ＲＡＭ２０３に格納された各種カウンタと、ＲＯＭ２０２に格納された各種テーブルとによって、上記の主要な制御を実行する。

【１３７３９】

ここで、図７０１を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や、特別図柄表示装置３７の動的表示の設定、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図７０２から図７１１を参照して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納された各種テーブル、各種制御タイミング及び遊技状態の遷移等についても説明する。

【１３７４０】

大当たり抽選や、特別図柄表示装置３７の動的表示の設定、および、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定には、大当たり又は小当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、小当たり図柄の停止種別の選択に使用する小当たり種別カウンタＣＫと、が用いられる。

【１３７４１】

また、普通図柄表示装置８３の抽選には、普図当たりカウンタＣ４が用いられ、普図当たりカウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２が用いられる。

【１３７４２】

これら各カウンタは、更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後「０」に戻るループカウンタとなっている。

【１３７４３】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図７２１参照）の実行間隔である「２ミリ秒

」間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図７２０参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ２０３ｃに適宜格納される。詳細については後述するが、ＲＡＭ２０３には、第１特別図柄に関する４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）からなる第１保留球格納エリア２０３ｄと、第２特別図柄に関する４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）からなる第２保留球格納エリア２０３ｅとが設けられており、これらの各エリアには、第１始動口６４又は中央第２始動口７１ｅ若しくは右側第２始動口７１ｆへの入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値がそれぞれ格納される。

【１３７４４】

各カウンタについて詳しく説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、「０～９９９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。特に、大当たり乱数カウンタＣ１の更新が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれ、その初期値から大当たり乱数カウンタＣ１の更新が行われる。

【１３７４５】

第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、大当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、大当たり乱数カウンタＣ１が「０～９９９９」の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、「０～９９９９」の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図７２１参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図７２０参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【１３７４６】

大当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（第４１実施形態では、タイマ割込処理（図７２０参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したタイミングで、第１始動口６４（第１特別図柄）に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納される。また、球が中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆに入賞（始動入賞）したタイミングで、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆ（第２特別図柄）に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納される。

【１３７４７】

大当たり乱数カウンタＣ１が大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定されている。つまり、第１保留球格納エリア２０３ｄの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。また、第２保留球格納エリア２０３ｅの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、第２特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。

【１３７４８】

ここで、図７０２を参照して、各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。図７０２（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａ１（以下、「特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１」と称する）の一例を模式的に示した模式図であり、図７０２（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａ２（以下、「特図２

大当たり乱数テーブル２０２ａ２」と称する）の一例を模式的に示した模式図である。
【１３７４９】
第４１実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１及び特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２は、設定値毎にそれぞれ、大当たり乱数値の個数が異なって設定されている。また、設定毎に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。即ち、設定毎に変位させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合、ハズレ乱数値の個数を減少させ、その減少分を大当たり乱数値の個数として割り当てるように構成する。このように、遊技状態に応じて大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、設定ごとに大当たりとなる確率が変更される。
【１３７５０】
一方、各特別図柄において、設定値毎に小当たり乱数値の個数が同一となるように設定されている。即ち、第２特別図柄における小当たり乱数値の個数は、設定値毎で同一の個数となるように構成される。このように、小当たり乱数値の個数を、各特別図柄において、設定値毎で同一とすることにより、各特別図柄におけるすべての設定値での小当たり遊技のみを考慮した遊技価値の付与割合が同等となる。
【１３７５１】
このように、第４１実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄および第２特別図柄の設定毎の大当たり乱数値の個数の増加分を、すべての設定値においてハズレ乱数値の個数から補うように構成する。また、第２特別図柄の小当たり乱数値の個数を、設定毎に変化させないように構成する。即ち、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分を大当たり乱数値に割り当てることで補填するとともに、第２特別図柄の小当たり乱数値の個数は、設定値毎に同一とする。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の個数の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。
【１３７５２】
また、第４１実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技を行う上で最も滞在し易い場合に取得さ得る大当たり乱数値以外の最も多い乱数値の役（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成する。このように構成することで、例えば、第１特別図柄の変動演出で最も多い役であるハズレ役の出現回数からは設定判別を困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別要素を、ハズレ役より現出確率が低い大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値１等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。
【１３７５３】
さらに、第４１実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与しないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成する。
【１３７５４】
ハズレ役は、大当たり役や小当たり役と異なり、遊技価値を付与しない役であるため、パチンコ機１０毎に設けられ、該パチンコ機１０における遊技結果等を表示するデータランプ（図示せず）に明確に（大々的に）表示されない役である。ここで、仮に、データランプに明確に（大々的に）表示され易い大当たり遊技に対応する大当たり乱数値の個数と、小当たり遊技に対応する小当たり乱数値の個数とを設定毎にともに変更した場合、その大当たり遊技および小当たり遊技の２つの要素の出現率を遊技者がデータランプで一瞥（確認）することで、パチンコ機１０の設定判別が推測され易くなってしまう。その結果、例えば、低設定（例えば、設定値「１」）に設定されたパチンコ機１０の設定を遊技者に看破されてしまった場合、遊技者は該パチンコ機１０で遊技を行わず、パチンコ機１０の

稼働が低下してしまうおそれがある。
【１３７５５】
そこで、確率設定値の設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与せず、データランプに明確に（大々的に）表示されないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成することで、遊技者による設定判別要素を大当たりの出現割合のみとして、小当たりの出現率からはパチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。よって、確率設定値の判別要素を１つの乱数値に基づく役の出現率に限定し、例えば、出玉率の低い低設定（即ち、設定値「１」等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。
【１３７５６】
図７０２（ａ）で示すように、第４１実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１では、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３３個で、その値「０～３２」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における大当たり確率は、３３／１００００＝０．３３／１００（即ち、０．３３％）となるように設定されている。
【１３７５７】
また、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。
【１３７５８】
よって、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９６７個で、その値「３３～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９９６７／１００００＝９９．６７／１００（即ち、９９．６７％）となるように設定されている。
【１３７５９】
即ち、設定値「１」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【１３７６０】
次いで、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３４で、その値「０～３３」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の大当たり確率は、３４／１００００＝０．３４／１００（即ち、０．３４％）となるように設定されている。
【１３７６１】
また、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。
【１３７６２】
従って、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９６６個で、その値「３４～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９９６６／１００００＝９９．６６／１００（即ち、９９．６６％）となるように設定されている。
【１３７６３】
即ち、設定値「２」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように

構成されている。
【１３７６４】
よって、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における設定値「２」は、大当たり確率が若干向上しており（０．３３％→０．３４％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【１３７６５】
次いで、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３５個で、その値「０～３４」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の大当たり確率は、３５／１００００＝０．３５／１００（即ち、０．３５％）となるように設定されている。
【１３７６６】
また、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。
【１３７６７】
従って、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９６５個で、その値「３５～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９９６５／１００００＝９９．６５／１００（即ち、９９．６５％）となるように設定されている。
【１３７６８】
即ち、設定値「３」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【１３７６９】
よって、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（０．３４％→０．３５％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【１３７７０】
次に、図７０２（ｂ）で示すように、第４１実施形態の特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２では、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、３３個で、その値「０～３２」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、３３／１００００＝０．３３／１００（即ち、０．３３％）となるように設定されている。
【１３７７１】
ここで、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、３０００個で、その値「３３～３０３２」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における小当たり確率は、３０００／１００００＝３０．００／１００（即ち、３０．００％）となるように設定されている。
【１３７７２】
従って、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの６９６７個で、その値「３０３３～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄のハズレ確率は、６９６７／１００００＝６９．６７／１００（即ち、６９．６７％）となるように設定されている。

【１３７７３】
即ち、設定値「１」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【１３７７４】
このように、第２特別図柄の小当たり確率は、大当たり確率と比べるとすこぶる選択され易い個数に設定されている。即ち、第２特別図柄における抽選遊技では、ハズレ→小当たり→大当たりの順に選択され易い設定となっており、「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示が実行される場合、小当たり遊技への当選に基づく大当たりの割合が高くなるように構成されている。
【１３７７５】
また、第２特別図柄の動的表示の大当たり確率（設定値「１」で約３０．３％（小当たりに基づく大当たりを含む））は、第１特別図柄の動的表示の大当たり確率（設定値「１」で約０．３３％）と比べると、格段に大当たりを導出し易い確率に設定されているため、「通常遊技状態Ａ」において左打ち遊技を実行する場合、第１始動口６４への入球に伴って第１特別図柄の動的表示が実行される場合よりも、中央第２始動口７１ｅへの入球に伴って第２特別図柄の動的表示が実行される場合の方が大当たりを導出する期待度が高くなるように構成されている。
【１３７７６】
このように構成することで、左打ち遊技を実行中の「通常遊技状態Ａ」において、交互振分ユニット５６内に入球する球が第１始動口６４に入球して第１特別図柄の動的表示が実行された場合よりも、中央第２始動口７１ｅに入球して第２特別図柄の動的表示が実行された場合の方が大当たり期待度を高めることができる。その結果、交互振分ユニット５６に入球した球の流下態様に注目させ、いずれの球が中央第２始動口７１ｅに入球可能となって大当たり遊技を導出し易い状態となるかに注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１３７７７】
次いで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、３４個で、その値「０～３３」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、３４／１００００＝０．３４／１００（即ち、０．３４％）となるように設定されている。
【１３７７８】
ここで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」の場合と同様、３０００個で、その値「３４～３０３３」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における小当たり確率は、３０００／１００００＝３０．００／１００（即ち、３０．００％）となるように設定されている。
【１３７７９】
従って、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの６９６６個で、その値「３０３４～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄のハズレ確率は、６９６６／１００００＝６９．６６／１００（即ち、６９．６６％）となるように設定されている。
【１３７８０】
即ち、設定値「２」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように

構成されている。
【１３７８１】
よって、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、小当たり確率は同等（ともに３０．００％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（０．３３％→０．３４％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【１３７８２】
次いで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、３５個で、その値「０～３４」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、３５／１００００＝０．３５／１００（即ち、０．３５％）となるように設定されている。
【１３７８３】
ここで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」及び「２」の場合と同様、３０００個で、その値「３５～３０３４」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄における小当たり確率は、３０００／１００００＝３０．００／１００（即ち、３０．００％）となるように設定されている。
【１３７８４】
従って、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの６９６５個で、その値「３０３５～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄のハズレ確率は、６９６５／１００００＝６９．６５／１００（即ち、６９．６５％）となるように設定されている。
【１３７８５】
即ち、設定値「３」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【１３７８６】
よって、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、小当たり確率は同等（ともに３０．００％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（０．３４％→０．３５％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【１３７８７】
図７０１に戻って、説明を続ける。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９」）に達した後に「０」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（第４１実施形態では、タイマ割込処理（図７２１参照）毎に１回）更新される。
【１３７８８】
そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアと同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納される。また、球が中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆに入賞したタイミングで、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆに対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保

留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアと同じ第２保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納される。

【１３７８９】

ここで、例えば、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）又は小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。また、第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、小当たり時のものとなる。一方で、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値が示す大当たり種別に対応して決定される。

【１３７９０】

上述したように、第４１実施形態のパチンコ機１０における大当たり種別カウンタＣ２の値は、「０～９９」の範囲のループカウンタとして構成されて、該大当たり種別カウンタＣ２とＲＯＭ２０２に格納された大当たり種別テーブル２０２ｂとに基づいて、大当たり種別が決定される。この大当たり種別テーブル２０２ｂには、第１特別図柄の第１抽選遊技で参照される特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１と、第２特別図柄の第２抽選遊技で参照される特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２とが設けられている。

【１３７９１】

ここで、図７０３を参照して、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２について説明する。図７０３（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の一例を模式的に示した図であり、図７０３（ｂ）は、同じくＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の一例を模式的に示した図である。

【１３７９２】

図７０３（ａ）及び図７０３（ｂ）に示すように、大当たり種別テーブル２０２ｂは、第１特別図柄用と第２特別図柄用とで分けられ、その中でさらに、大当たり種別カウンタＣ２の値とが対応付けられたテーブルである。

【１３７９３】

第４１実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、該大当たり後に「通常遊技状態Ａ」に移行する大当たり種別「通常Ａ」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、特別図柄が規定回数（第４１実施形態では、主に第２特別図柄の動的表示が「１回」）行われるまで間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」と、がある。

【１３７９４】

特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２では、各大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する大当たり種別カウンタＣ２の取り得る値が対応付けられている。

【１３７９５】

図７０３（ａ）で示す特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「通常Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～４９」が対応付けられ、大当たり種別「時短Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「５０～９９」が対応付けられている。

【１３７９６】

よって、第１特別図柄の当否抽選において、第１保留球格納エリア２０３ｄのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「通常Ａ」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９５」であれば、大当たり種別「時短Ａ」が選定され得る。

【１３７９７】

従って、すべての遊技状態において第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「通常Ａ」が５０％、大当たり種別「時短Ａ」が５０％、の割合で当選することとなる。

【１３７９８】

次いで、図７０３（ｂ）で示す特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の例では、すべての遊技状態において第２特別図柄の大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短Ｂ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～９９」が対応付けられている。

【１３７９９】

即ち、すべての遊技状態における第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第２保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２から選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値にかかわらず大当たり種別「時短Ｂ」が選定され得る。

【１３８００】

従って、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短Ｂ」が９９／９９の割合で当選することとなる。即ち、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合には、大当たり種別「時短Ｂ」のみが選定され得るように構成されている。

【１３８０１】

図７０１に戻って、説明を続ける。小当たり種別カウンタＣＫは、小当たりに当選して該小当たり遊技中に通過経路としての特定領域５８ｄを球が通過した場合に付与される小当たり種別（大当たり内容）を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９」）に達した後に「０」に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタＣＫの値は、例えば、定期的に（第４１実施形態では、タイマ割込処理（図７２１参照）毎に１回）更新される。

【１３８０２】

そして、球が中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆに入賞したタイミングで、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆに対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアと同じ第２保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納される。

【１３８０３】

ここで、例えば、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）又は小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。また、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数

カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、大当たり時のものとなる。一方で、第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は小当たり時のものとなる。この場合、その小当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された小当たり種別カウンタＣＫの値が示す小当たり種別に対応して決定される。

【１３８０４】

上述したように、第４１実施形態のパチンコ機１０における小当たり種別カウンタＣＫの値は、「０～９９」の範囲のループカウンタとして構成されて、該小当たり種別カウンタＣＫとＲＯＭ２０２に格納された小当たり種別テーブル２０２ｃとに基づいて、小当たり種別が決定される。この小当たり種別テーブル２０２ｃには、第２特別図柄の第２抽選遊技で参照される特図２小当たり種別テーブル２０２ｃが設けられている。

【１３８０５】

ここで、図７０４を参照して、特図２小当たり種別テーブル２０２ｃについて説明する。図７０４は、ＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの一例を模式的に示した図である。

【１３８０６】

第４１実施形態のパチンコ機１０では、上述したように、第２特別図柄の抽選遊技において小当たりに当選した場合に、可変入賞装置５８（図６９９参照）を開放駆動するとともに、該可変入賞装置５８内の特定領域５８ｄを開放するように構成されている。そして、小当たり遊技中に特定領域５８ｄを球が通過した場合には、小当たり種別カウンタＣＫの値に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。

【１３８０７】

図７０４に示すように、小当たり種別テーブル２０２ｃは、該小当たり中に特定領域５８ｄを通過したか否かに応じて、該特別図柄の種別に応じた小当たり種別と、小当たり種別カウンタＣＫの値とが対応付けられたテーブルである。

【１３８０８】

第４１実施形態のパチンコ機１０では、小当たり種別として、特定領域５８ｄを球が通過しなかった場合には、最大ラウンド数が１ラウンドの「小当たりＡ」が設けられる一方、特定領域５８ｄを球が通過した場合には、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｃ」が設けられている。

【１３８０９】

具体的には、第２特別図柄の抽選遊技では、すべての遊技状態において、小当たりに当選した場合に、特定領域５８ｄを球が通過しないときには小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たりＡ」となる一方、特定領域５８ｄを球が通過したときに小当たり種別「時短Ｃ」となり、該特定領域５８ｄへの通過に伴う大当たり遊技後に、「時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【１３８１０】

特図２小当たり種別テーブル２０２ｃでは、それぞれ、各小当たり種別に対して、その小当たり種別を決定する小当たり種別カウンタＣＫの取り得る値が対応付けられている。

【１３８１１】

図７０４で示す特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの例では、すべての遊技状態において、第２特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域５８ｄの通過有無に応じて「小当たりＡ」又は「時短Ｃ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～９９」が対応付けられている。

【１３８１２】

即ち、第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値であった場合に、同じ第２保留エリアの小当たり種

別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納された小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別が特図２小当たり種別テーブル２０２ｃから決定され、小当たり種別カウンタＣＫの値がいずれの値であっても、特定領域５８ｄの通過有無に応じて小当たり種別として「小当たりＡ」又は「時短Ｃ」が決定される。

【１３８１３】

従って、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、特定領域５８ｄの通過有無に応じて、「小当たりＡ」又は「時短Ｃ」の小当たり種別が１００％の割合で当選することとなる。

【１３８１４】

ここで、図７０５及び図７０６を参照して、第４１実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図７０５は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図７０６は、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図７０５及び図７０６に記載した電サポ回数は、右打ち遊技によって主に実行され得る第２特別図柄の動的表示の実行回数となっており、時短終了条件については図７１４において詳細を後述する。

【１３８１５】

図７０５で示すように、「通常遊技状態Ａ」への移行契機は、所定様態としての工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合、又は、「通常遊技状態Ｂ」において保留されていた第２特別図柄の動的表示がすべて実行された場合、となる（図７０６参照）。

【１３８１６】

また、図７０５で示すように、「通常遊技状態Ａ」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態Ａ」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第１始動口６４に入賞する。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～１９０秒」の範囲で行われ、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間は「６０秒～１９０秒」で行われる（後述する図７０７～図７１１参照）。なお、この「通常遊技状態Ａ」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート６７等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置２２６（図６９９参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。

【１３８１７】

次いで、「時間短縮状態」への移行契機は、大当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選した場合、となる（図７０６参照）。

【１３８１８】

この「時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態である一方、普通図柄の当たり確率は高確率状態である。さらに、「時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が普通電役５７に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１秒又は３０秒」で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「３０秒」で行われる（後述する図７０７～図７１１参照）。なお、この「時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【１３８１９】

次いで、「通常遊技状態Ｂ」への移行契機は、「時間短縮状態」における時短終了条件が成立した場合であって、かつ、第２特別図柄の保留球が残存している場合、となる（図７０６参照）。

【１３８２０】

この「通常遊技状態Ｂ」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態

であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態Ｂ」では、保留球として残存している第２特別図柄の動的表示の遊技結果待ちの状態であるため、右打ち報知ランプ３７ｃ（図６９０参照）は非点灯状態であって左打ち遊技が奨励されている状態となるが、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の動的表示を実行中の状態であるため、左打ち遊技を示唆する報知等は行わないように構成されている。

【１３８２１】

図７０１に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタＣ３は、例えば「０～９９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。

【１３８２２】

第４１実施形態では、保留されている変動演出の保留数と停止パターン選択カウンタＣ３の値とによって、第３図柄表示装置８１で表示される大当たり時およびハズレ時の変動演出の大まかな演出態様が選択される。また、第４１実施形態のパチンコ機１０では、各演出態様に比較的長めの変動時間が選択され易いロングパターン（以下、「ロング」と称する場合がある）と、該ロングパターンより短めの変動時間が選択され易いミドルパターン（以下、「ミドル」と称する場合がある）と、該ミドルパターンより短めの変動時間が選択され易いショートパターン（以下、「ショート」と称する場合がある）と、が用意されている。

【１３８２３】

具体的には、「リーチ表示」が発生しない「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」又は「非リーチ（ショート）」演出態様と、「リーチ表示」として「ノーマルリーチ」の変動要素のみが実行される「ノーマルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「スーパーリーチ」演出態様と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「スペシャルリーチ」演出態様と、所定の遊技状態において固定的な演出が実行される「特殊変動」演出態様と、の７個の演出態様のいずれかが選択され得る。

【１３８２４】

ここで、各演出態様について詳細に説明する。演出態様の中で、「非リーチ（ロング）」演出態様と「非リーチ（ミドル）」演出態様と「非リーチ（ショート）」演出態様（以下、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様を総称して、『「非リーチ」演出態様』と称する場合がある）とは、特別図柄の変動演出として３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動する第３図柄表示装置８１にて、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を高速でシャッフルする「高速変動」の変動要素が行われた後に、先に停止する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３において同一の第３図柄が停止せず、「リーチ表示」を発生しない演出態様である。

【１３８２５】

なお、「高速変動」の変動要素とは、例えば、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図６９８参照）に表示される第３図柄が、表示画面縦方向下方に高速にスクロールされている変動要素をいう。この「高速変動」では、遊技者によって第３図柄の表示内容を明確に認識できないように第３図柄を変動させ、前回停止表示された変動演出の停止結果を不規則に混ぜる（シャッフルする）演出が実行される。

【１３８２６】

第４１実施形態のパチンコ機１０では、「高速変動」の変動要素が行われた後、特定の演出態様（「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様）を除いて「低速変動」の変動要素が行われるように構成されている。

【１３８２７】

「低速変動」の変動要素とは、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、上記「高速変動」の変動要素後、遊技者に視認可能な速度で第３図柄を低速にス

クロールしている変動要素をいう。この「低速変動」の変動要素では、遊技者に第３図柄の表示内容を認識させながら、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を順に停止表示する。先に停止表示する２の図柄列（例えば、左図柄列Ｚ１と右図柄列Ｚ３（図６９８参照））において同一の第３図柄が停止した場合は「リーチ表示」が発生したとして「ノーマルリーチ」の変動要素へと発展する一方、該先に停止表示する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３において異なる第３図柄が停止した場合は、残りの図柄列Ｚ２を停止表示して、その変動演出を終了するように構成されている。なお、「高速変動」の変動要素、又は、「低速変動」の変動要素を含む各変動要素の詳細については、後述する。

【１３８２８】

従って、「非リーチ（ロング）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われて、各図柄列Ｚ１～Ｚ３がそれぞれ順番に停止し、先に停止する２つの図柄列Ｚ１，Ｚ３に異なる第３図柄が停止し、残りの１の図柄列Ｚ２が停止して、１の変動演出が終了する。一方、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われず、該「高速変動」の変動要素の終了後、各図柄列Ｚ１～Ｚ３が同時に停止し、２の図柄列Ｚ１，Ｚ３（例えば、「非リーチ（ロング）」演出態様で先に停止する２の図柄列）に異なる第３図柄が停止するとともに、他の図柄列Ｚ２も停止し、１の変動演出が終了する。

【１３８２９】

演出態様の中で、「ノーマルリーチ」演出態様とは、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出において、先に停止表示する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３に同一の第３図柄が停止した直後に「ノーマルリーチ」の変動要素が実行され、他の「リーチ表示」、即ち、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展しない「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【１３８３０】

演出態様の中で、「スーパーリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【１３８３１】

演出態様の中で、「スペシャルリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【１３８３２】

演出態様の中で、「特殊変動」演出態様とは、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」における各特別図柄の動的表示の実行時において選択され得る演出態様であり、「連荘」状態における専用の変動演出を実行する演出態様である。

【１３８３３】

停止パターン選択カウンタＣ３の値は、例えば定期的に（第４１実施形態では、タイマ割込処理（図７２１参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、第１始動口６４に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３に格納される。また、球が中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆに入賞したタイミングで、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆに対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３に格納される。

【１３８３４】

第４１実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在保留中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）とに応じて、停止パターン選択カウンタＣ３の値を参照する停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成されている。即ち、

停止パターンテーブル２０２ｅは、複数種類設けられ、待機中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）等によって選択されるように構成されている。

【１３８３５】

また、第４１実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、ＲＯＭ２０２に備えられた保留数テーブル２０２ｄに基づいて、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）とに対応したいずれかの停止パターンテーブル２０２ｅが選択される。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｅと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな態様である演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタＣＳ１の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。

【１３８３６】

この複数種類設けられた停止パターンテーブル２０２ｅは、各停止パターンテーブル２０２ｅ毎に演出態様が選択される停止パターン選択カウンタＣ３の乱数値の範囲が異なるように設定されている。この停止パターンテーブル２０２ｅが複数用意されているのは、変動演出の当否、遊技状態及び保留球数に応じて変動演出の演出態様の選択比率を変更するためである。即ち、（１）取得した第３図柄の変動演出において大当たりが発生するか、（２）現在のパチンコ機１０の遊技状態が「時間短縮状態」、「通常遊技状態Ｂ」又は「通常遊技状態Ａ」であるか、及び、（３）保留されている変動演出の保留球数がいくつあるか、に応じて、演出態様の選択比率を変更するためである。

【１３８３７】

これは、第１の理由として、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させるためである。即ち、大当たり抽選に当選した場合と大当たり抽選にハズレた場合とで、停止パターン、即ち、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、及び、「スペシャルリーチ」演出態様の選択する割合を異ならせるように構成することで、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させる。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選した場合に「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様を選択し易く構成し、大当たり抽選に当選しなかった場合には、「非リーチ」演出態様や「ノーマルリーチ」演出態様を選択し易く構成する。

【１３８３８】

このように構成することで、「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様は、大当たりし易い演出とすることができ、「ノーマルリーチ」演出態様や「非リーチ」演出態様は、大当たりし難い演出若しくは大当たりしない演出とすることができ、各演出態様毎の大当たり期待度を差別化することができる。従って、変動演出に大当たりし易い演出が現出した場合に、その大当たりし易い演出が行われている間、大当たりが発生する可能性が高いことを遊技者に示唆し、遊技の興趣を高めている。

【１３８３９】

第４１実施形態のパチンコ機１０では、具体的には、取得した抽選結果が大当たりである場合には、大当たりし易い演出を選択し易く、かつ、大当たりし難い演出を選択し難い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の大まかな内容である演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。一方、取得した抽選結果がハズレである場合には、大当たりし易い演出を選択し難く、かつ、大当たりし難い演出を選択し易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。これにより、変動演出において第３図柄の抽選結果を遊技者に報知する場合に、大当たりし易い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し易く、大当たりし難い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し難くし、演出態様（停止パターン）ごとに大当たり期待値に差を設けることで、その変動演出の実行中に遊技の興趣を高めることができる。

【１３８４０】

また、第２の理由として、第１特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第１始動口６４への入球、又は、第２特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達

している状態における中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの入球に基づく無駄球（所謂、オーバーフロー入賞による特別図柄の無抽選）を極力削減するためである。

【１３８４１】

具体的に説明すると、第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出の待機回数はそれぞれ最大４回と上限が設けられていると共に、変動演出は少なくとも一定時間が実行されることから、「通常遊技状態」において、第１特別図柄が最大保留球数に到達している状態で、長い変動時間の変動演出を選択すると、その変動演出の実行中は第１特別図柄の保留球数が消化されないため、その間に第１始動口６４への入球が発生しても、第１特別図柄の抽選契機を取得できない。このような状態になると、遊技者は、第１始動口６４へ球を入球させても遊技価値が得られないと判断し、変動演出が消化されて再び保留球数を取得できる状態になるまで球の発射を停止して遊技を中断してしまう。遊技が中断されると、パチンコ機１０の稼働率が低下してしまい、遊技場の経営に影響を与えてしまう。

【１３８４２】

そこで、第４１実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の最大保留球数へ到達し易い遊技状態や、最大保留球数に近い（又は一致する）保留球数では、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の最大保留球数に到達している状態での第１始動口６４への入球を抑制することができる。

【１３８４３】

さらに、第３の理由として、実行時間を長く設定して、変動演出の終了を遅らせることで、変動演出が実行されている状態を長く維持するためである。具体的に説明すると、変動演出の保留球数が少ない（無い）場合に、実行中の変動演出の変動時間内に新たに第１始動口６４に球を入球させないと、次の変動演出を開始することができず、第３図柄表示装置８１でデモ画面等を表示しなければいけない。遊技者は、球を発射して遊技を行っているにもかかわらず第３図柄表示装置８１において変動演出が行われない場合、遊技者が求めている大当たりの抽選に係る興趣を得ることができず、遊技に興醒めしてしまう。また、遊技者は、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていないことで、第１始動口６４へ球が入球し難いパチンコ機１０であると認識し、遊技価値を得難い台と判断して、そのパチンコ機１０での遊技を止めてしまうおそれがある。

【１３８４４】

そこで、第４１実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の保留球数が少ない場合に、長い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていない状況を起こり難く構成し、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行状態を長く維持することができる。

【１３８４５】

また、第４の理由として、右打ち遊技を実行する遊技状態において、第１特別図柄の変動表示の実行時間を短く設定することで、該右打ち遊技を実行する遊技状態における第１特別図柄の動的表示の実行期間を短くするためである。上述したように、第４１実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」においては右打ち遊技が推奨されており、該右打ち遊技による普通電役５７への入球によって第２特別図柄の動的表示が実行され易いように構成されている。

【１３８４６】

一方、右打ち遊技中においては、第１始動口６４へは入賞し難く、第１特別図柄の動的表示が実行され難く構成されている。そして、第１特別図柄の動的表示は、平均すると約３００回転に１回の割合でしか大当たりが発生し得ないように構成されている。このため、右打ち遊技中においては、第１特別図柄の動的表示は、第２特別図柄の動的表示と比較すると実行され難く、かつ、大当たりが発生し難い動的表示であるため、第４１実施形態

のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」においてハズレとなる第１特別図柄の動的表示が実行される場合、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。

【１３８４７】

これにより、「時間短縮状態」においては、ハズレとなる第１特別図柄の動的表示の実行期間を短くすることで、大当たり又は小当たりに当選し易い第２特別図柄の動的表示の変動演出のみを遊技者に注目させ、遊技の間延びを抑制することができる。

【１３８４８】

ここで、図７０７を参照して、保留数テーブル２０２ｄの詳細について説明する。図７０７（ａ）は、第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を模式的に示した図であり、図７０７（ｂ）は、第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を模式的に示した図である。

【１３８４９】

上述したように、第４１実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口６４に球が入球したことに基づいて第１特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第１特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ６を選択するように構成されている。また、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆに球が入球したことに基づいて第２特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第２特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ６を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ６のいずれかと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。

【１３８５０】

具体的には、図７０７（ａ）の特図１用保留数テーブル２０２ｄ１で示すように、「通常遊技状態Ａ」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「１個～３個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図７０８（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態Ａ」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２（図７０８（ｂ）参照）が選択される。一方、「通常遊技状態Ａ」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図７０８（ｃ）参照）が選択される。

【１３８５１】

次いで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４（図７０９（ａ）参照）が選択される。また、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５（図７０９（ｂ）参照）が選択される。

【１３８５２】

次に、図７０７（ｂ）の特図２用保留数テーブル２０２ｄ２で示すように、「通常遊技状態Ａ」においては、いずれの保留球数及びいずれの抽選結果であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＦテーブル２０２ｅ６（図７０９（ｃ）参照）が選択される。

【１３８５３】

次いで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」においては、いずれの保留球数及びいずれの抽選結果であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５（図７０９（ｂ）参照）が選択される。

【１３８５４】

なお、「通常遊技状態Ａ」における第１特別図柄のハズレ抽出時以外においても、保留

球数に応じて停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成してもよい。例えば、大当たりに当選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル２０２ｅを選択し得るように構成してもよい。

【１３８５５】

この場合、例えば、「リーチ表示」が実行される各演出態様において、「高速変動」の変動要素の部分の時間のみが１０秒間から５秒間のみに変更された演出態様を選択するように構成する。このように構成することで、例えば、第１特別図柄の最大保留球数が４回ある状態で変動演出を開始する場合に、「高速変動」の変動要素が５秒間で行われたとしても、該５秒間の「高速変動」の変動要素が終了した時点（５秒間の「高速変動」の変動要素と認識した時点）では、その変動演出において「リーチ表示」が発生することがある。そのため、５秒間の「高速変動」の変動要素が行われた場合であっても、「非リーチ（ショート）」演出態様以外の「リーチ表示」が実行される演出態様が実行されるように構成することで、５秒間の「高速変動」の変動要素の実行時点では該変動演出が大当たりとなるかハズレとなるかを判別困難にすることができる。

【１３８５６】

次に、図７０８及び図７０９を参照して、各停止パターンテーブル２０２ｅについて説明する。図７０８（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１の一例を模式的に示した図であり、図７０８（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２の一例を模式的に示した図であり、図７０８（ｃ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３の一例を模式的に示した図である。また、図７０９（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４の一例を模式的に示した図であり、図７０９（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５の一例を模式的に示した図であり、図７０９（ｃ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＦテーブル２０２ｅ６の一例を模式的に示した図である。

【１３８５７】

図７０８（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８」，「９９」に設定されている。

【１３８５８】

なお、Ａテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様も選択されないように設定されている。

【１３８５９】

次に、図７０８（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ミドル）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８，９９」に設定されている。

【１３８６０】

なお、Ｂテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（

ショート）」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様も選択されないように設定されている。

【１３８６１】

即ち、Ａテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。また、Ｂテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ミドル）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。

【１３８６２】

つまり、Ａテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択され、Ｂテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様の代わりに「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるように構成されている。一方、Ａテーブル２０２ｅ１及びＢテーブル２０２ｅ２では、各「リーチ表示」に関しては、同一の割合で選択されるように構成されている。

【１３８６３】

従って、Ａテーブル２０２ｅ１及びＢテーブル２０２ｅ２は、「非リーチ」演出態様でのみロング演出態様かミドル演出態様かが異なるように選択されているため、Ａテーブル２０２ｅ１はＢテーブル２０２ｅ２と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的長くなり易いと言える。換言すれば、Ｂテーブル２０２ｅ２は、Ａテーブル２０２ｅ１と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易いといえる。

【１３８６４】

このように、左打ち遊技が奨励されている「通常遊技状態Ａ」において、ハズレの抽選結果が抽出された場合に、保留中の変動演出の保留球数に基づいて、変動演出の演出態様を選択するように構成する。例えば、変動演出の保留球数が多い場合には、変動演出時間が比較的短い「非リーチ（ミドル）」演出態様を選択する。これにより、変動演出の保留球数が多い場合に、実行される変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高めることができる。

【１３８６５】

また、例えば、変動演出の保留球数が少ない場合には、第１始動口６４（中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆ）への球の入球時間を確保するために、「非リーチ（ミドル）」演出態様より変動演出時間が長い「非リーチ（ロング）」演出態様を選択する。これにより、「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択される場合より変動演出時間の長い「非リーチ（ロング）」演出態様を行うことができるので、第１始動口６４への球の入球時間を確保し易くなり、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行時間中に新たな始動入賞が発生する可能性を高くすることで、変動演出が実行されている状況を維持することができる。

【１３８６６】

なお、第４１実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様の選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成されているが、第１始動口６４又は中央第２始動口７１ｅ若しくは右側第２始動口７１ｆへの球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。

【１３８６７】

具体的には、例えば、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、Ａテーブル２０２ｅ１又はＢテーブル２０２ｅ２のいずれか一方が選択されるように構成されているが、Ａテーブル２０２ｅ１とＢテーブル２０２ｅ２とでは、「非リーチ（ロング）」演出態様若しくは「非リーチ（ミドル）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様に割り振られた停止パターン選択カウンタＣ３の値がそれぞれ同一に設定されている。

【１３８６８】
即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ」演出態様における「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されるか「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるかが異なるのみであり、「高速変動」の変動要素の時間が異なるだけで、実質的同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移（例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一（同種）の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて「保留変化予告」等の先読み予告を行った場合であっても、実行される変動演出の内容が実質的に同一（同種）となり、先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。
【１３８６９】
次に、図７０８（ｃ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「５」～「３９」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「４０」～「９９」に設定されている。
【１３８７０】
なお、Ｃテーブル２０２ｅ３は、「通常遊技状態Ａ」における各特別図柄の動的表示の大当たり時に選択される停止パターンテーブル２０２ｅであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、「非リーチ」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様は選択されないように設定されている。
【１３８７１】
次に、図７０９（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４では、「非リーチ（ショート）」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「リーチ表示」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「時間短縮状態」における第１特別図柄の動的表示のハズレ抽出時は、必ず「非リーチ（ショート）」演出態様となるように設定されている。
【１３８７２】
なお、「時間短縮状態」では、上述したように、第１特別図柄の動的表示より優先的に実行される第２特別図柄の動的表示を早期に実行させて遊技の間延びを抑制するため、第１特別図柄の動的表示の１の変動時間を固定的、かつ、短い変動秒数が選択されるように、ハズレ抽出時には「非リーチ（ショート）」演出態様がもれなく選択されるＤテーブル２０２ｅ４を選択するように構成されている。
【１３８７３】
次に、図７０９（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５では、「特殊変動」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、「非リーチ」演出態様及び各「リーチ表示」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の実行時には、必ず「特殊変動」演出態様となるように設定されている。
【１３８７４】
次に、図７０９（ｃ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＦテーブル２０２ｅ６では、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「３９」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「４０」～「９９」に設定されている。
【１３８７５】
なお、Ｆテーブル２０２ｅ６は、「通常遊技状態Ａ」における第２特別図柄の動的表示の実行時に選択される停止パターンテーブル２０２ｅであり、必ず「リーチ表示」が発生

するので、「非リーチ」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様は選択されないように設定されている。

【１３８７６】

このように構成することで、「通常遊技状態Ａ」において、中央第２始動口７１ｅに入球することに基づいて第２特別図柄の動的表示が実行された場合には、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様を実行させることができ、「非リーチ」演出態様が選択され得る第１特別図柄の動的表示よりも大当たりの期待度が高く設定されていることを遊技者に示唆することができる。

【１３８７７】

よって、Ｃテーブル２０２ｅ３で示すように、「通常遊技状態Ａ」における大当たり当選時の変動演出において、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順で選択割合が高く、Ａテーブル２０２ｅ１及びＢテーブル２０２ｅ２で示すように、「通常遊技状態Ａ」におけるハズレ時の変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「スペシャルリーチ」演出態様の順で選択割合が高くなるように設定されている。従って、各「リーチ表示」の現出時における大当たり期待度は、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順に大当たりの表示結果が現出する可能性が高くなるように構成される。これにより、変動演出の演出態様によって遊技者に大当たりへの期待度を示すことができ、遊技者は実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。

【１３８７８】

以上より、特別図柄の種別と、変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、その時点における変動演出の保留球数とに基づいて、実行する変動演出の演出態様を決定することにより、遊技が行われている状況に基づいて変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高める演出態様を選択することができる。

【１３８７９】

なお、変動演出の保留球数が多い場合（例えば、「４」個）に、「リーチ表示」が選択されたとき、各「リーチ表示」の「高速変動」の演出要素が短縮された停止パターンテーブル２０２ｅを設けてもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄の合計保留数に基づいて演出態様を選択するように構成してもよい。さらに、変動演出の保留球数が多い場合に、各演出態様において「低速変動」の演出要素を省略した停止パターンテーブル２０２ｅを設けてもよい。さらに、変動演出の保留球数に応じて、各演出態様の選択率が全く異なる停止パターンテーブル２０２ｅを設けてもよい。ただし、変動演出の保留球数に応じて各演出態様の選択率が異なるような場合は、「保留変化予告」等の先読み予告を行う上で、先読み予告実行決定時における保留球数と、該先読み予告の対象となった変動演出の実行時における保留球数とが異なる場合がある。このような場合、先読み予告の内容と変動演出の内容との整合性を保つ処理が必要となるため、処理が煩雑となる。

【１３８８０】

図７０１に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば「０～９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するタイマ割込処理（図７２１参照）が１回実行される毎に１回更新され、メイン処理（図７２０参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に格納される。また、球が中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆに入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆに対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅ

に設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４に格納される。
【１３８８１】
この変動種別カウンタＣＳ１は、変動演出の詳細な変動時間（大まかな変動パターン）の決定に用いられる。即ち、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、停止パターンテーブル２０２ｅ及び停止パターン選択カウンタＣ３によって選択された演出態様において、変動種別カウンタＣＳ１の値と、ＲＯＭ２０２に格納された変動パターンテーブル２０２ｆとによって、詳細な変動時間を決定する。音声ランプ制御装置１１３および表示制御装置１１４は、変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動時間に基づいて、第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様を決定し、また予告演出実行の有無や予告演出の実行態様を決定する。
【１３８８２】
このように、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、変動演出の大まかな変動パターンを選択して変動時間のみを決定する。このように構成することで、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１において、変動演出を実行するために必要な詳細な予告抽選等の制御を行う必要がなくなるので、変動演出に関するＭＰＵ２０１の処理を軽減することができる。また、主制御装置１１０において変動演出の全変動パターンのコマンドを用意する必要がなくなり、主制御装置１１０のＲＯＭ容量を削減することができる。
【１３８８３】
また、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４において、主制御装置１１０で決定された変動時間（大まかな変動パターン）に基づいて、変動演出における詳細な変動パターンを決定することで、変動演出を選択する自由度を高めるができる。さらに、遊技状態が刻々と変化するパチンコ機１０において、該変化に対応して随時、変動演出の演出内容の選択又は変更することが可能となり、遊技状態に応じて適切な演出を実行することができる。
【１３８８４】
ここで、図７１０及び図７１１を参照して、変動パターンテーブル２０２ｆの詳細について説明する。本パチンコ機１０は、変動パターンテーブル２０２ｆとして、第１特別図柄のハズレ時に用いられる特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１と、第１特別図柄の大当たり時に用いられる特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２と、第２特別図柄のハズレ時に用いられる特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３と、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に用いられる特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４と、が用意されている。
【１３８８５】
図７１０（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１の一例を模式的に示した図であり、図７１０（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２の一例を模式的に示した図である。また、図７１１（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３の一例を模式的に示した図であり、図７１１（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４の一例を模式的に示した図である。図７１０及び図７１１に示すように、各変動パターンテーブル２０２ｆ１～２０２ｆ４は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。
【１３８８６】
具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ０：非リーチ・ロング」用と、「非リーチ（ミドル）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ１：非リーチ・ミドル」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ２：非リーチ・ショート」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリー

チ」用と、「特殊変動」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ６：特殊変動」用と、に区分けされている。

【１３８８７】

また、大当たり時又は小当たり時の演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリーチ」用と、「特殊変動」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ６：特殊変動」用と、に区分けされている。

【１３８８８】

そして、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けされている。

【１３８８９】

第４１実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【１３８９０】

第１特別図柄のハズレ時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ０：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

【１３８９１】

図７１０（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【１３８９２】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【１３８９３】

ここで、変動パターンを構成する各変動要素について説明する。変動要素とは、１の変動演出の一部分を構成するものであり、各変動要素を組み合わせて１の変動演出が構成される。第４１実施形態のパチンコ機１０では、変動要素として、「高速変動」の変動要素、「低速変動」の変動要素、「ノーマルリーチ」の変動要素、「スーパーリーチ」の変動要素、「スペシャルリーチ」の変動要素、「再変動」の変動要素、「特殊変動」の変動要素、が設けられている。

【１３８９４】

「高速変動」の変動要素とは、遊技者によって第３図柄の内容を明確に認識できないよ

うに高速にスクロール変動する変動要素である。この「高速変動」の変動要素は、「非リーチ（ロング）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「１０秒」行われ（以下、「高速変動（長）」と称する場合がある）、「非リーチ（ミドル）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「５秒」行われ（以下、「高速変動（中）」と称する場合がある）、「非リーチ（ショート）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「２秒」行われる（以下、「高速変動（短）」と称する場合がある）。なお、この「高速変動」の変動要素が終了した場合、後述する「低速変動」の変動要素が開始（実行）されるか、或いは、そのまま変動演出が終了するように構成されている。

【１３８９５】

「低速変動」の変動要素とは、「１０秒」の「高速変動」の変動要素の実行後に開始され、第３図柄を視認可能にスクロール変動して「リーチ表示」を発生するか否かを見せる変動要素である。この「低速変動」の変動要素は、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合は実行されず、「非リーチ（ロング）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合は、「高速変動」の変動要素の後に「５秒」行われる。

【１３８９６】

即ち、「非リーチ（ミドル）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後、第３図柄表示装置８１の各図柄列が「低速変動」の変動要素を経由せずに急速に停止（所謂、ビタ止まり）するように構成されている。なお、この「低速変動」の変動要素が終了した場合は、そのまま変動演出が終了する場合がある。

【１３８９７】

従って、第４１実施形態のパチンコ機１０では、「非リーチ（ロング）」演出態様は、「１０秒」の「高速変動」の変動要素と「５秒」の「低速変動」の変動要素とを含む変動パターンで変動演出が構成される。また、「非リーチ（ミドル）」演出態様は、「５秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。さらに、「非リーチ（ショート）」演出態様は、「２秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。

【１３８９８】

「ノーマルリーチ」の変動要素は、「低速変動」の変動要素において先に停止する２の図柄列に同一の図柄（以下、「リーチ形成図柄」と称する場合がある）が停止表示した場合に、残りの図柄列の変動結果によって大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「ノーマルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」演出態様等が選択された場合は、「低速変動」の変動要素の後に「５秒」行われる。

【１３８９９】

第４１実施形態のパチンコ機１０では、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、「スーパーリーチ」の変動要素に発展するパターンと、「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【１３９００】

「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において所定演出（例えば、「バトル演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「４０秒」行われる。

【１３９０１】

第４１実施形態のパチンコ機１０では、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、

一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【１３９０２】

「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において上記所定演出と異なる特殊演出（例えば、「競争演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「１６０秒」行われる。

【１３９０３】

第４１実施形態のパチンコ機１０では、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」するパターンと、が用意されている。

【１３９０４】

なお、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成されているが、この構成に代えて、「低速変動」後にリーチ形成図柄が停止した場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素を経由せず、直接「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成してもよい。また、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後に「スペシャルリーチ」の変動要素が行われるように構成してもよい。

【１３９０５】

「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」において一旦「ハズレ表示」が現出した後に発展して実行され、「大当たり表示」を現出する変動要素である。この「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」後に「１０秒」行われる。

【１３９０６】

第４１実施形態のパチンコ機１０では、「再変動」の変動要素の実行後は、「大当たり表示」が現出するパターンが用意されている。

【１３９０７】

また、この「再変動」の変動要素は、大当たり遊技又は小当たり遊技に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「ハズレ表示」の場合には、「再変動」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「再変動」の変動要素は、仮に停止表示された「ハズレ表示」をいずれかの「大当たり表示」に変更する変動要素であるため、大当たりに当選していない「ハズレ表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。よって、この「再変動」の変動要素は、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２及び特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４（図７１０（ｂ）及び図７１１（ｂ）参照）でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１，２０２ｆ３（図７１０（ａ）及び図７１１（ａ）参照）では選定されないように構成されている。

【１３９０８】

「特殊変動」の変動要素は、「時間短縮状態」若しくは「通常遊技状態Ｂ」における第２特別図柄の動的表示の実行時、又は、「時間短縮状態」若しくは「通常遊技状態Ｂ」における第１特別図柄の動的表示の大当たり時に選択され得る変動要素であり、「３０秒」間の専用の変動演出を行う。

【１３９０９】

よって、この「特殊変動」の変動要素は、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３及び特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４（図７０８（ｂ）、図７０９（ａ）及び図７０９（ｂ）参照）でのみ選定され、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１（図７０８（ａ）参照）では選定されないように構成されている。

【１３９１０】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「５秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【１３９１１】

図７１０（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【１３９１２】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が選択される。

【１３９１３】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ２：非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「２秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【１３９１４】

図７１０（ａ）で示す例では、「Ｅ２：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【１３９１５】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。

【１３９１６】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【１３９１７】

図７１０（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【１３９１８】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【１３９１９】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【１３９２０】
図７１０（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【１３９２１】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。
【１３９２２】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【１３９２３】
図７１０（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【１３９２４】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。
【１３９２５】
なお、第１特別図柄のハズレ時の変動パターンは、演出態様がそのまま変動パターンとして決定されるため、変動種別カウンタＣＳ１を使用せずに変動パターンを決定するように構成してもよい。また、変動種別カウンタＣＳ１のみを使用して選択するものとしたが、複数の変動種別カウンタを併用して選択（予告表示の有無等を選択）しても良い。
【１３９２６】
次に、図７１０（ｂ）を参照して、第１特別図柄の大当たり時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２について説明する。第４１実施形態では、第１特

別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値である場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【１３９２７】

特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【１３９２８】

図７１０（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【１３９２９】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。

【１３９３０】

従って、特図１の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【１３９３１】

次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【１３９３２】

図７１０（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマル

リーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【１３９３３】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。

【１３９３４】

従って、特図１の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【１３９３５】

次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【１３９３６】

図７１０（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【１３９３７】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【１３９３８】

従って、第１特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【１３９３９】

次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ６：特殊変動」には、全体の変動時間が「３０秒」の『「特殊変動」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【１３９４０】

図７１０（ｂ）の示す例では、「Ｅ６：特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「特殊変動」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「特殊変動」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【１３９４１】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「特殊変動」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「特殊変動」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「特殊変動」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「特殊変動」の変動要素のみ』が選択される。

【１３９４２】

次に、図７１１（ａ）を参照して、第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３について説明する。第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）及び小当たりとなる値（小当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【１３９４３】

第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【１３９４４】

図７１１（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【１３９４５】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スーパーリー」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【１３９４６】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ５：スペシャ

ルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【１３９４７】

図７１１（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【１３９４８】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【１３９４９】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ６：特殊変動」には、全体の変動時間が「１秒」の『「特殊変動」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが選択可能に用意されている。

【１３９５０】

図７１１（ａ）の示す例では、「Ｅ６：特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「特殊変動」の変動要素のみ』に対して「０～９」、となっており、『「特殊変動」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【１３９５１】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「Ｅ６：特殊変動」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「特殊変動」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「Ｅ６：特殊変動」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「特殊変動」の変動要素のみ』が選択される。

【１３９５２】

次に、図７１１（ｂ）を参照して、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４について説明する。第４１実施形態では、第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり又は小当たりとなる値である場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【１３９５３】

特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ４：スー

パーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【１３９５４】

図７１１（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【１３９５５】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。

【１３９５６】

従って、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たり又は小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【１３９５７】

次いで、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【１３９５８】

図７１１（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【１３９５９】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャル

リーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【１３９６０】

従って、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たり又は小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【１３９６１】

次いで、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ６：特殊変動」には、全体の変動時間が「３０秒」の『「特殊変動」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが選択可能に用意されている。

【１３９６２】

図７１１（ｂ）の示す例では、「Ｅ６：特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「特殊変動」の変動要素のみ』に対して「０～９」、となっており、『「特殊変動」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【１３９６３】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「Ｅ６：特殊変動」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「特殊変動」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「Ｅ６：特殊変動」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「特殊変動」の変動要素のみ』が選択される。

【１３９６４】

図７０１に戻って、説明を続ける。普図当たりカウンタＣ４は、例えば「０～９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込まれる。

【１３９６５】

なお、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、普図当たりカウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝「０～９９」）、タイマ割込処理（図７２１参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図７２０参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【１３９６６】

普図当たりカウンタＣ４の値は、例えば定期的（第４１実施形態では、タイマ割込処理（図７２１参照）毎に１回）更新され、球が転動経路としてのスルーゲート６７を通過したことが検知されたタイミングで、ＲＡＭ２０３の普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納された順に順次普図保留球実行エリア２０３ｉにデータをシフトし、該普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値に対して当たり判定を行う。

【１３９６７】

普通図柄の当たりとなる乱数の値は、遊技状態毎に主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定（例えば、低確率状態では当たりなし、高確率状態で９９／１００等）されており、ＲＡＭ２０３の普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、当たりと判定される

。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｊが参照されて、普通図柄の可変表示時間が設定（例えば、時短機能非作動時は１秒、時短機能作動時は０．１秒等）され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「○」の図柄が点灯表示される。その後、遊技状態に応じて普通電役開放テーブル２０２ｋが参照されて、普通電役５７の開放時間が設定（例えば、時短機能非作動時は開放なし、時短機能作動時は１．０秒×５回等）され、該開放時間の間、普通電役５７の普通電役出没板５７ａが開放作動し、その間、普通電役５７へ球が入賞可能に構成される。

【１３９６８】

一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｊが参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「×」の図柄が点灯表示される。なお、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ及び普通電役開放テーブル２０２ｋについては、図７１５において後述する。

【１３９６９】

図７０１に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図７００に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【１３９７０】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図７２０参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図７１８参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図７３８参照）が即座に実行される。

【１３９７１】

ＲＡＭ２０３は、さらに、第１保留球数カウンタ２０３ａ、第２保留球数カウンタ２０３ｂ、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、保留球実行エリア２０３ｆ、普図保留球数カウンタ２０３ｇ、普図保留球格納エリア２０３ｈ、普図保留球実行エリア２０３ｉ、時短フラグ２０３ｋ、特図１時短カウンタ２０３ｍ、特図２時短カウンタ２０３ｎ、合計時短カウンタ２０３ｏ及び大当たりフラグ２０３ｐを少なくとも有している（図７００参照）。

【１３９７２】

第１保留球数カウンタ２０３ａは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図７２１参照）の中で検出される第１始動口６４への入球に基づいて、特別図柄表示装置３７で行われる第１特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【１３９７３】

この第１保留球数カウンタ２０３ａは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図

７１８のＳ１０１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図７２２のＳ１０３０６参照）。一方、第１保留球数カウンタ２０３ａは、第１特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図７２４のＳ１０５０８参照）。

【１３９７４】

第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図７２１参照）の中で検出される中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの始動入賞に基づいて、特別図柄表示装置３７で行われる第２特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【１３９７５】

この第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図７１８のＳ１０１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの始動入賞が検出されて第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図７２２のＳ１０３１０参照）。一方、第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第２特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図７２４のＳ１０５０５参照）。

【１３９７６】

この第１保留球数カウンタ２０３ａの値（即ち、第１特別図柄の保留球数）又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（即ち、第２特別図柄の保留球数）は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図７２２のＳ１０３１３参照）。第１保留球数コマンドは、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１保留球数カウンタ２０３ａが１加算される毎に、第２保留球数コマンドは、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの第２保留球数カウンタ２０３ｂが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。

【１３９７７】

音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置１１３において、主制御装置１１０へアクセスすることなく各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留回数を管理することができる。また、第１始動口６４、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの始動入賞が検出される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを送信することにより、音声ランプ制御装置１１３において管理される各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数が、ノイズ等の影響によって主制御装置１１０に保留された実際の動的表示（変動演出）の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

【１３９７８】

また、第４１実施形態では、主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３に対して第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを送信する場合、その第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドにおいて、１加算された第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値だけでなく、その第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ２０３ｃ（図７００参照）より取得される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値も含める。

【１３９７９】

つまり、始動入賞があった場合に、主制御装置１１０にてカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値が、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に伝えられる。

【１３９８０】

音声ランプ制御装置１１３では、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドにより伝えられた大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどうなるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定したり、「保留変化予告」の演出内容及び実行時期（タイミング）を決定できるようになっている。

【１３９８１】

なお、変動演出の保留球数を示す第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドと、大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとを別々に送信するように構成してもよい。第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドとは別の大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとしては、第１始動口６４、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの球の入球タイミングで第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを生成すると共に、該入球に基づく変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに類するコマンド（事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンド）を生成し、音声ランプ制御装置１１３へ送信するように構成してもよい。この場合に、事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンドの生成のプログラムに関し、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドのプログラムを流用することで、プログラムの作成を容易にすることができる。

【１３９８２】

第１保留球格納エリア２０３ｄは、上述したように、第１始動口６４への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図７２１参照）の中で、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を取得し、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納する。第１保留球格納エリア２０３ｄは、第１特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）を有している（図７０１参照）。

【１３９８３】

第２保留球格納エリア２０３ｅは、上述したように、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図７２１参照）の中で、球が中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を取得し、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する。第２保留球格納エリア２０３ｅは、第２特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）を有している（図７０１参照）。

【１３９８４】

保留球実行エリア２０３ｆは、上述したように、実行を開始する、或いは、実行中の第

１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）を記憶するためのメモリである。

【１３９８５】

ＭＰＵ２０１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに記憶されている始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）のうち、最も古い始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア２０３ｆへシフトする。なお、第４１実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【１３９８６】

ここで、再び図７０１を参照して、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、および保留球実行エリア２０３ｆの詳細について説明する。第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅおよび保留球実行エリア２０３ｆは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。

【１３９８７】

上述したように、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定には、大当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別の決定に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、小当たり種別の決定に使用する小当たり種別カウンタＣＫと、変動演出の演出態様の決定に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、変動パターンの決定に使用する変動種別カウンタＣＳ１とが用いられる。第１保留球格納エリア２０３ｄは、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値をそれぞれ記憶し、第２保留球格納エリア２０３ｅは、球が中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値を記憶する。

【１３９８８】

第１保留球格納エリア２０３ｄは、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４とが設けられている。

【１３９８９】

また、第２保留球格納エリア２０３ｅは、第１保留球格納エリア２０３ｄと同様、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、第１保留球格納エリア２０３ｄと同様、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５とが設けられている。

【１３９９０】

なお、第４１実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１，２０３ｅ１と、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２，２０３ｅ２と、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３，２０３ｅ３と、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４，２０３ｅ４と、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５とを１つの保留球格納エリア２０３ｄ，２０３ｅの中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。

【１３９９１】

上述した通り、第１保留球格納エリア２０３ｄには、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第１始動口６４への始動入賞に対応するデータが記憶され、第１保留第１エリアには、時間的に最も古い第１始動口６４への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【１３９９２】

また、第２保留球格納エリア２０３ｅには、球が中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの始動入賞に対応するデータが記憶され、第２保留第１エリアには、時間的に最も古い中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【１３９９３】

一方、保留球実行エリア２０３ｆは、１つのエリアのみで構成されている。この保留球実行エリア２０３ｆには、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅと同様に、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ５とが設けられている。

【１３９９４】

ＭＰＵ２０１は、特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が記憶されている場合は、該第２保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ５にそれぞれシフトする。一方、ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなった場合に、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが記憶されておらず、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが記憶されているとき、該第１保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ５にそれぞれシフトする。

【１３９９５】

そして、保留球実行エリア２０３ｆにシフトされたデータを、変動開始処理（図７２５参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置３７では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

【１３９９６】

また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、変動パターンコマンドおよび停

止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４へ通知される。そして、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４の制御によって、第３図柄表示装置８１では、変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、特別図柄の変動演出が行われる。

【１３９９７】

データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第２保留第１エリアにデータが格納されていると判断された場合は、第２保留第１エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１の乱数値を、保留球実行エリア２０３ｆの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１へシフトする。同様に、第２保留第１エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２へシフトし、第２保留第１エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３へシフトし、第２保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４へシフトし、第２保留第１エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５の乱数値を、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ５へシフトする。

【１３９９８】

そして、保留球実行エリア２０３ｆへのデータのシフトが終了すると、第２保留第１エリアが空き状態となるため、第２保留球格納エリア２０３ｅの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第４１実施形態では、第２保留球格納エリア２０３ｅにおいて、データが記憶（保留）されている第２保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【１３９９９】

ここで、第２保留球格納エリア２０３ｅ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「４」であり、第２保留球格納エリア２０３ｅの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、第２保留第１エリアのデータが、保留球実行エリア２０３ｆへシフトされ、第２保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、第２保留第２エリアのデータを、第２保留第１エリアへシフトし、第２保留第３エリアのデータを、第２保留第２エリアへシフトし、第２保留第４エリアのデータを、第２保留第３エリアへシフトする。

【１４０００】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、第２保留第２エリアのデータのみを、第２保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第４１実施形態では、データが記憶（保留）されていない第２保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【１４００１】

なお、データの有無に関わらず、第２保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第２保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【１４００２】

一方、ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなったときに、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが格納されていないと判断された場合は、次いで、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが格納されてい

るか否かを判断する。判断の結果、第１保留第１エリアにデータが格納されていれば、該第１保留第１エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１の乱数値を、保留球実行エリア２０３ｆの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１へシフトする。同様に、第１保留第１エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２へシフトし、第１保留第１エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３へシフトし、第１保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４へシフトする。

【１４００３】

そして、保留球実行エリア２０３ｆへのデータのシフトが終了すると、第１保留第１エリアが空き状態となるため、第１保留球格納エリア２０３ｄの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第４１実施形態では、第１保留球格納エリア２０３ｄにおいて、データが記憶（保留）されている第１保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【１４００４】

ここで、第１保留球格納エリア２０３ｄ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であり、第１保留球格納エリア２０３ｄの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、第１保留第１エリアのデータが、保留球実行エリア２０３ｆへシフトされ、第１保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、第１保留第２エリアのデータを、第１保留第１エリアへシフトし、第１保留第３エリアのデータを、第１保留第２エリアへシフトし、第１保留第４エリアのデータを、第１保留第３エリアへシフトする。

【１４００５】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、第１保留第２エリアのデータのみを、第１保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第４１実施形態では、データが記憶（保留）されていない第１保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【１４００６】

なお、データの有無に関わらず、第１保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第１保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【１４００７】

このように、実行される第１特別図柄の動的表示に関するデータと、実行される第２特別図柄の動的表示に関するデータとを、それぞれ別々に記憶し、第２特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されている場合は、該第２特別図柄の動的表示を優先的に実行し、第２特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されていない場合であって、第１特別図柄の動的表示が記憶されている場合は、該第１特別図柄の動的表示を実行する。このように構成することで、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先的に実行するとともに、各データに基づいてそれぞれ動的表示を行うことで、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを実行することができる。

【１４００８】

図７００に戻って、説明を続ける。普図保留球数カウンタ２０３ｇは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図７２１参照）の中で検出されるスルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄表示装置８３で行われる普通図柄の可変表示の保留球数

（待機回数）を最大４回まで計数するためのカウンタである。
【１４００９】
この普図保留球数カウンタ２０３ｇは、保留球数カウンタ２０３ａ，２０３ｂと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図７１８のＳ１０１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、スルーゲート６７への球の通過が検出されて普通図柄に関する可変表示の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図７２３のＳ１０４０６参照）。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇは、普通図柄の可変表示が実行される毎に１減算される（図７３６のＳ１０７０５参照）。
【１４０１０】
普図保留球格納エリア２０３ｈは、スルーゲート６７への球の通過の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した普図当たりカウンタＣ４を記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図７２１参照）の中で、球がスルーゲート６７を通過したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから普図当たりカウンタＣ４の値を取得し、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する。普図保留球格納エリア２０３ｈは、普通図柄の一の保留球に対応するデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）を有している（図７０１参照）。
【１４０１１】
普図保留球実行エリア２０３ｉは、実行を開始する、或いは、実行中の普通図柄の当たり抽選や可変表示の処理において参照すべきデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）を記憶するためのメモリである。
【１４０１２】
ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングであることを検出すると、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を実行するために、上述した普図保留球格納エリア２０３ｈに記憶されているデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）のうち、一のデータをこの普図保留球実行エリア２０３ｉへシフトする。なお、第４１実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。
【１４０１３】
ここで、再び図７０１を参照して、普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実行エリア２０３ｉの詳細について説明する。普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実行エリア２０３ｉは、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。
【１４０１４】
上述したように、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定には、普通図柄の当たり抽選に使用する普図当たりカウンタＣ４が用いられる。普図保留球格納エリア２０３ｈは、球がスルーゲート６７を通過した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される普図当たりカウンタＣ４の値を記憶する。
【１４０１５】
普図保留球格納エリア２０３ｈは、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、普図当たりカウンタＣ４の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。
【１４０１６】
この普図保留球格納エリア２０３ｈには、球がスルーゲート６７を通過したタイミングで取得されるデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号が小さいエリアほど、時間的に古いスルーゲート６７への球の通過に対応するデータが記憶され、普図保留第１エリアには、時間的に最も古いスルーゲート６７への球の通過

に対応するデータが記憶されることになる。
【１４０１７】
一方、普図保留球実行エリア２０３ｉは、１つのエリアのみで構成されている。この普図保留球実行エリア２０３ｉには、普図保留球格納エリア２０３ｈと同様に、普図当たりカウンタＣ４の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。
【１４０１８】
ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行タイミングになったことを判断すると、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１エリアに記憶されているデータを、この普図保留球実行エリア２０３ｉにシフトする。
【１４０１９】
そして、普図保留球実行エリア２０３ｉにシフトされたデータを、普図変動処理（図７３６参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて、当たり抽選を行うと共に、可変表示の内容を決定する。普通図柄表示装置８３では、主制御装置１１０の制御により、この決定された内容に基づいて、可変表示が行われる。
【１４０２０】
データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングとなったことを判断すると、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１エリアの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）の乱数値を、普図保留球実行エリア２０３ｉの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）へシフトする。
【１４０２１】
そして、普図保留球実行エリア２０３ｉへのデータのシフトが終了すると、普図保留第１エリアが空き状態となるため、普図保留球格納エリア２０３ｈの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号が１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第４１実施形態では、普図保留球格納エリア２０３ｈにおいて、データが記憶（保留）されている普図保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。
【１４０２２】
ここで、普図保留球格納エリア２０３ｈ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「４」であり、普図保留球格納エリア２０３ｈの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、普図保留第１エリアのデータが、普図保留球実行エリア２０３ｉへシフトされ、普図保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、普図保留第２エリアのデータを、普図保留第１エリアへシフトし、普図保留第３エリアのデータを、普図保留第２エリアへシフトし、普図保留第４エリアのデータを、普図保留第３エリアへシフトする。
【１４０２３】
また、例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、普図保留第２エリアのデータのみを、普図保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第４１実施形態では、データが記憶（保留）されていない普図保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。
【１４０２４】
なお、データの有無に関わらず、普図保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、普図保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不要となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。
【１４０２５】

図７００に戻り、説明を続ける。時短フラグ２０３ｋは、オン状態で「時間短縮状態」であって、普通図柄の高確率状態であり、かつ、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役５７の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短フラグ２０３ｋは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図７１８のＳ１０１１７参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第４１実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの終了時において、当選した大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」である場合に時短フラグ２０３ｋがオンに設定される（図７３５のＳ１６６０２参照）。その後、各「時間短縮状態」ごとに設定された時短終了条件（第１特別図柄の変動回数、第２特別図柄の変動回数及び第１特別図柄と第２特別図柄との合計変動回数）のうち、いずれか１の時短終了条件が成立した場合、又は、大当たりが発生する場合に、時短フラグ２０３ｋがオフに設定される（図７２７のＳ１５３１０又は図７２８のＳ１０６２５参照）。

【１４０２６】

第４１実施形態のパチンコ機１０では、時短フラグ２０３ｋがオンされている場合に、普通図柄の高確率状態として、普図当たり乱数テーブル２０２ｉが参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるとともに、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル２０２ｊが参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役５７の開放長期化状態として普通電役開放テーブル２０２ｋが参照されて普通電役５７の開放駆動が行われる。

【１４０２７】

次いで、特図１時短カウンタ２０３ｍは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第１特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。

【１４０２８】

この特図１時短カウンタ２０３ｍは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図７１８のＳ１０１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」クリアされる（図７２８のＳ１０６０２参照）。そして、大当たり終了処理において、当選した大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」である場合に、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じた作動回数が設定される（図７３５のＳ１６６０３参照）。一方、特図１時短カウンタ２０３ｍの値は、「時間短縮状態」において、第１特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図７２７のＳ１５３０２参照）。

【１４０２９】

そして、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」となった場合に（図７２７のＳ１５３０３：Ｎｏ）、第１特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短終了フラグ２０３ｊをオンに設定するように構成されている。

【１４０３０】

次いで、特図２時短カウンタ２０３ｎは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。

【１４０３１】

この特図２時短カウンタ２０３ｎは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図７１８のＳ１０１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」クリアされる（図７２８のＳ１０６０２参照）。そして、大当たり終了処理において、当選した大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」である場合に、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じた作動回数が設定される（図７３５のＳ１６６０３参照）。一方、特図２時短カウンタ２０３ｎの値は、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図７２７のＳ１５３０６参照）。

【１４０３２】
そして、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」となった場合に（図７２７のＳ１５３０７：Ｎｏ）、第２特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短終了フラグ２０３ｊをオンに設定するように構成されている。
【１４０３３】
次いで、合計時短カウンタ２０３ｏは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。
【１４０３４】
この合計時短カウンタ２０３ｏは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図７１８のＳ１０１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」クリアされる（図７２８のＳ１０６０３参照）。そして、大当たり終了処理において、当選した大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」である場合に、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じた作動回数が設定される（図７３５のＳ１６６０３参照）。一方、合計時短カウンタ２０３ｏの値は、「時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図７２７のＳ１５３０４及びＳ１５３０８参照）。
【１４０３５】
そして、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」となった場合に（図７２７のＳ１５３０５：Ｎｏ又はＳ１５３０９：Ｎｏ）、特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短終了フラグ２０３ｊをオンに設定するように構成されている。
【１４０３６】
大当たりフラグ２０３ｐは、特定領域５８ｄを球が通過したことに基づいて大当たり状態を発生させるか否かを判別するためのフラグである。
【１４０３７】
この大当たりフラグ２０３ｐは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図７１８のＳ１０１１７参照）によって、初期値としてオフに設定される。そして、小当たり遊技中に開放され得る特定領域５８ｄに設けられた特定領域スイッチ５８ｇによって球が検知された場合に、大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定される（図７３１のＳ１６２０９参照）。一方、後述する当たり処理（図７２８参照）において、大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定されていると判別された場合（図７２８のＳ１０６０６：Ｙｅｓ参照）、この大当たりフラグ２０３ｐがオフに設定される（図７２８のＳ１０６０７参照）。大当たりフラグ２０３ｐがオンからオフに設定された後は、大当たり種別又は小当たり種別に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。
【１４０３８】
主制御装置１１０のＲＯＭ２０２には、第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選遊技において大当たりに当選した場合に、可変入賞装置５８の大入賞口開閉板５８ａの開放制御のために参照される大当たり開放テーブル２０２ｇが格納されている。
【１４０３９】
ここで、図７１２を参照して、大当たり開放テーブル２０２ｇについて説明する。図７１２は、ＲＯＭ２０２に記憶される大当たり開放テーブル２０２ｇの一例を模式的に示した模式図である。大当たり開放テーブル２０２ｇは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり時に参照され、各特別図柄の大当たりを発生した大当たり種別又は小当たり種別に基づいて、可変入賞装置５８の大入賞口開閉板５８ａの開放態様等（ラウンド回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）、及び、大当たり終了後に移行する遊技状態が規定されている。
【１４０４０】
まず、大当たり開放テーブル２０２ｇは、遊技状態毎に入賞し易い第１始動口６４又は中央第２始動口７１ｅ若しくは右側第２始動口７１ｆ（以下、第１始動口６４と下側第２始動口７１ａと、上側第２始動口７１ｂとを総称して、「始動口６４，７１」と称する場

合がある）に基づいて選択される大当たりに当選した大当たり種別又は小当たりに当選した小当たり種別に基づいて開放態様等が区分けされている。

【１４０４１】

具体的には、「通常遊技状態Ａ」において、大当たり種別「通常Ａ」、「時短Ａ」若しくは「時短Ｂ」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合に参照される「通常遊技状態Ａ」用と、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、大当たり種別「通常Ａ」、「時短Ａ」若しくは「時短Ｂ」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合に参照される「時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用とで、大入賞口開閉板５８ａの開放態様等が規定されている。なお、「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」は所謂「連荘」状態であって、右打ち遊技を実行する遊技状態、又は、第２特別図柄の動的表示の実行結果を確認する待機状態であり、左打ち遊技によってのみ入球し得る第１始動口６４への入球に基づいて実行され得る第１特別図柄の動的表示の大当たり種別「通常Ａ」又は「時短Ａ」は導出され難いように構成されている。

【１４０４２】

図７１２で示すように、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態Ａ」用において、大当たり種別「通常Ａ」「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に当選した場合には、可変入賞装置５８の大入賞口開閉板５８ａ（以下、可変入賞装置５８の大入賞口開閉板５８ａを、「大入賞口」と称する場合がある）が、１０ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「ＯＰ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「ＩＴ時間」と称する場合がある）が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ＥＤ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。

【１４０４３】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態Ａ」用において、小当たり種別「時短Ｃ」に当選し、１ラウンド目の可変入賞装置５８の開放中における特定領域５８ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置５８（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。なお、大当たり開放テーブル２０２ｇにおけるいずれかの小当たり種別に当選時のＯＰ時間は、小当たり遊技（１ラウンド目）で特定領域５８ｄへ球を通過させた場合に大当たり遊技（２ラウンド目）へ移行する際の時間を意味する。

【１４０４４】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、大当たり種別「通常Ａ」、「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に当選した場合には、可変入賞装置５８の大入賞口開閉板５８ａが、１０ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。

【１４０４５】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「時短Ｃ」に当選し、１ラウンド目の可変入賞装置５８の開放中における特定領域５８ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置５８（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。また、１のラウンドの

最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。

【１４０４６】

このように、右打ち遊技が維持されて連続的に特別図柄の大当たりが頻発する「連荘」状態において、いずれかの大当たり種別に当選した場合における大当たり時のＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「通常遊技状態」における初回大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間より短く構成することで、「連荘」状態中における大当たり全体の消化時間を短くし、「連荘」状態において次の大当たりへの到達時間を短くすることが可能となる。

【１４０４７】

また、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

【１４０４８】

さらに、「通常遊技状態」における初回大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「連荘」状態における大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間より長くすることで、その時間において多種多様な演出を実行することが可能となる。このように構成することで、例えば、初回大当たりのＯＰ時間やＥＤ時間にパチンコ機１０における遊技方法の説明（例えば、発射態様の示唆や、カードサンドに挿入中のカードの抜き忘れ防止示唆、今後の遊技状態の説明等）や、「通常遊技状態」から初回大当たりしたことを祝福する演出を実行することができ、遊技者にパチンコ機１０の遊技方法を理解させ易くしたり、漸く大当たりしたことを実感させて遊技者の興趣向上に資する演出を行うことができる。

【１４０４９】

なお、大当たり種別に基づく大当たり時の大入賞口開閉板５８ａの開放態様等（ＯＰ時間、ＩＴ時間、ＥＤ時間、回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数および移行遊技状態）は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、大当たり種別毎に開放回数（ラウンド数）を異ならせるように構成してもよいし、大当たり種別毎に最大開放時間を変更するように構成してもよいし、最大入賞個数を変更するように構成してよい。当選した大当たり種別毎に払い出され得る賞球数が異なることで、当選した大当たり種別に応じて直接的に付与される遊技価値に違いを生じさせることができる。

【１４０５０】

また、大当たり種別毎に別々の遊技状態に移行する必要はなく、複数の大当たり種別で共通的な遊技状態に移行するように構成してもよい。さらに、ＯＰ時間とＥＤ時間とを異ならせるように構成してもよいし、ＩＴ時間をＯＰ時間やＥＤ時間より長い時間に設定してもよい。また、１のラウンドの最小開放時間を、ＩＴ時間やＯＰ時間、ＥＤ時間より短い時間に設定してもよい。さらに、大当たり種別毎にＯＰ時間、ＩＴ時間又はＥＤ時間の少なくとも１つ以上を同一な時間となるように設定してもよい。

【１４０５１】

次に、図７１３を参照して、小当たり開放テーブル２０２ｈについて説明する。図７１３は、ＲＯＭ２０２に記憶される小当たり開放テーブル２０２ｈの一例を模式的に示した模式図である。小当たり開放テーブル２０２ｈは、第２特別図柄の小当たり時に参照され、小当たり発生時の小当たり種別に基づいて、可変入賞装置５８の大入賞口開閉板５８ａの開放態様等（１のラウンドにおける開放回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）が規定されている。

【１４０５２】

この小当たり開放テーブル２０２ｈは、小当たり当選時の遊技状態と、特別図柄の種類と、小当たり種別とに基づいて開放態様等が区分けされている。具体的には、「通常遊技

状態Ａ」において小当たりに当選した場合に参照される「通常遊技状態Ａ」用と、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において小当たりに当選した場合に参照される「時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用とで、大入賞口開閉板５８ａの開放態様が規定されている。

【１４０５３】

図７１３で示すように、小当たり開放テーブル２０２ｈの「通常遊技状態Ａ」用において、小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合には、可変入賞装置５８の大入賞口開閉板５８ａが１のラウンド中に１０回開放され、ＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の小当たり遊技終了後は、特定領域５８ｄを球が通過していないため、「通常遊技状態Ａ」に移行する。

【１４０５４】

次いで、小当たり開放テーブル２０２ｈの「通常遊技状態Ａ」用において、小当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合には、可変入賞装置５８の大入賞口開閉板５８ａが１のラウンド中に１０回開放され、ＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。そして、小当たり種別「通常Ｃ」の小当たり遊技終了後は、特定領域５８ｄを球が通過したことに基づいて大当たり遊技（９ラウンド）へと移行する。なお、小当たり種別「時短Ｃ」の当選時に特定領域５８ｄを球が通過した場合、小当たり遊技としてのエンディング時間へは移行せず、大当たり遊技のオープニング時間（即ち、「３０秒」（図７１２参照））へ移行する。このため、小当たり種別「時短Ｃ」の当選時に特定領域５８ｄを球が通過した場合のＥＤ時間は設定されない。

【１４０５５】

次いで、小当たり開放テーブル２０２ｈの「時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合には、可変入賞装置５８の大入賞口開閉板５８ａが１のラウンド中に１０回開放され、ＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の小当たり遊技終了後は、特定領域５８ｄを球が通過していないため、小当たり当選時の遊技状態に戻る。

【１４０５６】

次いで、小当たり開放テーブル２０２ｈの「時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合には、可変入賞装置５８の大入賞口開閉板５８ａが１のラウンド中に１０回開放され、ＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。そして、小当たり種別「時短Ｃ」の小当たり遊技終了後は、特定領域５８ｄを球が通過したことに基づいて大当たり遊技（９ラウンド）へと移行する。

【１４０５７】

このように、右打ち遊技が維持されて連続的に特別図柄の大当たりが頻発する「連荘」状態において、いずれかの小当たり種別に当選した場合における小当たり時のＯＰ時間及びＥＤ時間を、「通常遊技状態Ａ」における小当たり時のＯＰ時間及びＥＤ時間より短く構成することで、「連荘」状態中における小当たり遊技から大当たり遊技への移行時間を短くし、「連荘」状態において次の大当たりへの到達時間を短くすることが可能となる。これにより、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「

連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

【１４０５８】

次に、図７１４を参照して、時短終了条件テーブル２０２ｍについて説明する。図７１４は、ＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｍの一例を模式的に示した模式図である。時短終了条件テーブル２０２ｍは、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示において当選した大当たり遊技の終了時（遊技状態移行時）に参照され、大当たり種別又は小当たり種別ごとに「時短機能」の終了条件がそれぞれ規定されている。

【１４０５９】

第４１実施形態の「時短機能」は、いずれかの特別図柄において大当たり遊技が導出されるか、或いは、以下に示す複数の時短終了条件のうち、いずれか１の条件が成立することによって終了するように構成されている。具体的な時短終了条件としては、大当たり終了後の第１特別図柄の動的表示の実行回数を示す「特図１時短回数」と、大当たり終了後の第２特別図柄の動的表示の実行回数を示す「特図２時短回数」と、大当たり終了後の第１特別図柄および第２特別図柄の動的表示の合計実行回数を示す「合計時短回数」と、が規定されている。

【１４０６０】

図７１４で示すように、大当たり種別「通常Ａ」が実行された場合、「特図１時短回数」、「特図２時短回数」及び「合計時短回数」はそれぞれ「０回」に設定され、「時短機能」が付与されず、「通常遊技状態」に移行する。

【１４０６１】

次いで、大当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｂ」、又は、小当たり種別「時短Ｃ」が実行された場合、「特図１時短回数」は「５回」、「特図２時短回数」は「１回」、「合計時短回数」は「６回」に設定される。

【１４０６２】

次に、図７１５（ａ）から図７１５（ｃ）を参照して、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ及び普通電役開放テーブル２０２ｋの詳細について説明する。まず、図７１５（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図当たり乱数テーブル２０２ｉの一例を模式的に示した模式図である。

【１４０６３】

上述したように、普図当たり乱数テーブル２０２ｉは、パチンコ機１０の遊技状態が、「通常遊技状態」である普通図柄の低確率状態（「時間短縮状態」ではない期間（特別図柄の大当たり中を含む））の場合に使用される「通常遊技状態」用と、パチンコ機１０の遊技状態が、「通常遊技状態」より普通図柄が当たりとなる確率の高い状態である「時間短縮状態」の場合に使用される「時間短縮状態」用との２種類に分けられる。そして、「通常遊技状態」用と「時間短縮状態」用とのそれぞれに含まれる当たりとなる乱数の数が異なって設定されている。このように、「通常遊技状態」と「時間短縮状態」とで当たりとなる乱数の数を異ならせることにより、「通常遊技状態」と「時間短縮状態」とで、普通図柄の可変表示において当たりとなる確率が変更される。

【１４０６４】

図７１５（ａ）で示すように、第４１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタＣ４の値の数は設定されていない。つまり、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率は、０／１００となり、普通図柄の可変表示において当たりが導出され得ないように設定されている。

【１４０６５】

一方で、「時間短縮状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタＣ４の値の数は９９個で、その値「１～９９」が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉに規定（設定）されている。つまり、（「時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、９９／１００となり、普通図柄の可変表示においてほぼ当たりが導出されるように設定されている。

【１４０６６】
これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、普通電役５７が開放し得ない状況か、開放し易い状況か否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役５７が開放し易い状況であることによって普通電役５７へ入賞し得る状況か、普通電役５７が開放し得ない状況であることで球が普通電役５７へ入賞し得ない状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。
【１４０６７】
特に、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示時間も長く、また、普通電役５７が開放し得ないため、仮に右打ち遊技で球が発射された場合でも普通電役５７へ入賞し得ないように構成されている。また、第１始動口６４には普通電役５７のような入賞を補助する装置が備え付けられておらず、さらに、左打ち遊技で発射された球の流下領域にスルーゲート６７が配置されていないため、左打ち遊技により発射された球が時短機能によって第１始動口６４へ入賞し易くなる構成ではない。よって、換言すれば、「通常遊技状態」では、右打ち遊技されたとしても、その右打ちされた球は、普通電役５７へ入賞し難く、また、左打ち遊技で発射された球も、時短機能を使わずに第１始動口６４へ入賞させなければならず、第１特別図柄の動的表示を実行させるために自力で第１始動口６４へ入賞させるように構成されている。また、「通常遊技状態」において、右打ち遊技された場合に、スルーゲート６７への球の通過を起因してエラー報知するように構成することで、遊技者および遊技場の従業員に対して奨励されていない遊技態様であることを示唆することで、遊技者に右打ち遊技での遊技を抑制させてもよい。
【１４０６８】
次いで、図７１５（ｂ）を参照して、普通図柄の可変表示時間を決定するための普図変動テーブル２０２ｊの詳細について説明する。図７１５（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図変動テーブル２０２ｊの一例を模式的に示した模式図である。
【１４０６９】
普図変動テーブル２０２ｊは、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」で参照される「時間短縮状態」用との２種類に分けられる。そして、「通常遊技状態」用と「時間短縮状態」用とで設定される普通図柄の可変表示時間が異なって設定されている。このように、各遊技状態で普通図柄の可変表示時間を異ならせることにより、各遊技状態で普通図柄の当否結果が導出される時間が変更される。
【１４０７０】
図７１５（ｂ）で示すように、第４１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「１秒」となるように普図変動テーブル２０２ｊで規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「１秒」となるように設定されている。
【１４０７１】
また、「時間短縮状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「０．１秒」となるように普図変動テーブル２０２ｊで規定されている。つまり、「時間短縮状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「０．１秒」となるように設定されている。
【１４０７２】
これにより、遊技状態に応じて普通図柄の可変表示時間を変更することで、スルーゲート６７を球が通過してから、普通電役５７が開放されるまでの期間を変更することができる。その結果、球がスルーゲート６７を通過した場合に、該スルーゲート６７の通過に起因する可変表示で当たりとなり、該当たりに基づいて普通電役５７が開放されて、スルーゲート６７を通過した球がそのまま普通電役５７へ流入し得るか否かを遊技状態によって異ならせることができる。よって、普通図柄の可変表示時間を遊技状態毎に変更することで、１の球のスルーゲート６７及び普通電役５７への入賞態様を異ならせることができ、

遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。
【１４０７３】
特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示時間が短く、当たりに当選し易く、かつ、普通電役５７の開放時間も長時間となるため、右打ち遊技により発射された球が普通電役５７へと入賞し得るように構成されている。
【１４０７４】
次いで、図７１５（ｃ）を参照して、普通電役開放テーブル２０２ｋについて説明する。図７１５（ｃ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普通電役開放テーブル２０２ｋの一例を模式的に示した模式図である。普通電役開放テーブル２０２ｋは、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役５７の開放（没入）時間、開放回数、インターバル時間及び最大入賞個数が規定されている。
【１４０７５】
普通電役開放テーブル２０２ｋは、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」で参照される「時間短縮状態」用とで、普通電役５７の開放態様（開放時間）が変更される。
【１４０７６】
図７１５（ｃ）で示すように、第４１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」においては、普通図柄の可変表示が当たりに当選し得ず、普通電役５７が開放し得ないため、普通電役開放テーブル２０２ｋに「通常遊技状態」の開放態様は設定されていない。
【１４０７７】
また、「時間短縮状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役５７の開放時間は「１秒」、かつ、開放回数が５回（インターバル時間は「１秒」）となるように普通電役開放テーブル２０２ｋで規定されている。つまり「時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役５７は、「１秒」×５回＝「５．０秒」の間、開放されるように構成される。さらに、普通電役５７は、１の開放動作に対する最大入賞個数が「１０個」に設定されている。
【１４０７８】
これにより、遊技状態に応じて普通電役５７の開放態様を変更することで、普通電役５７が開放している期間の長短の違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役５７が開放している期間が長いことによって普通電役５７へ入賞し易い状況か、普通電役５７が開放し得ないことで、該普通電役５７へ入賞し得ない状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。
【１４０７９】
特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「時間短縮状態」においては、普通図柄の高確率状態となり、可変表示時間が短時間で、普通電役５７の開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が普通電役５７へと入賞し易いように構成されている。
【１４０８０】
よって、「時間短縮状態」で右打ちされた球は、普通電役５７へ入賞し易く、第２特別図柄の動的表示の保留球数が溜まり易いため、変動短縮機能が作動し易く、第２特別図柄の動的表示が効率良く実行され易いように構成されている。
【１４０８１】
なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、「通常遊技状態」等より「時間短縮状態」等の方が普通図柄に当選し易い確率であれば如何様な割合でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を１／１００程度として当たり難くな

るように構成してもよいし、「時間短縮状態」における普通図柄の当たり確率を５０／１００＝１／２程度としてもよいし、普通図柄の低確率状態において当たりに当選しないように構成してもよい。また、「通常遊技状態」より「時間短縮状態」等の方が可変表示時間が短ければ如何様な時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「３０秒」以上の長い時間（例えば、「１００秒」）としてもよいし、「１０秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。

【１４０８２】

また、普通電役５７の開放時間や開放回数も、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通電役５７の開放時間として、「通常遊技状態」等より「時間短縮状態」等の方が遊技者にとって有利な開放時間であれば如何様な開放時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」等における普通電役５７の開放時間を「０．１秒」以上（例えば、「１秒」）に設定してもよいし、開放回数を「１回」以上（例えば、「３回」）に設定してもよい。また、「時間短縮状態」等における普通電役５７の開放時間を「５秒」以上の長い時間（例えば、「１０秒」）としてもよいし、「５秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。さらに、「時間短縮状態」等における普通電役５７の開放回数を「５回」以上の多い回数（例えば、「１０回」）としてもよいし、「５回」未満の少ない回数（例えば、「１回」）にしてもよい。

【１４０８３】

図７００に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図７００に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃ等のほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【１４０８４】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図７２０参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図７１８参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図７３８参照）が即座に実行される。

【１４０８５】

主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されている。入出力ポート２０５には、各入賞口５８，６３，６４，７１に入賞した球や、スルーゲート６７を通過した球、アウト口６６を通って球排出路へ案内された球をそれぞれ検出するためのスイッチ（例えば、普通図柄スイッチ（図示せず）、第１始動口スイッチ（図示せず）、中央第２始動口スイッチ（図示せず）、右側第２始動口スイッチ（図示せず）、大入賞口スイッチ５８ｃ、特定領域スイッチ５８ｇ等）を含むスイッチ群並びにセンサ群などからなる各種スイッチ２０８や、電源投入時の立ち上げモードを設定するための設定キー５０１、「設定変更モード」時に押下操作されることにより確率設定値を更新するための設定変更スイッチ５０２、ＲＡＭ２０３に記憶されているデータを消去するためのＲＡＭ消去スイッチ５０３、ＭＰＵ２０１からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置４０１の表示制御を行うベース表示装置制御回路４０２が接続される。

【１４０８６】
　また、入出力ポート２０５の出力側には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、特別図柄表示装置３７、普通図柄表示装置８３、普通図柄保留ランプ８４、可変入賞装置５８の大入賞口開閉板５８ａの下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド５８ｂや、普通電役５７の普通電役出没板５７ａを駆動するための普通電役ソレノイド（図示なし）およびその他ソレノイド２０９が接続されている。ＭＰＵ２０１は、各種スイッチ２０８，５０２，５０３から出力される信号や、設定キー５０１の状態に基づいて各種処理を実行するとともに、各種処理の実行結果の１つとしてベース表示装置４０１の表示内容等を設定する。
【１４０８７】
　払出制御装置１１１は、払出モータ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵ２１１は、そのＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２１３とを有している。
【１４０８８】
　払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図７３８参照）が即座に実行される。
【１４０８９】
　払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２などがそれぞれ接続されている。また、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチ２１７が接続されている。なお、該賞球検出スイッチ２１７は、払出制御装置１１１に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。
【１４０９０】
　発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回転操作量に応じた球の打ち出し強さとなるように球発射ユニット１１２ａを制御するものである。球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、動作部としての操作ハンドル５１の回動量に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。
【１４０９１】
　音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、変動演出や、「保留変化予告」といった第３図柄表示装置８１にて行われる演出の表示態様の設定などを制御するものである。
【１４０９２】
　演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２

３とを有している。
【１４０９３】
音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、枠ボタン２２などがそれぞれ接続されている。第４１実施形態では、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成され、音声ランプ制御装置１１３から主制御装置１１０へコマンド送信ができないように構成されている。一方、音声ランプ制御装置１１３と表示制御装置１１４とは、互いにコマンドの送受信が可能に構成されている。
【１４０９４】
また、音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示される演出のステージを変更したり、「スーパーリーチ」演出態様等の背面画像を変更したりするように、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７を制御すると共に、表示制御装置１１４へ枠ボタン２２の押下に基づいた表示を第３図柄表示装置８１に表示させるように指示する。
【１４０９５】
表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出や、「保留変化予告」の表示制御を実行するものである。
【１４０９６】
電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要な電圧を供給する。
【１４０９７】
停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１のＮＭＩ端子へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理（図７３８参照）を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理を正常に実行し完了することができる。
【１４０９８】
ベース表示装置４０１は、主制御装置１１０内に設けられ且つ入出力ポート２０５と接続されたベース表示装置制御回路４０２に接続される。ベース表示装置制御回路４０２は、ＭＰＵ２０１からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置４０１の各７セグメント表示器（図６８９参照）を駆動・制御して、ベース値に関する各種表示を行うものである。
【１４０９９】
ベース値とは、大当たり状態、時間短縮状態を除く通常時において、１００発の球の発

射に対して払い出される（賞球される）球の数（割合）である。第４１実施形態のパチンコ機１０では、遊技領域から球排出路へ案内されたアウト球の数（即ち、遊技領域に打ち出された球の数、換言すれば、遊技で使用された球の数。以下「総アウト個数」と称す。）が６００００個となる毎に、その６００００個の球に対するベース値を計測し、保存する。

【１４１００】

そして、ベース表示装置４０１には、総アウト個数が６００００個に到達するまでの期間中リアルタイムに計測しているベース値（以下「リアルタイムベース値」と称す）と、前回（直近で）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値とに加え、前回よりも１つ前に（前々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値と、前々回よりも１つ前に（前々々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値とが、所定期間（本実施形態では５秒）毎に切り替えて表示される。リアルタイムベース値以外に過去複数回分のベース値も表示することで、不正行為があったか否かの判断をより正確に行えるようになり、また、その不正行為があった時期もある程度予測可能とすることができる。

【１４１０１】

ここで、図７１６を参照して、音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図７１６は、主に音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、ＭＰＵ２２１にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、小当たり種別テーブル２２２ｃ、停止パターンテーブル２２２ｄ、変動パターンテーブル２２２ｅが少なくとも格納されている。これらのテーブル２２２ａ～２２２ｅは、いずれも主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に設けられた大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、小当たり種別テーブル２０２ｃ、停止パターンテーブル２０２ｅ、変動パターンテーブル２０２ｆと同じものである。

【１４１０２】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳ１の各値と、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、小当たり種別テーブル２２２ｃ、停止パターンテーブル２２２ｄおよび変動パターンテーブル２２２ｅとに基づいて、先読み処理を実行可能に構成されている。

【１４１０３】

そして、この先読み処理によって、その先読み処理の対象となった保留中の変動演出が、結果としてどのような演出となるか（大当たりとなるか否か、「リーチ表示」となるか否か等）をその変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、コクピット表示領域Ｄｂ（図６９８参照）に表示される保留図柄の表示態様を変化させる「保留変化予告」の演出内容（及び実行時期（タイミング））を決定したりする制御を実行する。

【１４１０４】

ＲＡＭ２２３には、特図１変動開始フラグ２２３ａ、特図２変動開始フラグ２２３ｂ、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄ、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ、実行情報格納エリア２２３ｇが少なくとも設けられている。

【１４１０５】

特図１変動開始フラグ２２３ａは、オン状態で第１特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図１変動開始フラグ２２３ａは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図１停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図７４２のＳ１１２３５参照）。そして、第１特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図７４４のＳ１１３０２参照）。

【１４１０６】
そして、第４１実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図１変動開始フラグ２２３ａがオンされたことを契機として、待機中の第１特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第１特別図柄の変動演出を実行させるための第１特別図柄の変動演出の設定処理（図７４４のＳ１１３０６～Ｓ１１３０８参照）を行う。
【１４１０７】
特図２変動開始フラグ２２３ｂは、オン状態で第２特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図２変動開始フラグ２２３ｂは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図２停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図７４３のＳ１１２５５参照）。そして、第２特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図７４４のＳ１１３１０参照）。
【１４１０８】
そして、第４１実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンされたことを契機として、待機中の第２特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第２特別図柄の変動演出を実行させるための第２特別図柄の変動演出の設定処理（図７４４のＳ１１３１４～Ｓ１１３１６参照）を行う。
【１４１０９】
サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同様に、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）で実行され得る第１特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。
【１４１１０】
上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている第１保留球数カウンタ２０３ａの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信されるコマンド（保留球数コマンド）に基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃにて、その保留球数を管理するようになっている。
【１４１１１】
具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、第１始動口６４への入球によって第１特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第１保留球数コマンドを受信すると、その第１保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（図７４１のＳ１１２０７参照）。
【１４１１２】
また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第１特別図柄の変動演出に対応する特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第１特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算（更新）する（図７４４のＳ１１３０５参照）。このように、第１保留球数カウンタ２０３ａの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新するので、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期させながら、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新することができる。
【１４１１３】
サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄは、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同様に、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）で実行され得る第２特別

図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。
【１４１１４】
上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている第２保留球数カウンタ２０３ｂの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信されるコマンドに基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄにて、その保留球数を管理するようになっている。
【１４１１５】
具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの入球によって第２特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第２保留球数コマンドを受信すると、その第２保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第２特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納する（図７４１のＳ１１２１１参照）。
【１４１１６】
また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第２特別図柄の変動演出に対応する特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第２特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を１減算（更新）する（図７４４のＳ１１３１３参照）。このように、第２保留球数カウンタ２０３ｂの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新するので、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同期させながら、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新することができる。
【１４１１７】
サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値は、各特別図柄の変動演出が奨励される遊技状態において、第３図柄表示装置８１における保留図柄及び実行図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドの受信に応じてそのコマンドにより示される保留球数をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納したり（図７４１のＳ１１２０７又はＳ１１２１１参照）、特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドの受信に応じて、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新したりするタイミングで（図７４４のＳ１１３０５又はＳ１１３１３参照）、遊技状態に応じて奨励される特別図柄に対応する格納後もしくは更新後のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用第１保留球数コマンド又は表示用第２保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。
【１４１１８】
表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンド又は表示用第２保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値分の保留図柄と、実行中の変動演出を示す実行図柄とを第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図６９９（ｂ）参照）に表示するように、画像の描画を制御する。
【１４１１９】
上述したように、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期しながら、その値が変更され、また、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄは、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同期しながら、そ

の値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図６９９（ｂ）参照）に表示される保留図柄の数も、奨励される特別図柄に関する主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【１４１２０】

第１保留情報格納エリア２２３ｅは、保留されている第１特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第１保留球数コマンドによって送信された第１特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。

【１４１２１】

音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値と、ＲＯＭ２２２に格納された各テーブル２２２ａ～２２２ｄとを用いて、第１特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【１４１２２】

第２保留情報格納エリア２２３ｆは、保留されている第２特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第２保留球数コマンドによって送信された第２別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。

【１４１２３】

音声ランプ制御装置１１３は、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値と、ＲＯＭ２２２に格納された各テーブル２２２ａ～２２２ｅとを用いて、第２特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【１４１２４】

実行情報格納エリア２２３ｇは、少なくとも特別図柄表示装置３７で実行され、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１で実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。

【１４１２５】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の設定等を実行するために、上述した第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１エリア又は第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１エリアに記憶されている変動演出を行うための情報（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１等の各値）を、この実行情報格納エリア２２３ｇへシフトする。

【１４１２６】

ここで、図７１７を参照して、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの詳細について説明する。図７１７は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの構成を模式的に示す模式図である。

【１４１２７】

第１保留情報格納エリア２２３ｅは、第１保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１と、大当たり種

別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４とが少なくとも設けられている。

【１４１２８】

また、第２保留情報格納エリア２２３ｆは、第１保留情報格納エリア２２３ｅと同様、第２保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第２保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ５が少なくとも設けられている。

【１４１２９】

さらに、実行情報格納エリア２２３ｇには、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｇ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｇ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｇ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｇ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｇ５が少なくとも設けられている。

【１４１３０】

具体的には、実行情報格納エリア２２３ｇが、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に対応するエリアである。さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第２エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に２番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第３エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に３番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第４エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に４番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

【１４１３１】

また、第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第２エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に２番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第３エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に３番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第４エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に４番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

【１４１３２】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、第１保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値をそれぞれ、対応する第１保留情報格納第１～第４エリアのうち該第１保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４に格納する。

【１４１３３】
具体的には、第１保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｘ≦４）であれば、その時点で保留されている第１特別図柄の変動演出の数はＸであり、その第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的にＸ番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第１保留情報格納第Ｘエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に対応するカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、第１保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第Ｘエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の第１保留第Ｘエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が、第１保留情報格納第Ｘエリアに格納されることになる。
【１４１３４】
また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、小当たり種別カウンタＣＫ、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、第２保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値をそれぞれ、対応する第３保留情報格納第１～第４エリアのうち該第３保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４、小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ５に格納する。
【１４１３５】
具体的には、第２保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｙ≦４）であれば、その時点で保留されている第２特別図柄の変動演出の数はＹであり、その第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値は、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的にＹ番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第１保留情報格納第Ｙエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に対応するカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、第２保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第Ｙエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の第２保留第Ｙエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１と同じ値が、第２留情報格納第Ｙエリアに格納されることになる。
【１４１３６】
一方、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１特別図柄の変動演出の開始を意味する特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信すると、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第１特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応する第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、現在実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させる。
【１４１３７】
そして、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させた場合は、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移

動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させる。

【１４１３８】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２特別図柄の変動演出の開始を意味する特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドを受信すると、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第２特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された第２特別図柄の変動演出に対応する第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、現在実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ５に移動させる。

【１４１３９】

そして、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ５に移動させた場合は、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させる。

【１４１４０】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。さらに、第１保留情報格納第１～第４エリア及び第２保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリア、及び、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。つまり、音声ランプ制御装置１１３には、主制御装置１１０にて実行中および保留中の第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１が、実行情報格納エリア２２３ｇ並びに第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納される。

【１４１４１】

音声ランプ制御装置１１３では、先読み処理（図示せず）を行う場合に、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄから保留されている第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の数（保留球数）を把握する。そして、その保留球数に基づき、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアのうち、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出が保留されているエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を先読みし、その変動演出において大当たりとなるか否かや、変動時間等が判定される。例えば、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「１」であって、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が「０」であれば、第１特別図柄の変動演出の保留球数が１回であって第２特別図柄の変動演出の保留球数が０回であるので、第１保留情報格納第１エリアについて、格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を先読みし、判定を行う。また、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「０」であって、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が「４」であれば、第１特別図柄の変動演出の保留球数が０回であって第２特別図柄の変動演出の保留球数が４回であるので、第２保留情報格納第４エリアについて、格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１

の値を先読みし、判定を行う。
【１４１４２】
パチンコ機１０は、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成されており、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３等にアクセスすることはできない。これに対し、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆを設けて、主制御装置１１０にて保留された第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１を音声ランプ制御装置１１３にも格納するので、この第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１を参照することで、先読み処理を音声ランプ制御装置１１３にて実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄又は／及び第２特別図柄の変動演出が実行された場合に、その変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。
【１４１４３】
なお、第１保留情報格納エリア２２３ｅ又は第２保留情報格納エリア２２３ｆ、および、実行情報格納エリア２２３ｇにおける上述のシフト処理は、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド又は特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドを受信したときの保留球数（特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド又は特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドの受信に基づく更新が行われる前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値）に基づいて、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアのうち保留されている変動演出に対応するエリアについてのみデータの移動（シフト）を行う。
【１４１４４】
例えば、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「４」であり、第１保留情報格納エリア２２３ｅの全エリア（第１保留情報格納第１～第４エリア）にデータが記憶されているとする。この場合、第１保留情報格納第１エリアのデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし、第１保留情報格納第２エリアのデータを第１保留情報格納第１エリアへシフトし、第１保留情報格納第３エリアのデータを第１保留情報格納第２エリアへシフトし、第１保留情報格納第４エリアのデータを第１保留情報格納第３エリアへシフトする。
【１４１４５】
一方、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「２」であれば、第１保留情報格納第１エリアのデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし、第１保留情報格納第２エリアのデータを第１保留情報格納第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、本実施形態では、変動演出が保留されていない第１保留情報格納第３，第４エリアについては、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。
【１４１４６】
なお、データの有無に関わらず、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアの各データを、エリア番号が１小さいエリア（実行情報格納エリア２２３ｇ又は第１保留情報格納第１～第３エリア若しくは第２保留情報格納第１～第３エリア）にそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアの各々のエリアについて、データが記憶（保留）されているか否かの判定を不用とするので、プログラムの作成を容易とすることができる。
【１４１４７】
図７１６に戻って説明を続ける。ＲＡＭ２２３は、その他、主制御装置１１０より受信

したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）などを有している。

【１４１４８】

コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図７４１参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【１４１４９】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における特別図柄の変動演出や連続予告演出を制御するものである。

【１４１５０】

次に、図７１８から図７３８のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがある。

【１４１５１】

図７１８は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。

【１４１５２】

この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する（Ｓ１０１０１）。例えば、ＲＡＭ２０３へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本実施形態では、「１秒」）を実行する（Ｓ１０１０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１０１０３）。

【１４１５３】

その後は、主制御装置１１０に設けたＲＡＭ消去スイッチ５０３（図６９９参照）がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０１０４）。判別の結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていなければ（Ｓ１０１０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１０１０５）。そして、記憶されていなければ（Ｓ１０１０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合は、ＲＡＭ２０３の初期化を行うため、処理をＳ１０１１６へ移行する。

【１４１５４】

ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１０１０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１０１０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１０１０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１０１１６へ移行する。

【１４１５５】

なお、図７２０のＳ１０１５６の処理で後述する通り、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【１４１５６】

一方、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされておらず（Ｓ１０１０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１０１０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１０１０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされた

データを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１０１０８）。次いで、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０１０９）。

【１４１５７】

Ｓ１０１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合（Ｓ１０１０９：Ｙｅｓ）、電源投入時においてＲＡＭ消去スイッチ５０３：オフ、かつ、設定キー５０１：オンに操作されているので、立ち上げモードを「設定確認モード」で立ち上げるべく、まず、ベース表示装置４０１において確率設定値の表示を開始し（Ｓ１０１１０）、その後、設定キー５０１がオフされたか否かを判別し（Ｓ１０１１１）、設定キー５０１がオフされるまで該「設定確認モード」を維持する（Ｓ１０１１１：Ｎｏ）。一方、設定キー５０１がオフされた場合は（Ｓ１０１１１：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示を終了して（Ｓ１０１１２）、「設定確認モード」を終了して、処理をＳ１０１１３へ移行する。なお、Ｓ１０１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていなければ（Ｓ１０１０９：Ｎｏ）、立ち上げモードを「通常モード」で立ち上げるべく、Ｓ１０１１０～Ｓ１０１１２の処理をスキップして、処理をＳ１０１１３へ移行する。

【１４１５８】

Ｓ１０１１３の処理では、確率設定値に基づいて設定値コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１０１１３）、処理をＳ１０１１４に移行する。

【１４１５９】

第４１実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３は電源のバックアップ機能を有しておらず、該音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３は立ち上げ処理によって初期化されるため（図７３９のＳ１１０１０参照）、パチンコ機１０の立ち上げ処理の都度、設定値コマンドが設定され、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に送信されるように構成されている。

【１４１６０】

ここで設定された設定値コマンドは、後述するタイマ割込処理の外部出力処理（図７２１のＳ１０２０１参照）において、音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３は、この設定値コマンドを受信すると、ＲＡＭ２２３に設けられた設定値メモリ（図示せず）に該設定値コマンドが示す確率設定値を格納（記憶）するように構成されている。

【１４１６１】

Ｓ１０１１４の処理では、ベース表示装置関連の処理を行い（Ｓ１０１１４）、その後、割込みを許可し（Ｓ１０１１５）、後述するメイン処理（図７２０参照）に移行する。このベース表示装置関連の処理では、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を点灯し、その状態で、５秒間ウエイト処理を実行する。これにより、パチンコ機１０に電源が投入される度に、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）が少なくとも５秒間継続して点灯されるため、全てのセグメントが正常に点灯できるかを確認でき、ベース表示装置４０１の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できる。

【１４１６２】

一方、Ｓ１０１０４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていると判別された場合は（Ｓ１０１０４：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」か「設定変更モード」のいずれで立ち上げるかを判別すべく、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０１１６）。

【１４１６３】

Ｓ１０１１６の処理において、設定キー５０１がオンされていないと判別された場合は（Ｓ１０１１６：Ｎｏ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」で立ち上げるべく、処理をＳ１０１１７へ移行する。

【１４１６４】
　Ｓ１０１１７の処理では、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１０１１７及びＳ１０１１８）を実行する。
【１４１６５】
　上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、設定変更の如何を問わず電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合には、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ５０３が押されていれば、ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１０１１７及びＳ１０１１８）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合（Ｓ１０１０５：Ｎｏ）や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合（Ｓ１０１０７：Ｎｏ）も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１０１１７及びＳ１０１１８）を実行する。
【１４１６６】
　ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１０１１７及びＳ１０１１８）、即ち、「ＲＡＭクリアモード」では、ＲＡＭ２０３の使用領域を「０」クリアし（Ｓ１０１１７）、その後、ＲＡＭ２０３に初期値（例えば、第１保留球数カウンタ２０３ａの「０」クリア等）を設定し（Ｓ１０１１８）、処理をＳ１０１１３へ移行する。
【１４１６７】
　なお、このＲＡＭの初期化処理（Ｓ１０１１７及びＳ１０１１８）では、ＲＡＭ２０３の使用領域のうち、ベース表示装置４０１に表示するベース値に関連する領域（総アウト個数カウンタ、低確払出個数カウンタ、リアルタイムベース値データなど（いずれも図示せず））を除いた領域のクリアを行う。これにより、電源投入時にＲＡＭ消去スイッチ５０３が操作されても、その操作が行われる前から行われているリアルタイムベース値の計測が継続され、その計測されたリアルタイムベース値をベース表示装置４０１に表示させることができる。
【１４１６８】
　Ｓ１０１１６の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合は（Ｓ１０１１５：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「設定変更モード」にするべく、設定変更処理を行う（Ｓ１０１１９）。
【１４１６９】
　ここで、図７１９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される設定変更処理（Ｓ１０１１９）について説明する。図７１９は、設定変更処理（Ｓ１０１１９）を示すフローチャートである。
【１４１７０】
　この設定変更処理（Ｓ１０１１９）は、立ち上げモードが「設定変更モード」である場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更（更新）を受け付け、確定されるための処理である。
【１４１７１】
　この設定変更処理（Ｓ１０１１９）では、まず、ベース表示装置４０１において現在の確率設定値の表示の開始を設定し（Ｓ１０１２１）、処理をＳ１１０２２へ移行する。この確率設定値の表示の開始設定により、ベース表示装置４０１に確率設定値の表示が開始される。
【１４１７２】
　なお、ここで表示される確率設定値は、電源断前に設定されていた確率設定値ではなく、必ず特定の値に固定されるようにしてもよい。即ち、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、必ず特定の確率設定値で表示が開始されるようにしてもよい。特定の確率設定値としては、例えば、確率設定値（「１」～「３」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「２」であってもよいし、確率設定値の最大値である「３」であってもよい。これにより、電源断される前に設定されていた確率設定値にかかわらず、ホール関係者等は確率設定値を特定の確率設

定値から変更できる。
【１４１７３】
　一方で、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにしてもよい。これにより、ホール関係者等は、電源断される前に設定されていた確率設定値を考慮しながら、確率設定値を変更できる。
【１４１７４】
　また、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、電源断される前に設定されていた確率設定値が「２」以上であれば、確率設定値を「２」として表示を開始し、電源断される前に設定されていた確率設定値が「１」であれば、その電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにしてもよい。例えば、電源断される前に設定された確率設定値が「３」のように高い場合、確率設定値を少しだけ（例えば１だけ）小さくしたい場合が多々生じ得る。このような場合において、確率設定値を、電源断される前に設定された確率設定値そのままで表示を開始すると、次のような問題が生じる。即ち、確率設定値の更新は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンする毎に１ずつ加算され、確率設定値が「３」の場合にＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされた場合には、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。よって、例えば、確率設定値を「３」から「２」に変更したい場合、ＲＡＭ消去スイッチ５０３のオンを繰り返しながら、ほぼ確率設定値を１周させなければならない。これに対し、電源断される前に設定された確率設定値が高い場合に、確率設定値を「２」で表示を開始することで、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンする回数を抑えながら、確率設定値の更新を行うことができる。
【１４１７５】
　次に、Ｓ１０１２２の処理では、確率設定値が「１」～「３」の範囲にあるか否かを判断し（Ｓ１０１２２）、所定の範囲内にない、即ち、異常な確率設定値となっている場合は（Ｓ１０１２２：Ｎｏ）、確率設定値を初期値に変更し（Ｓ１０１２３）、Ｓ１０１２４の処理へ移行する。この初期値としては、確率設定値（「１」～「３」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「２」であってもよいし、確率設定値の最大値である「３」であってもよい。一方、Ｓ１０１２２の処理の結果、確率設定値が「１」～「３」の範囲内にあると判断される場合は（Ｓ１０１２２：Ｙｅｓ）、確率設定値は正常な値であるので、Ｓ１０１２３の処理をスキップして、Ｓ１０１２４の処理へ移行する。
【１４１７６】
　Ｓ１０１２４の処理では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになったか否かを判断する（Ｓ１０１２４）。その結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになっていないと判断される場合は（Ｓ１０１２４：Ｎｏ）、次いで、設定変更スイッチ５０２がオンになったか否かを判断する（Ｓ１０１２５）。
【１４１７７】
　Ｓ１０１２５の結果、設定変更スイッチ５０２がオンされていないと判断されれば（Ｓ１０１２５：Ｎｏ）、Ｓ１０１２２の処理へ戻る一方、設定変更スイッチ５０２がオンされたと判断されれば（Ｓ１０１２５：Ｙｅｓ）、確率設定値を更新して（Ｓ１０１２６）、Ｓ１０１２２の処理に戻る。
【１４１７８】
　Ｓ１０１２６の処理である確率設定値の更新は、それまでの確率設定値が「１」～「２」である場合は、その確率設定値に１を加算し、それまでの確率設定値が「３」である場合は、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。Ｓ１０１２６の処理により更新された確率設定値は、ベース表示装置４０１に表示される。
【１４１７９】
　Ｓ１０１２２→Ｓ１０１２３→Ｓ１０１２４：Ｎｏ→Ｓ１０１２５（及びＳ１０１２６）→Ｓ１０１２２のループ処理は、Ｓ１０１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５

０３がオンとなったと判断されるまで（Ｓ１０１２４：Ｙｅｓ）実行され続ける。そして、Ｓ１０１２４の処理により、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断される場合は（Ｓ１０１２４：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１に表示されている確率設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定し（Ｓ１０１２７）、該確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル２０２ａを設定する（Ｓ１０１２８）。

【１４１８０】

Ｓ１０１２８の処理の後、次いで、設定キー５０１がオフ状態となったか否かを判断する（Ｓ１０１２９）。Ｓ１０１２９の処理では、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもいし、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもよい。

【１４１８１】

Ｓ１０１２９の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になっていないと判断される間は（Ｓ１０１２９：Ｎｏ）、Ｓ１０１２９の処理を繰り返し実行する。そして、Ｓ１０１２９の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になったと判断される場合は（Ｓ１０１２９：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示の終了を設定し（Ｓ１０１３０）、この設定変更処理（Ｓ１０１１８）を終了する。

【１４１８２】

なお、設定変更処理の終了後は、立ち上げ処理（図７１８参照）に戻り、処理をＳ１０１１６へ移行し、ＲＡＭ２０３初期化処理を実行（Ｓ１０１１７及びＳ１０１１８）し、ＲＡＭ２０３のデータを消去（クリア）する。このように、Ｓ１０１２４の処理においてホール関係者等にＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンさせて確率設定値を確定させることにより、その後、ＲＡＭ２０３のデータの消去が行われることを、ホール関係者等に強く認識させることができる。

【１４１８３】

また、Ｓ１０１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３のオン検出によって確率設定値を確定させていたが、設定キー５０１のオフ検出によって確率設定値を確定するように構成してもよい。

【１４１８４】

次に、図７２０を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図７２０は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別してカウンタの更新処理と電源断時処理とが実行される。

【１４１８５】

メイン処理では、まず、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１０１５１）。そして、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１０１５１：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１０１５２，Ｓ１０１５３）。

【１４１８６】

まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１０１５２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では「９９９９」、「９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃにそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、後述するタイマ割込処理のＳ１０２０７（図７２１参照）の処理と同一の方法によって実行し（Ｓ１０１５３）、Ｓ１０１５１の処理へ移行する。

【１４１８７】

ここで、このメイン処理が実行されている間、後述するタイマ割込処理（図７２１参照）が所定時間間隔（本実施形態では２ミリ秒）で起動され実行される。タイマ割込処理では、遊技の状態に応じて異なる処理が実行される。例えば、大当たり中には、可変入賞装置５８の開閉を制御する処理が行われ、スルーゲート６７への球の通過があれば、普通図柄表示装置８３による普通図柄の表示制御が行われる。また、特別図柄表示装置３７での変動表示を開始する場合に実行される大当たり抽選では、高確率状態か低確率状態かによって、取得した大当たり乱数カウンタＣ１と比較する大当たり乱数値の数が異なってくる。よって、１回のタイマ割込処理の実行にかかる時間は、遊技の状態に応じて変化することになる。従って、一のタイマ割込処理が終了してから次のタイマ割込処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく、その時々の遊技の状態に応じて変化する。

【１４１８８】

メイン処理の一処理である上記のＳ１０１５２，Ｓ１０１５３の処理は、このタイマ割込処理の残余時間の中で実行されることになる。つまり、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新が繰り返し実行されることになるので、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値、普図当たりカウンタＣ４の初期値）とをランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１についてもランダムに更新することができる。特に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２とをランダムに更新することによって、これらを更新の初期値として使用する大当たり乱数カウンタＣ１及び普図当たりカウンタＣ４の更新に、ランダム性を持たせることができる。

【１４１８９】

Ｓ１０１５１の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１０１５１：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図７３８において後述するＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１０１５４以降の電源遮断時の処理が実行される。

【１４１９０】

Ｓ１０１５４の処理では、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１０１５４）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１０１５５）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１０１５６）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１０１５７）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【１４１９１】

なお、Ｓ１０１５１の処理は、タイマ割込処理（図７２１参照）の残余時間内に行われるＳ１０１５２とＳ１０１５３の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。これにより、主制御装置１１０のメイン処理において、タイマ割込処理による各種設定が終了し、また、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新が終わったタイミングで、電源断の発生情報を確認している。よって、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１０１５１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１０１５１の処理から開始することができる。

【１４１９２】

従って、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（Ｓ１０１０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１０１５１の処理から開始することができる。その結果、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走することなく正確

な制御を行うことができる。
【１４１９３】
次に、図７２１を参照して、第４１実施形態に係るパチンコ機１０の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理について説明する。図７２１は、第４１実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【１４１９４】
このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する（Ｓ１０２０１）。タイマ割込処理やメイン処理（図７２０参照）では、各種処理に基づいて、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３、ホールコンピュータ（図示せず）等へ送信すべきコマンド又は信号等を生成し、コマンドが生成された場合はＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦記憶し、信号が生成された場合は該信号に対応する装置（例えば、ホールコンピュータとパチンコ機１０とを接続するための外部出力端子板（図示せず）等）に信号を出力する。Ｓ１０２０１の外部出力処理では、上記コマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信するとともに、上記信号を各種装置へ出力する。
【１４１９５】
Ｓ１０２０１の処理の後は、次に、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ１０２０２）、次いで、各特別図柄の当たり時における処理を実行する当たり処理を実行する（Ｓ１０２０３）。この当たり処理（Ｓ１０２０３）については、図７２８において後述する。
【１４１９６】
Ｓ１０２０３の後は、次に、普通電役５７の駆動制御処理を実行する普通電役制御処理を実行する（Ｓ１０２０４）。簡単に説明すると、球がスルーゲート６７を通過したことを条件に普通図柄表示装置８３にて普通図柄の可変表示が実施され、普通図柄の可変表示の結果、普通図柄の当たり図柄（例えば、「○」図柄）が現出して当たり状態となると、普通電役５７を所定時間開放状態とする一方、普通図柄のハズレ図柄（例えば、「×」図柄）が現出した場合は、普通電役５７の閉鎖状態を維持する。この普通電役制御処理については、図７３７を参照して後述する。
【１４１９７】
Ｓ１０２０４の処理の後は、次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ１０２０５）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチ２０８の状態を読み込むと共に、当該スイッチ２０８の状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置１１１に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ１０２０１）によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置１１１に向けて送信される。
【１４１９８】
次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ１０２０６）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第４１実施形態では、「９９９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第４１実施形態では、「９９」）に達した際、「０」にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。
【１４１９９】
次いで、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、普図当たりカウンタＣ４及び小当たり種別カウンタＣＫの更新を実行する（Ｓ１０２０７）。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、普

図当たりカウンタＣ４及び小当たり種別カウンタＣＫをそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（第４１実施形態では、それぞれ、「９９９９」，「９９」，「９９」，「９」，「９９」，「９９」）に達した際、それぞれ「０」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１又は第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値を当該大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４に設定する。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４，ＣＫの更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。

【１４２００】

次に、第１始動口６４、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの入賞に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ１０２０８）。なお、この始動入賞処理（Ｓ１０２０８）の詳細は、図７２２を参照して後述する。

【１４２０１】

次いで、スルーゲート６７への球の通過有無を判断するゲート通過処理を実行する（Ｓ１０２０９）。このゲート通過処理（Ｓ１０２０９）においてスルーゲート６７を球が通過したと判別された場合に、普図当たりカウンタＣ４の値がカウンタ用バッファ２０３ｃから取得され、その普図当たりカウンタＣ４の値が普図保留球格納エリア２０３ｈ（図７００参照）に格納されるとともに普通図柄保留ランプ８４に普通図柄の可変表示の保留数が表示等される。なお、このゲート通過処理（Ｓ１０２０９）の詳細は、図７２３を参照して後述する。

【１４２０２】

ゲート通過処理（Ｓ１０２０９）を実行した後は、上記始動入賞処理（Ｓ１０２０８）の処理内容に基づいて特別図柄表示装置３７による特別図柄の動的表示を行うための処理や第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特図変動処理を実行する（Ｓ１０２１０）。なお、特図変動処理（Ｓ１０２１０）の詳細は、図７２４を参照して後述する。

【１４２０３】

次いで、上記ゲート通過処理（Ｓ１０２０９）の処理内容に基づいて、普通図柄の当否判別を行うとともに、該判別結果に基づく普通図柄の可変表示を普通図柄表示装置８３において行うための設定処理である普図変動処理を実行する（Ｓ１０２１１）。この普図変動処理（Ｓ１０２１１）では、上述した遊技状態に応じて、普通図柄の当たり確率が、高確率（例えば、９９／１００）か低確率（当たりなし）のいずれかで行われる。そして、当否結果に基づいて普通図柄の可変表示を行うとともに、該当否結果に応じた表示結果を普通図柄表示装置８３に表示する。なお、普図変動処理（Ｓ１０２１１）の詳細は、図７３６を参照して後述する。

【１４２０４】

普図変動処理（Ｓ１０２１１）を実行した後は、発射制御処理を実行し（Ｓ１０２１２）、ベース値処理を実行して（Ｓ１０２１３）、さらに、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ１０２１４）、このタイマ割込処理を終了する。

【１４２０５】

なお、発射制御処理（Ｓ１０２１２）は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ１０２０１）によって、球発射信号が払出制御装置１１１を介して発射制御装置１１２へ送信される。

【１４２０６】

また、ベース値処理（Ｓ１０２１３）では、まず、リアルタイムベース値を算出（計測

）するとともに、総アウト個数が６００００個となった場合に、該リアルタイムベース値データを前回リアルタイムベース値データへシフトする等の処理を実行する。次いで、前回、ベース値処理を実行してから５秒経過したか否かを判別し、前回、ベース値処理を実行してから５秒経過している場合にベース表示装置４０１にベース値を表示する処理を実行する。

【１４２０７】

また、本実施形態では、定期的に実行する処理をタイマ割込処理（図７２１参照）で実行し、メイン処理において、タイマ割込処理の残余時間に各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新を実行する場合について説明したが、タイマ割込処理にて実行していた処理の一部または全部を、メイン処理の中で所定時間（例えば、２ミリ秒）毎に実行するように構成してもよい。例えば、本実施形態においてタイマ割込処理にて実行していた賞球計数信号，払出異常信号読み込み処理（Ｓ１０２０２）、当たり処理（Ｓ１０２０３）、普通電役制御処理（Ｓ１０２０４）及びスイッチ読み込み処理（Ｓ１０２０５）の一部または全部を、タイマ割込処理ではなく、メイン処理の中で２ミリ秒毎に実行するように構成してもよい。

【１４２０８】

この場合、メイン処理の中で所定時間（２ミリ秒）経過したか否かを判断するステップを設け、所定時間経過したと判断された場合のみ、所定時間毎に実行する処理を実行し、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間の経過の有無にかかわらず実行するようにしてもよい。これにより、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間毎に実行する処理の残余時間に実行されることになるが、所定時間毎に実行する処理は、遊技の状態に応じてその実行にかかる時間が変化するため、このように構成した場合であっても、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１をランダムに更新することができる。

【１４２０９】

次に、図７２２のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図７２１参照）の一処理である始動入賞処理（Ｓ１０２０８）を説明する。図７２２は、この始動入賞処理（Ｓ１０２０８）を示すフローチャートである。

【１４２１０】

始動入賞処理（Ｓ１０２０８）は、第１始動口６４、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの球の入賞の有無を判断し、入賞があった場合は、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を入賞した始動口６４，７１ｅ又は７１ｆに対応する第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する（保留する）処理を実行する。また、保留する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置１１３へ送信するための処理を実行する。

【１４２１１】

ＭＰＵ２０１は、この始動入賞処理（Ｓ１０２０８）において、まず、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ１０３０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図７２１のＳ１０２０５参照）において読み込んだ、第１始動口６４への入球（入賞）を検出する第１始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第１始動口６４への入球を３回のタイマ割込処理（図７２１参照）で検出する。

【１４２１２】

Ｓ１０３０１の判別の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ１０３０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態Ａ」か否か、即ち、左打ち遊技が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ１０３０２）。判別の結果、「通常遊技状態Ａ」でなければ（Ｓ１０３０２：Ｎｏ）、奨励される右打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）左打ち遊技によって発射された球が第１始動口６４に入賞したということなので、音声出力装置２２６（図６９９参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「右打ちしてください」という文字表示を表示

する等の左打ちエラー処理を実行し（Ｓ１０３０４）、処理をＳ１０３０５へ移行する。
【１４２１３】
このように構成することで、左打ち遊技が奨励されていない「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において第１始動口スイッチ（図示せず）で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行い、左打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に左打ち遊技の実行を敬遠させ（右打ち遊技を促し）、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。
【１４２１４】
なお、Ｓ１０３０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態Ａ」であると判断された場合は（Ｓ１０３０２：Ｙｅｓ）、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、Ｓ１０３０４の処理をスキップし、Ｓ１０３０４の左打ちエラー処理を行わず、処理をＳ１０３０５へ移行する。
【１４２１５】
Ｓ１０３０１の処理の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ１０３０１：Ｙｅｓ）、次いで、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が上限値（第４１実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ１０３０５）。そして、第１始動口６４への入賞があっても作動保留球数Ｎ１＜４でなければ（Ｓ１０３０５：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ１０２０８）を終了し、タイマ割込処理（図７２１参照）へ戻る。
【１４２１６】
一方、作動保留球数Ｎ１＜４であれば（Ｓ１０３０５：Ｙｅｓ）、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１加算する（Ｓ１０３０６）。そして、今回、第１特別図柄に対応する第１始動口６４への入賞であるので、第１保留球格納エリア２０３ｄを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１の格納先として設定し（Ｓ１０３０７）、処理をＳ１０３１２へ移行する。
【１４２１７】
Ｓ１０３０１の処理において、球が第１始動口６４へ入賞していないと判別された場合（Ｓ１０３０１：Ｎｏ）、次いで、球が中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆに入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ１０３０８）。ここでは、第１始動口６４と同様、スイッチ読み込み処理（図７２１のＳ１０２０５参照）において読み込んだ、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの入球（入賞）を検出する中央第２始動口スイッチ（図示せず）又は右側第２始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの入球を３回のタイマ割込処理（図７２１参照）で検出する。
【１４２１８】
球が中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆに入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ１０３０８：Ｙｅｓ）、処理をＳ１０３０９へ移行する。
【１４２１９】
なお、Ｓ１０３０８の処理において、第２始動口７１に球が入賞したと判別された場合に（Ｓ１０３０８：Ｙｅｓ）、遊技状態が「通常遊技状態Ａ」か否かを判定し、遊技状態が「通常遊技状態Ａ」であると判別された場合、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、通常時右打ちエラー処理を行うように構成してもよい。
【１４２２０】
球が中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆに入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ１０３０８：Ｙｅｓ）、次いで、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が上限値（第４１実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ１０３０８）。そして、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの入賞がな

いか（Ｓ１０３０８：Ｎｏ）、或いは、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの入賞があっても作動保留球数Ｎ２＜４でなければ（Ｓ１０３０９：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ１０２０８）を終了して、タイマ割込処理（図７２１参照）へ戻る。

【１４２２１】

一方、作動保留球数Ｎ２＜４であれば（Ｓ１０３０９：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１加算する（Ｓ１０３１０）。そして、今回、第２特別図柄に対応する中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの入賞であるので、第２保留球格納エリア２０３ｅを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの格納先として設定し（Ｓ１０３１１）、処理をＳ１０３１２へ移行する。

【１４２２２】

また、Ｓ１０３０１及びＳ１０３０８の処理において、第１始動口６４及び中央第２始動口７１ｅ若しくは右側第２始動口７１ｆに同時に球が入賞した場合は、第１始動口６４への球の入賞処理を優先的に実行し、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの球の入賞処理を待機し、次のタイマ割込処理（図７２１参照）における始動入賞処理（Ｓ１０２０８）において、該待機した中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの球の入賞処理を実行するように構成してもよい。

【１４２２３】

Ｓ１０３１２の処理では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図７０１参照）から読み出し、各保留球格納エリアに格納する。つまり、Ｓ１０３０７で格納先として設定された第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち、第１保留球数カウンタ２０３ａで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に各々保留（格納）する（Ｓ１０３１２）。

【１４２２４】

具体的には、例えば、第１始動口６４への入賞に基づくＳ１０３０７の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄが格納先として設定され、また、Ｓ１０３０６の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「１」であれば、第１保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。また、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば第１保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「３」であれば第１保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であれば第１保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。

【１４２２５】

同様に、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの入賞に基づくＳ１０３１１の処理において第２保留球格納エリア２０３ｅが格納先として設定され、また、Ｓ１０３１０の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「１」であれば、第２保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値が保留される。また、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば第２保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「３」であれば第２保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「４」であれば第２保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値が保留される。

【１４２２６】

次に、Ｓ１０３０６の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ１０３０７の処理により第１保留球格納エリア２０３ｄに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を含む第１保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第１保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマン

ド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ１０３１３）。また、Ｓ１０３１０の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ１０３１１の処理により第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値を含む第２保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第２保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ１０３１２）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図７２１のＳ１０２０１参照）によって、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。Ｓ１０３１３の処理を終えると、この始動入賞処理（Ｓ１０２０８）を終了し、タイマ割込処理（図７２１参照）に戻る。

【１４２２７】

なお、Ｓ１０３１３の処理において第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドに含める各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値は、Ｓ１０３１２の処理によりカウンタ用バッファ２０３ｃから読み出した値そのものを用いてもよいし、Ｓ１０３１２の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

【１４２２８】

次に、図７２３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図７２１参照）の一処理であるゲート通過処理（Ｓ１０２０９）を説明する。図７２３は、このゲート通過処理（Ｓ１０２０９）を示すフローチャートである。ゲート通過処理（Ｓ１０２０９）は、スルーゲート６７への球の通過（入球）の有無を判断し、球が通過（入球）した場合は、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する（保留する）処理を実行する。

【１４２２９】

このゲート通過処理（Ｓ１０２０９）では、まず、球がスルーゲート６７を通過したか否かを判別する（Ｓ１０４０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図７２２のＳ１０２０５参照）において読み込んだスルーゲート６７への球の通過（入球）を検出するスルーゲートスイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、スルーゲート６７への通過（入球）を３回のタイマ割込処理（図７２１参照）にわたって検出する。

【１４２３０】

Ｓ１０４０１の処理において、スルーゲート６７を球が通過していない場合は（Ｓ１０４０１：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ１０２０９）を終了して、タイマ割込処理（図７２１参照）へ戻る。一方、球がスルーゲート６７を通過（入球）したと判別されると（Ｓ１０４０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態Ａ」であるか否か、即ち、左打ち遊技の球の発射が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ１０４０２）。判別の結果、「通常遊技状態Ａ」であれば（Ｓ１０４０２：Ｙｅｓ）、次いで、第２特別図柄の動的表示が実行中か否かを判別する（Ｓ１０４０３）。判別の結果、第２特別図柄の動的表示が実行中でない場合は（Ｓ１０４０３：Ｎｏ）、「通常遊技状態Ａ」において奨励される左打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）右打ち遊技によって発射された球がスルーゲート６７を通過したということなので、音声出力装置２２６（図６９９参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「左打ちに戻してね」という文字表示を表示する等の通常時右打ちエラー処理を実行し（Ｓ１０４０４）、処理をＳ１０４０５へ移行する。

【１４２３１】

このように構成することで、右打ち遊技が推奨されていない「通常遊技状態Ａ」においてスルーゲート６７で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行うことで、右打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に右打ち遊技の実行を敬遠させ、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【１４２３２】
なお、Ｓ１０４０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態Ａ」でなければ（Ｓ１０４０２：Ｎｏ）、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」であるので、Ｓ１０４０４の右打ちエラー処理を行わず、Ｓ１０４０３及びＳ１０４０４の処理をスキップして、処理をＳ１０４０５へ移行する。
【１４２３３】
また、Ｓ１０４０３の処理において、第２特別図柄の動的表示が実行中であると判別された場合（Ｓ１０４０３：Ｙｅｓ）、この場合も、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」であるので、Ｓ１０４０４の右打ちエラー処理を行わず、Ｓ１０４０４の処理をスキップして、処理をＳ１０４０５へ移行する。
【１４２３４】
Ｓ１０４０５の処理では、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄の可変表示の作動保留球数ＨＮ）が上限値（第４１実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ１０４０５）。そして、スルーゲート６７への通過（入球）があっても作動保留球数ＨＮ＜４でなければ（Ｓ１０４０５：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ１０２０９）を終了して、タイマ割込処理（図７２１参照）へ戻る。
【１４２３５】
一方、作動保留球数ＨＮ＜４であれば（Ｓ１０４０５：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１加算する（Ｓ１０４０６）。そして、普図当たりカウンタＣ４の値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図７０１参照）から読み出し、読み出したデータを、普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのうち、普図保留球数カウンタ２０３ｇで示される値に対応するエリアに格納する（Ｓ１０４０７）。
【１４２３６】
具体的には、例えば、Ｓ１０４０６の処理による加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「１」であれば、普図保留第１エリアに普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。また、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「２」であれば普図保留第２エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「３」であれば普図保留第３エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「４」であれば普図保留第４エリアに、普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。Ｓ１０４０７の処理の終了後は、このゲート通過処理（Ｓ１０２０９）を終了し、タイマ割込処理（図７２１参照）に戻る。
【１４２３７】
なお、第４１実施形態では、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信しないように構成されているが、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信して、普通図柄の可変表示に関する保留図柄等に関する演出（報知）を行うように構成してもよい。この場合に、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球数コマンドに含めて送信することで、音声ランプ制御装置１１３で普通図柄に関する所謂先読み処理を実行可能に構成し、普通図柄に関する演出のバリエーションを設けるように構成してもよい。
【１４２３８】
次に、図７２４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図７２１参照）の一処理である特図変動処理（Ｓ１０２１０）について説明する。図７２４は、この特図変動処理（Ｓ１０２１０）を示すフローチャートである。
【１４２３９】
この特図変動処理（Ｓ１０２１０）は、第１特別図柄および第２特別図柄に関する特別図柄表示装置３７における動的表示や、第３図柄表示装置８１にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する制御を行うものである。
【１４２４０】
ＭＰＵ２０１は、この特図変動処理（Ｓ１０２１０）において、まず、今現在、第１特

別図柄又は第２特別図柄のいずれか一方が大当たり中であるか否かを判別する（Ｓ１０５０１）。大当たり中としては、大当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３７で表示される大当たり遊技の最中と、大当たり遊技開始前（即ち、大当たりオープニング）の所定時間の最中と、大当たり遊技終了後（即ち、大当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ１０５０１における判別の結果、いずれかの特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ１０５０１：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ１０２１０）を終了し、タイマ割込処理（図７２１参照）に戻る。

【１４２４１】

Ｓ１０５０１の処理において、大当たり中でないと判別された場合は（Ｓ１０５０１：Ｎｏ）、次に、今現在、第２特別図柄が小当たり中であるか否かを判別する（Ｓ１０５５１）。小当たり中としては、小当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３７で表示される小当たり遊技の最中と、小当たり遊技開始前（即ち、小当たりオープニング）の所定時間の最中と、小当たり遊技終了後（即ち、小当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ１０５５１における判別の結果、第２特別図柄の小当たり中であれば（Ｓ１０５５１：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ１０２１０）を終了し、タイマ割込処理（図７２１参照）に戻る。

【１４２４２】

Ｓ１０５５１の処理において、小当たり中でないと判別された場合は（Ｓ１０５５１：Ｎｏ）、次に、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄（特図１）又は第２特別図柄（特図２）が動的表示中であるか否かを判別し（Ｓ１０５０２）、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示中でなければ（Ｓ１０５０２：Ｎｏ）、次いで、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する（Ｓ１０５０３）。その結果、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ１０５０３：Ｎｏ）、特図変動処理（Ｓ１０２１０）を終了し、タイマ割込処理（図７２１参照）に戻る。これにより、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示（変動演出）における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置３７（第３図柄表示装置８１）に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【１４２４３】

一方、Ｓ１０５０３の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ１０５０３：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ１０５０４）。その結果、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」でなければ（Ｓ１０５０４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１減算する（Ｓ１０５０５）。これは、後述する変動開始処理（Ｓ１０５１０）によって、保留されていた第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第２特別図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【１４２４４】

次いで、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ１０５０６）。このデータシフト処理（Ｓ１０５０６）は、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第２保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第２保留第２エリア→第２保留第１エリア、第２保留第３エリア→第２保留第２エリア、第２保留第４エリア→第２保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【１４２４５】

一方、Ｓ１０５０４の処理において、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」であると判別されると（Ｓ１０５０４：Ｎｏ）、次に、第１保留球数カ

ウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ１０５０７）。その結果、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」でなければ（Ｓ１０５０７：Ｙｅｓ）、第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１減算する（Ｓ１０５０８）。これは、後述する変動開始処理（Ｓ１０５１０）によって、保留されていた第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、保留球数が１つ減少するためである。

【１４２４６】

次いで、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ１０５０９）。このデータシフト処理（Ｓ１０５０９）は、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第１保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第１保留第２エリア→第１保留第１エリア、第１保留第３エリア→第１保留第２エリア、第１保留第４エリア→第１保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【１４２４７】

Ｓ１０５０６又はＳ１０５０９のデータシフト処理の後は、データシフト処理により保留球実行エリア２０３ｆに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１に対する変動開始処理を実行し（Ｓ１０５１０）、タイマ割込処理（図７２１参照）に戻る。

【１４２４８】

ここで、図７２５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（Ｓ１０２１０）の一処理である変動開始処理（Ｓ１０５１０）について説明する。図７２５は、この変動開始処理（Ｓ１０５１０）を示したフローチャートである。

【１４２４９】

この変動開始処理（Ｓ１０５１０）では、上述したように、各特別図柄の動的表示を行うか否かや、各特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の設定処理等を行う。

【１４２５０】

この変動開始処理（Ｓ１０５１０）では、まず、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ１５１０１）。

【１４２５１】

第４１実施形態のパチンコ機１０では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル２０２ａを参照して、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値とその時々の遊技状態（モード）との関係に基づいて判別される。上述した通り、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たり確率が設定値「１」で３３／１００００、設定値「３」で３５／１００００となるように大当たり乱数値が規定されている。

【１４２５２】

Ｓ１５１０１の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。Ｓ１５１０１の処理の結果、大当たりであると判別された場合（Ｓ１５１０１：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、各特別図柄に対応する大当たり種別テーブル２０２ｂ（図７０３参照）とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ１５１０２）。

【１４２５３】

この処理では、大当たり種別テーブル２０２ｂによって、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最

大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「通常遊技状態Ａ」へ移行する大当たり種別「通常Ａ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行する大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」かが判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３７における大当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。

【１４２５４】

具体的には、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータか第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータかを保留球実行エリア２０３ｆのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１（図７０３（ａ）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。また、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２（図７０３（ｂ）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。

【１４２５５】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ１５１０３）、Ｓ１５１０９の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｅ（図７０８及び図７０９参照）を選択する。

【１４２５６】

そして、Ｓ１５１０３の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｆにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【１４２５７】

Ｓ１５１０１の処理において、大当たりではないと判別された場合には（Ｓ１５１０１：Ｎｏ）、続いて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて小当たりか否かを判別する小当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ１５１０４）。

【１４２５８】

第４１実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりか否かは、全確率設定値で同一となるように設定されている。具体的には、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、小当たり確率が全設定で３０００／１００００となるように小当たり乱数値が規定されている。

【１４２５９】

Ｓ１５１０４の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される小当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、第２特別図柄の小当たりであると判別する。Ｓ１５１０４の処理の結果、小当たりであると判別された場合（Ｓ１５１０４：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値と、小当たり種別テーブル２０２ｃ（図７０４参照）とに基づいて、小当たり時の表示態様を設定する（Ｓ１５１０５）。

【１４２６０】

この処理では、小当たり種別テーブル２０２ｃによって、保留球実行エリア２０３ｆに

格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別、即ち、大当たり状態が発生しない「小当たりＡ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行する「時短Ｃ」か、が判別される。そして、判別された小当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３７における小当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。

【１４２６１】

具体的には、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータか第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータかを保留球実行エリア２０３ｆのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値と、特図２小当たり種別テーブル２０２ｃ（図７０４参照）とに基づいて小当たり種別が決定される。

【１４２６２】

次に、小当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ１５１０６）、Ｓ１５１０９の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、小当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この小当たり時の変動パターンの決定では、まず、その小当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｅ（図７０８及び図７０９参照）を選択する。

【１４２６３】

そして、Ｓ１５１０６の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｆにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【１４２６４】

一方、Ｓ１５１０４の処理において、小当たりでないと判別された場合（Ｓ１５１０４：Ｎｏ）、各特別図柄の動的表示の結果はハズレであるので、ハズレ時の表示態様を設定する（Ｓ１５１０７）。Ｓ１５１０７の処理では、特別図柄表示装置３７の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値と第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値と現在の遊技状態とに基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる演出態様として、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様又は「特殊変動」演出態様のいずれかを設定する。第４１実施形態では、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタＣ３の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル２０２ｅが設定されている。

【１４２６５】

次に、各遊技状態におけるハズレ時の変動パターンを決定し（Ｓ１５１０８）、Ｓ１５１０９の処理へ移行する。

【１４２６６】

Ｓ１５１０８の処理では、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、Ｓ１５１０７の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた停止パターンテーブル２０２ｅにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【１４２６７】

Ｓ１５１０９の処理では、Ｓ１５１０３、Ｓ１５１０６又はＳ１５１０８の処理によって決定された変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置１１４へ通知する変動パターンコマンドを設定する（Ｓ１５１０９）。

【１４２６８】

具体的には、例えば、第１特別図柄の動的表示において大当たり抽選に当選し、該大当たりが大当たり種別「時短Ａ」であって、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第１特別図柄・大当たり・「時短Ａ」・「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド。以下、第１特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図１変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。また、第２特別図柄の動的表示において大当たり抽選及び小当たり抽選にハズレて、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第２特別図柄・ハズレ・「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド。以下、第２特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図２変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。

【１４２６９】

このように、変動演出が同じ変動時間であっても、変動パターンコマンドに変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置１１３は、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細な変動演出の変動パターンを決定することができる。

【１４２７０】

次いで、Ｓ１５１０２、Ｓ１５１０５又はＳ１５１０７の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４へ通知するための停止種別コマンドを設定し（Ｓ１５１１０）、この変動開始処理（Ｓ１０５１０）を終了して特図変動処理（図７２４）へ戻る。

【１４２７１】

図７２４に戻って、説明を続ける。Ｓ１０５０７の処理において、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」であると判別されると（Ｓ１０５０７：Ｎｏ）、第３図柄表示装置８１においてデモ演出が行われている状態であるか否か、即ち、デモ中であるか否かを判別する（Ｓ１０５１１）。この判別処理では、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４にデモコマンドを送信した後、第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１又は作動保留球数Ｎ２）のいずれかの値が「０」より大きいと判断されるまでの間をデモ中として判別する。

【１４２７２】

そして、デモ中ではないと判別された場合は（Ｓ１０５１１：Ｎｏ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信すべきデモコマンドを設定して（Ｓ１０５１２）、タイマ割込処理（図７２１参照）に戻る。一方、デモ中であると判別された場合は（Ｓ１０５１１：Ｙｅｓ）、そのままタイマ割込処理（図７２１参照）に戻る。Ｓ１０５１２の処理で設定されたデモコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図７２１のＳ１０２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１４２７３】

音声ランプ制御装置１１３は、デモコマンドを受信すると、表示用デモコマンドを表示制御装置１１４へ送信し、表示制御装置１１４は、表示用デモコマンドの受信に基づいて、第３図柄表示装置８１にデモ演出を表示するように制御を行う。

【１４２７４】

ここで、デモコマンドが設定されるのは、上述したように、変動停止後、所定時間が経過したときに保留球が１つも存在しない場合である。よって、変動停止後、所定時間経過

しても変動演出が開始されない場合は、第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示される。
【１４２７５】
なお、Ｓ１０５１１の処理においてデモ中ではない（Ｓ１０５１１：Ｎｏ）と判断された場合に、さらに、変動停止後、前記所定時間よりも長い第２の所定時間が経過したか否かを判断する処理を実行し、変動停止後、第２の所定時間が経過したことをもってＳ１０５１２の処理を実行してデモコマンドを設定するようにしてもよい。これにより、変動停止後、保留球が１つも存在しない場合に、すぐにデモ演出を開始することなく、比較的長い時間、その停止した変動演出の停止図柄を遊技者に見せることができる。
【１４２７６】
Ｓ１０５０２の処理において、特別図柄表示装置３７の表示態様が動的表示中であると判別されると（Ｓ１０５０２：Ｙｅｓ）、実行中の第１特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否か、又は、実行中の第２特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、判別結果に応じて第１特別図柄の動的表示または第２特別図柄の動的表示を停止させる変動停止処理（Ｓ１０５１３）を行い、この特図変動処理（Ｓ１０２１０）を終了して、タイマ割込処理（図７２１参照）に戻る。
【１４２７７】
ここで、図７２６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（図７２４参照）の一処理である変動停止処理（Ｓ１０５１３）について説明する。図７２６は、この変動停止処理（Ｓ１０５１３）を示すフローチャートである。
【１４２７８】
この変動停止処理（Ｓ１０５１３）では、各特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、変動時間が経過している場合は、各停止種別に応じた停止結果を特別図柄表示装置３７に表示するとともに、各確定コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。また、「時短機能」が有効な遊技状態である場合、即ち、「時間短縮状態」である場合は、該特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果に応じて「時短機能」の時短終了条件が成立したか否かを判別し、「時短機能」の時短終了条件が成立した場合は、時短フラグ２０３ｋをオフに設定する処理等を行う。
【１４２７９】
変動停止処理（Ｓ１０５１３）では、まず、実行中の特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過したか否かを判別する（Ｓ１５２０１）。特別図柄表示装置３７における特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタＣＳ１等により選択された変動パターンに応じて決められており（特図１変動パターンコマンド又は特図２変動パターンコマンドに応じて決められており）、この特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していなければ（Ｓ１５２０１：Ｎｏ）、実行中の特別図柄に応じた特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示を更新して（Ｓ１５２０２）、この変動停止処理を終了して、特図変動処理（図７２４参照）に戻る。
【１４２８０】
第４１実施形態では、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおいて、第１特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、上方ＬＥＤ群３７ｂ１が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定され、第２特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、下方ＬＥＤ群３７ｂ２が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定される。
【１４２８１】
一方、Ｓ１５２０１の処理において、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおける特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（Ｓ１５２０１：Ｙｅｓ）、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂに対して、特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した表示態様を停止させる（Ｓ１５２０３）。停止図柄は、変動開始処理（図７２５参照）のＳ１５１０２、Ｓ１５１０５又はＳ１５１０７の処理によって予め設定される。
【１４２８２】

第４１実施形態では、各特別図柄の動的表示の判定結果がハズレである場合には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２が点灯表示される。

【１４２８３】

Ｓ１５２０３の処理で各特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した特別図柄表示装置３７の表示態様が設定されると、第３図柄表示装置８１における各特別図柄の変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置３７における特別ＬＥＤ群３７ｂの表示と同調して確定表示させるために、確定コマンドを設定して（Ｓ１５２０４）、処理をＳ１５２０５へ移行する。第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるための確定コマンド（即ち、特図１確定コマンド。以下、第１特別図柄に関する確定コマンドを、「特図１確定コマンド」と称する場合がある。）を設定し、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定させるための確定コマンド（即ち、特図２確定コマンド。以下、第２特別図柄に関する確定コマンドを、「特図２確定コマンド」と称する場合がある。）を設定する。

【１４２８４】

音声ランプ制御装置１１３は、この特図１確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第１特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図１確定コマンドを送信し、特図２確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第２特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図２確定コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、表示用特図１確定コマンド又は表示用特図２確定コマンドを受信することによって、第３図柄表示装置８１における第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。

【１４２８５】

Ｓ１５２０５の処理では、「時間短縮状態」であるか否かを判別し、「時間短縮状態」であると判別された場合（Ｓ１５２０５：Ｙｅｓ）、「時間短縮状態」における時短終了条件が成立したか否かの判別処理を実行する時短計数処理を実行し（Ｓ１５２０７）、その後、この変動停止処理（Ｓ１０５１３）を終了して特図変動処理（図７２４）に戻る。

【１４２８６】

また、Ｓ１５２０５の判別の結果、「時間短縮状態」でないと判別された場合（Ｓ１５２０５：Ｎｏ）、時短終了条件の判別処理を行わないため、Ｓ１５２０７の処理をスキップして、この変動停止処理（Ｓ１０５１３）を終了して特図変動処理（図７２４）に戻る。

【１４２８７】

ここで、図７２７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図７２６参照）の一処理である時短回数処理（Ｓ１５２０７）について説明する。図７２７は、この時短回数処理（Ｓ１５２０７）を示すフローチャートである。

【１４２８８】

この時短計数処理（Ｓ１５２０７）では、「時短機能」が有効に設定されている場合に、「時短機能」の終了条件である特別図柄の動的表示の実行回数（例えば、第１特別図柄の変動回数、及び、第２特別図柄の変動回数）を計数し、該計数結果が時短終了条件を満たしたか否かを判別して、判別結果に応じて時短フラグ２０３ｋをオフに設定する。

【１４２８９】

この時短計数処理（Ｓ１５２０７）では、まず、停止した特別図柄の動的表示の種類を判別する（Ｓ１５３０１）。判別の結果、第１特別図柄の動的表示が停止したタイミングであれば（Ｓ１５３０１：「特図１」）、第１特別図柄の動的表示が１回実行されたということなので、特図１時短カウンタ２０３ｍの値から１減算して（Ｓ１５３０２）、次いで、減算した特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値であるか否かを判別

する（Ｓ１５３０３）。判別の結果、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ１５３０３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、合計時短カウンタ２０３ｏの値から１減算して（Ｓ１５３０４）、次いで、減算した合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ１５３０５）。判別の結果、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ１５３０５：Ｙｅｓ）、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ１５３１０の処理をスキップして、この時短計数処理（Ｓ１５２０７）を終了して、変動停止処理（図７２６参照）に戻る。

【１４２９０】

一方、Ｓ１５３０３の処理において、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ１５３０３：Ｎｏ）、即ち、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、処理をＳ１５３１０へ移行する。また、Ｓ１５３０５の処理において、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ１５３０５：Ｎｏ）、即ち、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、この場合も処理をＳ１５３１０へ移行する。

【１４２９１】

また、Ｓ１５３０１の処理において、第２特別図柄の動的表示が停止したタイミングであると判別された場合は（Ｓ１５３０１：「特図２」）、第２特別図柄の動的表示が１回実行されたということなので、特図２時短カウンタ２０３ｎの値から１減算して（Ｓ１５３０６）、次いで、減算した特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ１５３０７）。判別の結果、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ１５３０７：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、合計時短カウンタ２０３ｏの値から１減算して（Ｓ１５３０８）、次いで、減算した合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ１５３０９）。判別の結果、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ１５３０９：Ｙｅｓ）、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ１５３１０の処理をスキップして、この時短計数処理（Ｓ１５２０７）を終了して、変動停止処理（図７２６参照）に戻る。

【１４２９２】

一方、Ｓ１５３０７の処理において、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ１５３０７：Ｎｏ）、即ち、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」以下である場合は、第２特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、処理をＳ１５３１０へ移行する。また、Ｓ１５３０９の処理において、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ１５３０９：Ｎｏ）、即ち、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、この場合も処理をＳ１５３１０へ移行する。

【１４２９３】

Ｓ１５３１０の処理では、時短機能を終了すべく、時短フラグ２０３ｋをオフに設定し（Ｓ１５３１０）、この時短回数処理（Ｓ１５２０７）を終了して、変動停止処理（図７２６参照）に戻る。

【１４２９４】

次に、図７２８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図７２１参照）の一処理である当たり処理（Ｓ１０２０３）について説明する。図７２８は、この当たり処理（Ｓ１０２０３）を示したフローチャートである。

【１４２９５】

この当たり処理（Ｓ１０２０３）は、各特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの種類に応じて可変入賞装置５８（大入賞口）の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置５８の開放時間を設定する。そして、大当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置５８を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（Ｓ１０６１８）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ１０６２０）を実行する。

【１４２９６】

また、この当たり処理（Ｓ１０２０３）は、第２特別図柄の小当たりが発生する場合に、小当たりに応じて可変入賞装置５８の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置５８の開放時間を設定する。そして、小当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置５８を開放又は閉鎖するための小当たり開閉制御処理（Ｓ１０６１４）を実行し、小当たり状態が終了するタイミングで、小当たり状態の終了を設定する小当たり終了処理（Ｓ１０６１６）を実行する。

【１４２９７】

さらに、この当たり処理（Ｓ１０２０３）は、小当たり遊技中に開放され得る特定領域５８ｄを球が通過した場合に、該通過に伴って発生する大当たりの種類に応じて可変入賞装置５８の開放回数（ラウンド数）を設定するとともに、可変入賞装置５８の開放時間を設定する。そして、特定領域５８ｄへの通過に基づく大当たり状態（遊技）である場合において、特別図柄で大当たりした場合と同様、可変入賞装置５８を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（Ｓ１０６１８）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ１０６２０）を実行する。

【１４２９８】

当たり処理（Ｓ１０２０３）では、まず、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ１０６０１）。判別の結果、大当たりに当選していれば（Ｓ１０６０１：Ｙｅｓ）、大当たり遊技を行うために、まず、時短フラグ２０３ｋをオフに設定し（Ｓ１０６２５）、特図１時短カウンタ２０３ｍ、特図２時短カウンタ２０３ｎ及び合計時短カウンタ２０３ｏの値を「０」クリアする（Ｓ１０６０２）。次いで、大当たり種別又は小当たり種別に応じたラウンド数をＲＡＭ２０３に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ１０６０３）。そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、大当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１０６０４）、次いで、該大当たり種別に応じたオープニング時間（例えば、「３０秒」又は「５秒」）を設定して（Ｓ１０６０５）、処理をＳ１０６１３へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図７２１のＳ１０２０１参照）によって、大当たり種別又は小当たり種別に応じた大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１４２９９】

なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該ラウンドカウンタの値を確認して、ラウンドカウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、大当たり遊技に応じて可変入賞装置５８を開放制御しつつ、該ラウンドカウンタの値を１減算する。そして、ラウンドカウンタの値が「０」になった場合に、実行中の大当たりを終了するように構成されている。

【１４３００】

Ｓ１０６０１の処理において、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ１０６０１：Ｎｏ）、次いで、可変入賞装置５８内の特定領域５８ｄを球が通過したことに基づいて大当たりフラグ２０３ｐがオンされているか否かを判別する（Ｓ１０６０６）。判別の結果、大当たりフラグ２０３ｐがオンされていれば（Ｓ１０６０６：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中に可変入賞装置５８内の特定領域５８ｄを球が通過したということなので、まず、大当たりフラグ２０３ｐをオフに設定し（Ｓ１０６０７）、処理をＳ１０６０２へ移行して、特別図柄で大当たりにした場合と同様の

処理を行う。この場合、小当たり種別に応じたラウンド数をラウンドカウンタに設定する処理（Ｓ１０６０３）等を行う。

【１４３０１】

このように構成することで、特別図柄の動的表示において大当たりに当選する以外にも、小当たりに当選して、該小当たり遊技中に特定領域５８ｄに球を通過させることで、特別図柄の動的表示と同等の大当たり遊技を行うことができる。よって、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。一方、該小当たり遊技中に特定領域５８ｄに球を通過させなければ、大当たりフラグ２０３ｐはオフのままとなり、大当たり遊技は実行されず、該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。よって、小当たり遊技における遊技方法のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【１４３０２】

Ｓ１０６０６の処理において、大当たりフラグ２０３ｐがオンされていないと判別された場合は（Ｓ１０６０６：Ｎｏ）、次いで、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ１０６０８）。判別の結果、小当たりに当選していれば（Ｓ１０６０８：Ｙｅｓ）、小当たり遊技を行うために、小当たり種別に応じた可変入賞装置５８の開放回数をＲＡＭ２０３に設けられた開放カウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ１０６０９）。

【１４３０３】

そして、小当たりが開始されることを示す小当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、小当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１０６１０）、次いで、該小当たりのオープニング時間（例えば、「１０秒」や「５秒」）を設定する（Ｓ１０６１１）。そして、入賞カウンタ（図示せず）に「１０」をセットし（Ｓ１０６１２）、処理をＳ１０６１３へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図７２１のＳ１０２０１参照）によって、小当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１４３０４】

なお、上述した小当たり遊技時の開放カウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該開放カウンタの値を確認して、開放カウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、小当たり遊技に応じて可変入賞装置５８を開放制御しつつ、該開放カウンタの値を１減算する。そして、開放カウンタの値が「０」になった場合に、実行中の小当たりを終了するように構成されている。

【１４３０５】

また、上述した小当たり遊技時の入賞カウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該入賞カウンタの値を確認して、入賞カウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、小当たり遊技に応じて可変入賞装置５８を開放制御しつつ、大入賞口スイッチ５８ｃにより球が検知されるごとに入賞カウンタの値を１減算する。そして、入賞カウンタの値が「０」になった場合に、実行中の小当たり遊技の１のラウンドを終了するように構成されている。

【１４３０６】

Ｓ１０６１３の処理では、小当たり中か否かを判別する（Ｓ１０６１３）。判別の結果、小当たり中であると判別された場合は（Ｓ１０６１３：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中における可変入賞装置５８の開閉制御を実行する小当たり開閉制御処理を実行する（Ｓ１０６１４）。

【１４３０７】

ここで、図７２９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ１０２０３）の一処理である小当たり開閉制御処理（Ｓ１０６１４）について説明する。図７２９は、この小当たり開閉制御処理（Ｓ１０６１４）を示したフローチャートである。

【１４３０８】
この小当たり開閉制御処理（Ｓ１０６１４）では、当たり処理（Ｓ１０２０３）で設定された可変入賞装置５８の開放回数（即ち、開放カウンタ）に基づいて、可変入賞装置５８の開閉制御を実行する。
【１４３０９】
この小当たり開閉制御処理（Ｓ１０６１４）では、まず、開放カウンタ（図示せず）の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ１６０００１）。判別の結果、開放カウンタが「０」より大きい値でない場合、即ち、開放カウンタの値が「０」以下である場合は（Ｓ１６０００１：Ｎｏ）、小当たり遊技中における可変入賞装置５８の開放回数が残存していないため、この小当たり開閉制御処理（Ｓ１０６１４）を終了して、当たり処理（図７２８参照）に戻る。
【１４３１０】
一方、Ｓ１６０００１の判別の結果、開放カウンタの値が「０」より大きい値である場合は（Ｓ１６０００１：Ｙｅｓ）、次いで、当たり処理（Ｓ１０２０３）のＳ１０６１１で設定されたオープニング時間、又は、小当たり開放テーブル２０２ｈに基づいて設定されるインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ１６０００２）。判別の結果、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ１６０００２：Ｎｏ）、可変入賞装置５８の開放タイミングではないため、Ｓ１６０００３～Ｓ１６０００５の処理をスキップして、処理をＳ１６０００６へ移行する。
【１４３１１】
一方、Ｓ１６０００２の処理において、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ１６０００２：Ｙｅｓ）、可変入賞装置５８の開放タイミングなので、まず、可変入賞装置５８の開放設定を行う（Ｓ１６０００３）。そして、可変入賞装置５８における１の開放時間を設定し（Ｓ１６０００４）、次いで、可変入賞装置５８が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１６０００５）、処理をＳ１６０００６へ移行する。
【１４３１２】
Ｓ１６０００６の処理では、小当たり時において可変入賞装置５８が開放中であるか否かを判別する（Ｓ１６０００６）。判別の結果、小当たり時において可変入賞装置５８が開放中でなければ（Ｓ１６０００６：Ｎｏ）、小当たり時おいて可変入賞装置５８が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、Ｓ１６０００７及びＳ１６０００８の処理をスキップして、この小当たり開閉制御処理（Ｓ１０６１４）を終了し、当たり処理（図７２８参照）に戻る。一方、Ｓ１６０００６の処理において、小当たり時において可変入賞装置５８が開放中であると判別された場合は（Ｓ１６０００６：Ｙｅｓ）、まず、特定領域５８ｄの開閉制御を実行する特定領域装置開閉制御処理を行う（Ｓ１６０００７）。
【１４３１３】
ここで、図７３０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開閉制御処理（Ｓ１０６１６）の一処理である特定領域装置開閉制御処理（Ｓ１６０００７）について説明する。図７３０は、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ１６０００７）を示したフローチャートである。
【１４３１４】
この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ１６０００７）では、小当たり遊技中における特定領域５８ｄの開閉制御を行う。
【１４３１５】
この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ１６０００７）では、まず、特定領域５８ｄが開放中か否か、即ち、特定領域ソレノイド５８ｆがオンされているか否かを判別する（Ｓ１６１０１）。判別の結果、特定領域５８ｄが開放されていない場合、即ち、特定領域ソレノイド５８ｆがオフされている場合は（Ｓ１６１０１：Ｎｏ）、次いで、特定領域５８ｄの開

放条件が成立しているか否か、即ち、可変入賞装置５８が開放しているか否かを判別する（Ｓ１６１０２）。判別の結果、特定領域５８ｄの開放条件が成立している場合、即ち、可変入賞装置５８が開放したタイミングで（Ｓ１６１０２：Ｙｅｓ）、特定領域ソレノイド５８ｆをオフからオンに設定して、特定領域５８ｄの開放設定を行い（Ｓ１６１０３）、処理をＳ１６１０４へ移行する。

【１４３１６】

なお、Ｓ１６１０１の処理において、特定領域５８ｄが開放されていると判別された場合、即ち、特定領域ソレノイド５８ｆがオンされている場合は（Ｓ１６１０１：Ｙｅｓ）、Ｓ１６１０２及びＳ１６１０３の処理をスキップして、処理をＳ１６１０４へ移行する。また、Ｓ１６１０２の処理において、特定領域５８ｄの開放条件が成立していない場合は（Ｓ１６１０２：Ｎｏ）、Ｓ１６１０３～Ｓ１６１０５の処理をスキップして、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ１６００７）を終了し、小当たり開閉制御処理（図７２９参照）に戻る。

【１４３１７】

Ｓ１６１０４の処理では、特定領域５８ｄの閉鎖条件が成立しているか否か、即ち、特定領域スイッチ５８ｇによって球が検知された場合や特定領域５８ｄの開放時間（例えば、特定領域５８ｄの開放から「３０秒」）が経過した場合に（Ｓ１６１０４：Ｙｅｓ）、特定領域５８ｄの閉鎖条件が成立したと判断して、特定領域５８ｄを閉鎖するために、特定領域ソレノイド５８ｆをオンからオフに設定して、特定領域５８ｄの閉鎖設定を行い（Ｓ１６１０５）、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ１６００７）を終了して、小当たり開閉制御処理（図７２９参照）に戻る。

【１４３１８】

このように、小当たり遊技中に所定条件の成立に基づいて特定領域５８ｄの開閉制御処理を行い、小当たり遊技中に特定領域５８ｄを開放させて球が通過させ得ることで、小当たり遊技に基づく大当たり遊技を発生させることが可能となる。また、小当たり遊技中に特定領域５８ｄを球が通過しなければ、大当たり遊技を発生させずに該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。

【１４３１９】

図７２９に戻って、説明を続ける。Ｓ１６００７の特定領域装置開閉制御処理の後は、次いで、開放中の可変入賞装置５８の閉鎖条件を判別するべく、小当たり時大入賞口開放中処理を行い（Ｓ１６００８）、この小当たり開閉制御処理（Ｓ１０６１４）を終了し、当たり処理（図７２８参照）に戻る。

【１４３２０】

ここで、図７３１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開閉制御処理（Ｓ１０６１４）の一処理である小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ１６００８）について説明する。図７３１は、この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ１６００８）を示したフローチャートである。

【１４３２１】

この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ１６００８）では、小当たり遊技中において開放中の可変入賞装置５８の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

【１４３２２】

この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ１６００８）では、まず、上述した小当たり開閉制御処理（Ｓ１０６１４）のＳ１６００４において設定された可変入賞装置５８の１の開放時間が経過したか否かを判別する（Ｓ１６２０１）。判別の結果、可変入賞装置５８の１の開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ１６２０１：Ｎｏ）、次いで、大入賞口スイッチ５８ｃがオンされたか否か、即ち、可変入賞装置５８内へ球が入賞したか否かを判断する（Ｓ１６２０２）。

【１４３２３】

Ｓ１６２０２の処理において、大入賞口スイッチ５８ｃによって球が検出され可変入賞装置５８内へ球が入賞していれば（Ｓ１６２０２：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を１減算

して（Ｓ１６２０３）、次いで、１減算した入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ１６２０４）。入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ１６２０４：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、可変入賞装置５８に球が１０個以上入賞して小当たり遊技の終了条件（可変入賞装置５８の閉鎖条件）が成立しているので、可変入賞装置５８を閉鎖させるために、処理をＳ１６２０５へ移行する。

【１４３２４】

Ｓ１６２０５からの可変入賞装置５８の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置５８の閉鎖設定を行い（Ｓ１６２０５）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して可変入賞装置５８が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ１６２０６）、処理をＳ１６２０７へ移行する。なお、Ｓ１６２０６の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図７２１のＳ１０２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１４３２５】

次いで、Ｓ１６２０７の処理では、小当たり遊技の終了条件が成立したことから、開放カウンタの値を「０」クリアし（Ｓ１６２０７）、この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ１６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図７２９参照）に戻る。

【１４３２６】

Ｓ１６２０２の処理において、大入賞口スイッチ５８ｃがオンされていないと判別された場合は（Ｓ１６２０２：Ｎｏ）、次いで、特定領域スイッチ５８ｇがオンされたか否かを判別する（Ｓ１６２０８）。判別の結果、特定領域スイッチ５８ｇがオンされていれば（Ｓ１６２０８：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中の特定領域５８ｄの開放中に球が特定領域５８ｄを通過したということなので、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させるため、大当たりフラグ２０３ｐをオンに設定して（Ｓ１６２０９）、この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ１６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図７２９参照）に戻る。一方、Ｓ１６２０８の処理において、特定領域スイッチ５８ｇがオンされていないと判断された場合は（Ｓ１６２０８：Ｎｏ）、Ｓ１６２０９の処理をスキップして、この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ１６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図７２９参照）に戻る。

【１４３２７】

これにより、小当たり遊技中において、特定領域５８ｄが開放されているタイミングで球が特定領域５８ｄを通過することに基づいて、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させることができ、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。一方、該小当たり遊技中に特定領域５８ｄに球を通過させなければ、大当たりフラグ２０３ｐはオフのままとなり、大当たり遊技は実行されず、該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。よって、小当たり遊技における遊技方法のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【１４３２８】

Ｓ１６２０１の処理において、可変入賞装置５８の１の開放時間が経過したタイミングと判断された場合は（Ｓ１６２０１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置５８の１の開放における閉鎖条件が成立し、その開放における可変入賞装置５８の閉鎖タイミングであるため、可変入賞装置５８を閉鎖させるために、処理をＳ１６２１０へ移行する。

【１４３２９】

Ｓ１６２１０の処理では、開放中の可変入賞装置５８を閉鎖せるため、大入賞口ソレノイド５８ｂをオンからオフにして、可変入賞装置５８の閉鎖を設定し（Ｓ１６２１０）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して可変入賞装置５８の１の開放の終了を示す大入賞口閉鎖コマンドを設定する（Ｓ１６２１１）。Ｓ１６２１１の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図７２１のＳ１０２０１参照）の

中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【１４３３０】
音声ランプ制御装置１１３は、大入賞口閉鎖コマンドを受信すると、可変入賞装置５８が閉鎖された旨の演出を実行する。なお、小当たり遊技における可変入賞装置５８の開閉は、それぞれ短時間（開放「０．１秒」、閉鎖「１．２秒」）であるため、音声ランプ制御装置１１３は、大入賞口閉鎖コマンドを受信した場合であっても、可変入賞装置５８の１の開閉に伴う演出を実行しないように構成してもよい。
【１４３３１】
Ｓ１６２１１の処理の後は、可変入賞装置５８の１の開放が終了したということなので、開放カウンタの値を１減算し（Ｓ１６２１２）、この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ１６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図７２９参照）に戻る。これにより、小当たり遊技中において、１のラウンド中に開放カウンタの値に設定された開放回数分、可変入賞装置５８を開放させることができる。
【１４３３２】
図７２８の当たり処理（Ｓ１０２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ１０６１４の小当たり開閉制御処理（図７２９参照）の終了後は、次いで、開放カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ１０６１５）。判別の結果、開放カウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ１０６１５：Ｙｅｓ）、小当たりを継続するため、小当たりの終了設定処理であるＳ１０６１６の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ１０２０３）を終了する。
【１４３３３】
一方、Ｓ１０６１５の処理において、開放カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ１０６１５：Ｎｏ）、即ち、開放カウンタの値が「０」以下である場合は、この小当たりにおける可変入賞装置５８の開放動作がすべて終了しているので、小当たり状態を終了させるために、小当たり終了処理を行い（Ｓ１０６１６）、この当たり処理（Ｓ１０２０３）を終了する。
【１４３３４】
ここで、図７３２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ１０２０３）の一処理である小当たり終了処理（Ｓ１０６１６）について説明する。図７３２は、この小当たり終了処理（Ｓ１０６１６）を示したフローチャートである。
【１４３３５】
この小当たり終了処理（Ｓ１０６１６）では、まず、入賞カウンタの値を「０」クリアし（Ｓ１６３０１）、次いで、特定領域５８ｄが開放されている場合は、特定領域５８ｄの閉鎖処理を設定する（Ｓ１６３０２）。そして、小当たりの終了時の各種処理を実行する小当たり終了設定処理を行い（Ｓ１６３０３）、この小当たり終了処理（Ｓ１０６１６）を終了して、当たり処理（図７２８参照）に戻る。
【１４３３６】
図７２８に戻って、説明を続ける。Ｓ１０６１３の処理において、小当たり遊技中ではないと判別された場合は（Ｓ１０６１３：Ｎｏ）、次いで、大当たり中か否かを判別する（Ｓ１０６１７
）。判別の結果、大当たり中であると判別された場合は（Ｓ１０６１７：Ｙｅｓ）、可変入賞装置５８の開閉制御を実行する大当たり開閉制御処理を実行する（Ｓ１０６１８）。
【１４３３７】
ここで、図７３３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ１０２０３）の一処理である大当たり開閉制御処理（Ｓ１０６１８）について説明する。図７３３は、この大当たり開閉制御処理（Ｓ１０６１８）を示したフローチャートである。
【１４３３８】
この大当たり開閉制御処理（Ｓ１０６１８）では、当たり処理（Ｓ１０２０３）で設定

された可変入賞装置５８の開放回数に基づいて、可変入賞装置５８の開閉制御を実行する。

【１４３３９】

この大当たり開閉制御処理（Ｓ１０６１８）では、まず、当たり処理（Ｓ１０２０３）のＳ１０６０５で設定されたオープニング時間、又は、後述する大入賞口開放中処理（Ｓ１６４０７）のＳ１６５１０（図７３４参照）で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ１６４０１）。判別の結果、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ１６４０１：Ｎｏ）、可変入賞装置５８の開放タイミングではないため、該可変入賞装置５８を閉鎖し続けるため、Ｓ１６４０２～Ｓ１６４０５の処理をスキップして、処理をＳ１６４０６へ移行する。

【１４３４０】

一方、Ｓ１６４０１の処理において、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ１６４０１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置５８の開放タイミングなので、可変入賞装置５８の開放設定を行い（Ｓ１６４０２）、次いで、入賞カウンタ（図示せず）に「１０」をセットする（Ｓ１６４０３）。そして、大当たり時おける可変入賞装置５８の最大開放時間（第４１実施形態では、「３０秒」）を設定して（Ｓ１６４０４）、可変入賞装置５８が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１６４０５）、処理をＳ１６４０６に移行する。この大入賞口開放コマンドを受信した音声ランプ制御装置１１３は、可変入賞装置５８が開放された旨を第３図柄表示装置８１において実行し、開放されている可変入賞装置５８へ球を入賞させることを遊技者に促すように構成されている。

【１４３４１】

Ｓ１６４０６の処理では、可変入賞装置５８が開放中であるか否かを判別する（Ｓ１６４０６）。判別の結果、可変入賞装置５８が開放中でなければ（Ｓ１６４０６：Ｎｏ）、可変入賞装置５８が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、Ｓ１６４０７の処理をスキップして、この大当たり開閉制御処理（Ｓ１０６１８）を終了し、当たり処理（図７２８参照）に戻る。一方、Ｓ１６４０６の処理において、可変入賞装置５８が開放中であると判別された場合は（Ｓ１６４０６：Ｙｅｓ）、開放中の可変入賞装置５８の閉鎖条件を判別するべく、大入賞口開放中処理を行い（Ｓ１６４０７）、この大当たり開閉制御処理（Ｓ１０６１８）を終了し、当たり処理（図７２８参照）に戻る。

【１４３４２】

ここで、図７３４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり開閉制御処理（Ｓ１０６１８）の一処理である大入賞口開放中処理（Ｓ１６４０７）について説明する。図７３４は、この大入賞口開放中処理（Ｓ１６４０７）を示したフローチャートである。

【１４３４３】

この大入賞口開放中処理（Ｓ１６４０７）では、開放中の可変入賞装置５８の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

【１４３４４】

この大入賞口開放中処理（Ｓ１６４０７）では、まず、上述した大当たり開閉制御処理（Ｓ１０６１８）のＳ１６４０４において設定された可変入賞装置５８の開放時間が経過したか否かを判別する（Ｓ１６５０１）。判別の結果、可変入賞装置５８の開放時間が経過したタイミングであれば（Ｓ１６５０１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置５８の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける可変入賞装置５８の閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「０」クリアして（Ｓ１６５０２）、可変入賞装置５８を閉鎖させるために、処理をＳ１６５０６へ移行する。Ｓ１６５０６からの可変入賞装置５８の閉鎖処理については、後述する。

【１４３４５】

一方、Ｓ１６５０１の処理において、可変入賞装置５８の開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ１６５０１：Ｎｏ）、次いで、大入賞口スイッチ６５ｃがオンされたか否か、即ち、可変入賞装置５８へ球が入賞したか否かを判断する（Ｓ１６５０３）。

【１４３４６】

Ｓ１６５０３の処理において、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出されていないと判別された場合は（Ｓ１６５０３：Ｎｏ）、この大入賞口開放中処理（Ｓ１６４０７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図７３３参照）に戻る。一方、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出され可変入賞装置５８へ球が入賞していれば（Ｓ１６５０３：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ１６５０４）、次いで、入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ１６５０５）。入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ１６５０５：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、可変入賞装置５８に球が１０個以上入賞して可変入賞装置５８の閉鎖条件が成立しているので、可変入賞装置５８を閉鎖させるために、処理をＳ１６５０６へ移行する。

【１４３４７】

一方、Ｓ１６５０５の処理において、入賞カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ１６５０５：Ｙｅｓ）、可変入賞装置５８の閉鎖条件が成立しておらず、可変入賞装置５８の開放を継続するために、Ｓ１６５０６～Ｓ１６５１０の処理をスキップして、この大入賞口開放中処理（Ｓ１６４０７）を終了する。この大入賞口開放中処理（Ｓ１６４０７）の終了後は、大当たり開閉制御処理（図７３３参照）へ戻る。

【１４３４８】

Ｓ１６５０６からの可変入賞装置５８の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置５８の閉鎖設定を行い（Ｓ１６５０６）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して可変入賞装置５８が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ１６５０７）、処理をＳ１６５０８へ移行する。なお、Ｓ１６５０７の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図７２１のＳ１０２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１４３４９】

次いで、Ｓ１６５０８の処理では、可変入賞装置５８の１のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を１減算し（Ｓ１６５０８）、次に、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ１６５０９）。ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値である場合（Ｓ１６５０９：Ｙｅｓ）、該大当たりにおけるラウンド回数（可変入賞装置５８の残り開放回数）が残存している状態であるので、次の可変入賞装置５８を開放させるまでのインターバル時間（例えば、「１秒」）を設定し（Ｓ１６５１０）、この大入賞口開放中処理（Ｓ１６４０７）を終了し、大当たり開閉制御処理（図７３３参照）に戻る。

【１４３５０】

一方、Ｓ１６５０９の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ１６５０９：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置５８の開放動作がすべて終了したので、大当たり状態を終了させるために、インターバル時間を設定せず（即ち、Ｓ１６５１０をスキップして）、この大入賞口開放中処理（Ｓ１６００７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図７３３参照）に戻る。

【１４３５１】

図７２８の当たり処理（Ｓ１０２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ１０６１８の大当たり開閉制御処理（図７３３参照）の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ１０６１９）。判別の結果、ラウンドカウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ１０６１９：Ｙｅｓ）、大当たり状態を継続するため、大当たりの終了設定処理であるＳ１０６２０の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ１０２０３）を終了する。

【１４３５２】
一方、Ｓ１０６１９の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ１０６１９：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置５８の開放動作がすべて終了しているので、大当たり状態を終了させるために、大当たり終了処理を行い（Ｓ１０６２０）、この当たり処理（Ｓ１０２０３）を終了する。
【１４３５３】
ここで、図７３５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ１０２０３）の一処理である大当たり終了処理（Ｓ１０６２０）について説明する。図７３５は、この大当たり終了処理（Ｓ１０６２０）を示したフローチャートである。
【１４３５４】
この大当たり終了処理（Ｓ１０６２０）では、当選した大当たり種別（小当たり種別に基づく大当たり）に基づいて、各時短カウンタの値の設定等を行う。
【１４３５５】
この大当たり終了処理（Ｓ１０６２０）では、まず、当選した大当たりが大当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｂ」、又は、小当たり種別「時短Ｃ」であるか否かを判別し（Ｓ１６６０１）、当選した大当たりが大当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｂ」、又は、小当たり種別「時短Ｃ」であれば（Ｓ１６６０１：Ｙｅｓ）、「時短機能」を発動させるために、時短フラグ２０３ｋをオンに設定する（Ｓ１６６０２）。次いで、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じた時短作動回数を特図１時短カウンタ２０３ｍ、特図２時短カウンタ２０３ｎ及び合計時短カウンタ２０３ｏにそれぞれセットし（Ｓ１６６０３）、処理をＳ１６６０６に移行する。
【１４３５６】
一方、Ｓ１６６０１の判別の結果、当選した大当たりが大当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｂ」、又は、小当たり種別「時短Ｃ」でなければ（Ｓ１６６０１：Ｎｏ）、当選した大当たりは「時短機能」が付加される大当たりではないため、Ｓ１６６０２～Ｓ１６６０３の処理をスキップして、Ｓ１６６０６に移行する。
【１４３５７】
Ｓ１６６０６の処理では、音声ランプ制御装置１１３に対して大当たりのエンディング演出の開始を示すエンディングコマンドを設定する（Ｓ１６６０６）。Ｓ１６６０６の処理で設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図７２１のＳ１０２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、大当たりのエンディング演出を実行する。
【１４３５８】
Ｓ１６６０６の処理の終了後は、遊技状態に応じてエンディング時間（例えば、「１０秒」）を設定し（Ｓ１６６０７）、大当たり終了設定処理を実行して（Ｓ１６６０８）、この大当たり終了処理（Ｓ１０６２０）を終了して、当たり処理（図７２８参照）に戻る。
【１４３５９】
次に、図７３６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図７２１参照）の一処理である普図変動処理（Ｓ１０２１１）について説明する。図７３６は、この普図変動処理（Ｓ１０２１１）を示したフローチャートである。
【１４３６０】
この普図変動処理（Ｓ１０２１１）は、スルーゲート６７への球の通過に起因して、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を制御するものである。
【１４３６１】
この普図変動処理（Ｓ１０２１１）では、まず、今現在、普通電役５７が開放中（作動

中）、オープニング中、インターバル中、エンディング中のいずれかの状態であるか否か、即ち、普通図柄の当たり中であるか否かを判別する（Ｓ１０７０１）。判別の結果、普通電役５７が開放中（作動中）、オープニング中、インターバル中、エンディング中のいずれかの状態であれば（Ｓ１０７０１：Ｙｅｓ）、普通図柄の当たり中であるので、そのまま普図変動処理（Ｓ１０２１１）を終了して、タイマ割込処理（図７２１参照）へ戻る。

【１４３６２】

一方、普通電役５７が開放中（作動中）、オープニング中、インターバル中、エンディング中のいずれの状態でもなければ（Ｓ１０７０１：Ｎｏ）、普通図柄の当たり中ではないため、次いで、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中であるか否かを判別する（Ｓ１０７０２）。判別の結果、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中でなければ（Ｓ１０７０２：Ｎｏ）、次いで、普通図柄表示装置８３における可変表示が停止後、所定時間（例えば、「１秒」）経過したか否かを判別する（Ｓ１０７０３）。その結果、可変表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ１０７０３：Ｎｏ）、この普図変動処理（Ｓ１０２１１）を終了して、タイマ割込処理（図７２１参照）に戻る。これにより、可変表示における停止図柄が所定時間だけ普通図柄表示装置８３に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【１４３６３】

一方、Ｓ１０７０３の処理の結果、可変表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ１０７０３：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄に関する可変表示の作動保留球数ＨＮ）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ１０７０４）。

【１４３６４】

Ｓ１０７０４の処理の結果、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きくなければ（Ｓ１０７０４：Ｎｏ）、実行すべき普通図柄の可変表示の保留球数が存在しないということなので、この普図変動処理（Ｓ１０２１１）を終了して、タイマ割込処理（図７２１参照）に戻る。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きい値であれば（Ｓ１０７０４：Ｙｅｓ）、保留されていた普通図柄に関する可変表示の実行開始タイミングであると判断し、まず、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１減算する（Ｓ１０７０５）。これは、後述する処理（Ｓ１０７０６～Ｓ１０７１２）によって、保留されていた普通図柄に関する可変表示のうち１の可変表示の実行が開始されることに伴って、普通図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【１４３６５】

次いで、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ１０７０６）。このデータシフト処理は、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１～第４エリアに格納されているデータを普図保留球実行エリア２０３ｉへ向けて順にシフトさせる処理であって、普図保留第１エリア→普図保留球実行エリア２０３ｉ、普図保留第２エリア→普図保留第１エリア、普図保留第３エリア→普図保留第２エリア、普図保留第４エリア→普図保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【１４３６６】

Ｓ１０７０６のデータシフト処理の後は、データシフト処理により普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されたデータ（即ち、普図当たりカウンタＣ４の値）に基づいて、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を実行するために、まず、時短フラグ２０３ｋがオンされているか否かを判別する（Ｓ１０７０７）。判別の結果、時短フラグ２０３ｋがオンされていない場合は（Ｓ１０７０７：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「１秒」に設定し（Ｓ１０７０８）、処理をＳ１０７０９に移行する。

【１４３６７】

Ｓ１０７０９の処理では、普図当たり乱数テーブル２０２ｉにおける低確率状態用のグ

ループを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定して（Ｓ１０７０９）、この普図変動処理（Ｓ１０２１１）を終了して、タイマ割込処理（図７２１参照）に戻る。

【１４３６８】

一方、時短フラグ２０３ｋがオンされていると判別された場合（Ｓ１０７０７：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な「時間短縮状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「０．１秒」に設定して（Ｓ１０７１０）、処理をＳ１０７１１に移行する。

【１４３６９】

Ｓ１０７１１の処理では、普図当たり乱数テーブル２０２ｉにおける高確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定して（Ｓ１０７１１）、この普図変動処理（Ｓ１０２１１）を終了して、タイマ割込処理（図７２１参照）に戻る。

【１４３７０】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、遊技者が右打ちした場合に、スルーゲート６７を球が通過したとき、普通電役５７が開放し易いか否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役５７が開放し易い状況（即ち、普通図柄の高確率状態）であって普通電役５７へ流入し易い状況か、普通電役５７が開放し得ない状況（即ち、普通図柄の低確率状態）であって、可変入賞装置５８側へ流下していく状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を創出することができる。

【１４３７１】

Ｓ１０７０２の処理において、普通図柄表示装置８３の表示態様が可変表示中であると判別されると（Ｓ１０７０２：Ｙｅｓ）、可変表示時間が経過したか否かを判別する（Ｓ１０７１２）。普通図柄表示装置８３の可変表示時間は、Ｓ１０７０８又はＳ１０７１０の処理により遊技状態に応じて決定されており、この可変表示時間が経過していなければ（Ｓ１０７１２：Ｎｏ）、普通図柄表示装置８３の表示を更新して（Ｓ１０７１３）、この普図変動処理（Ｓ１０２１１）を終了して、タイマ割込処理（図７２１参照）に戻る。

【１４３７２】

一方、普通図柄表示装置８３における可変表示の可変表示時間が経過していれば（Ｓ１０７１２：Ｙｅｓ）、普通図柄表示装置８３に対して、Ｓ１０７０９又はＳ１０７１１によって予め設定された停止図柄に対応した表示態様を設定し（Ｓ１０７１４）、この普図変動処理（Ｓ１０２１１）を終了して、タイマ割込処理（図７２１参照）に戻る。

【１４３７３】

これにより、球がスルーゲート６７を通過した場合に、この普図変動処理（Ｓ１０２１１）に基づいて普通図柄表示装置８３における可変表示が設定され、該普通図柄表示装置８３において可変表示が開始されてから可変表示時間が経過するまでは、「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる。そして、可変表示結果が当たりである場合には「○」の図柄を点灯する一方、ハズレである場合には「×」の図柄を点灯させる。

【１４３７４】

次に、図７３７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図７２１参照）の一処理である普通電役制御処理（Ｓ１０２０４）について説明する。図７３７は、この普通電役制御処理（Ｓ１０２０４）を示したフローチャートである。

【１４３７５】

この普通電役制御処理（Ｓ１０２０４）は、普通図柄の当たりが発生する場合に、遊技状態に応じて普通電役５７の開閉駆動制御を実行する。即ち、遊技状態に応じて普通電役５７の開放時間を設定すると共に、設定された時間に基づいて該普通電役５７を開放駆動し、設定した最大入賞個数が入球した場合、又は、設定した開放時間が経過した場合に、

開放中の普通電役５７を閉鎖させる制御を実行する。
【１４３７６】
この普通電役制御処理（Ｓ１０２０４）では、まず、普通電役５７が開放中か否かを判別する（Ｓ１０８０１）。判別の結果、普通電役５７が開放中でないと判別された場合（Ｓ１０８０１：Ｎｏ）、次に、普通図柄の可変表示が終了したか否かを判別する（Ｓ１０８０２）。
【１４３７７】
Ｓ１０８０２における判別の結果、普通図柄の可変表示が終了していなければ（Ｓ１０８０２：Ｎｏ）、Ｓ１０８０３～Ｓ１０８０７及びＳ１０８１３の処理をスキップしてＳ１０８１９に移行する。一方、普通図柄の可変表示が終了していれば（Ｓ１０８０２：Ｙｅｓ）、次いで、該可変表示において当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ１０８０３）。
【１４３７８】
Ｓ１０８０３における判別の結果、可変表示において当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ１０８０３：Ｎｏ）、Ｓ１０８０４～Ｓ１０８０７及びＳ１０８１３の処理をスキップしてＳ１０８１９に移行する。一方、可変表示において当たりに当選していると判別された場合は（Ｓ１０８０３：Ｙｅｓ）、当選した当たりに関する制御を実行するために、まず、時短フラグ２０３ｋがオンされているか否かを判別する（Ｓ１０８０４）。
【１４３７９】
Ｓ１０８０４における判別の結果、時短フラグ２０３ｋがオンされていないと判別された場合は（Ｓ１０８０４：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通電役開放テーブル２０２ｋの規定内容に基づいて普通電役５７の開放を行わず、Ｓ１０８０５～Ｓ１０８０７及びＳ１０８１３の処理をスキップしてＳ１０８１９に移行する。
【１４３８０】
一方、Ｓ１０８０４の処理において、時短フラグ２０３ｋがオンされていると判別された場合は（Ｓ１０８０４：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な「時間短縮状態」であると判断し、普通電役開放テーブル２０２ｋの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役５７の開放（没入）時間を「１秒」に設定し（Ｓ１０８０５）、該当たりに基づく普通電役５７の開放回数を５回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「５」をセットし（Ｓ１０８０６）、入賞カウンタ（図示せず）に「２」をセットして（Ｓ１０８０７）、処理をＳ１０８１３へ移行する。
【１４３８１】
また、Ｓ１０８０１の処理において、普通電役５７が開放中であると判別された場合（Ｓ１０８０１：Ｙｅｓ）、次いで、Ｓ１０８０５において設定された普通電役５７の１回の開放時間が経過しているかを判別する（Ｓ１０８０８）。判別の結果、設定された普通電役５７の１回の開放時間が経過していると判別された場合は（Ｓ１０８０８：Ｙｅｓ）、まず、普通電役５７の閉鎖処理を行い（Ｓ１０８０９）、Ｓ１０８０６の処理で設定された電役カウンタの値から「１」を減算する（Ｓ１０８１０）。
【１４３８２】
そして、減算された電役カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ１０８１１）。判別の結果、電役カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ１０８１１：Ｙｅｓ）、該当たりに基づく普通電役５７の開放回数が残存しているため、インターバル時間（例えば、「１秒」）を設定し（Ｓ１０８１２）、処理をＳ１０８１３に移行する。一方、電役カウンタの値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ１０８１１：Ｎｏ）、即ち、電役カウンタの値が「０」以下である場合は、該当たりに基づく普通電役５７の開放がすべて終了したということなので、普通電役５７の再開放を行わず、処理をＳ１０８１８に移行する。
【１４３８３】

Ｓ１０８１３の処理では、普通電役５７の開放処理を行い（Ｓ１０８１３）、閉鎖状態であった普通電役５７を開放状態に駆動し、この普通電役制御処理（Ｓ１０２０４）を終了して、タイマ割込処理（図７２１参照）に戻る。

【１４３８４】

また、Ｓ１０８０８の処理において、普通電役５７の１回の開放時間が経過していないと判別された場合は（Ｓ１０８０８：Ｎｏ）、次いで、普通電役スイッチ７２ｂによって入球を検知したか否かを判別し（Ｓ１０８１４）、普通電役スイッチ７２ｂによって入球を検知していなければ（Ｓ１０８１４：Ｎｏ）、Ｓ１０８１５～Ｓ１０８１８の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ１０２０４）を終了して、タイマ割込処理（図７２１参照）に戻る。

【１４３８５】

一方、Ｓ１０８１４の判別の結果、普通電役スイッチ７２ｂによって入球を検知した場合（Ｓ１０８１４：Ｙｅｓ）、普通電役５７に１の球が入球しているため、Ｓ１０８０７の処理で設定された入賞カウンタ（図示せず）の値から「１」を減算する（Ｓ１０８１５）。

【１４３８６】

そして、減算された入賞カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ１０８１６）、入賞カウンタの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ１０８１６：Ｙｅｓ）、普通電役５７への入球数が所定値（即ち、「１０」）に達していないため、Ｓ１０８１７及びＳ１０８１８の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ１０２０４）を終了して、タイマ割込処理（図７２１参照）に戻る。

【１４３８７】

Ｓ１０８１６の処理において、入賞カウンタの値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ１０８１６：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下であれば、普通電役５７への入球数が所定値（即ち、「１０」）に達しているため、普通電役５７の閉鎖処理を行い（Ｓ１０８１７）、処理をＳ１０８１８に移行する。

【１４３８８】

Ｓ１０８１８の処理では、普通電役５７のエンディング時間（例えば、「０．５秒」）を設定し、この普通電役制御処理（Ｓ１０２０４）を終了して、タイマ割込処理（図７２１参照）に戻る。

【１４３８９】

次いで、図７３８を参照して、停電等の発生した場合に主制御装置１１０において実行されるＮＭＩ割込処理について説明する。図７３８は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。

【１４３９０】

このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。ＮＭＩ端子に停電信号ＳＧ１が入力されたＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ１０９０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。

【１４３９１】

なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から払出制御装置１１１内のＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。

【１４３９２】

次に、図７３９から図７４５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理（図７３９参照）と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（図７４０参照）とがある。

【１４３９３】

まず、図７３９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図７３９は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【１４３９４】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１１００１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ１１１１６の電源断処理（図７４０参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ１１００２）。図７４０を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信すると、Ｓ１１１１６の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ１１１１６の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

【１４３９５】

電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ１１００２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ１１００３）。

【１４３９６】

ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ１１００６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ１１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ１１００３：Ｎｏ）、Ｓ１１００８へ移行する。

【１４３９７】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ１１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１１００４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ１１００３：Ｎｏ）、Ｓ１１００８へ移行する。

【１４３９８】

電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ１１００２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ１１１１６の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よっ

て、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ１１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。

【１４３９９】

Ｓ１１００４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ１１００４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「０ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が「０」クリアされる。

【１４４００】

ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ１１００５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ１１００６）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ１１００５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ１１００７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【１４４０１】

Ｓ１１００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ１１００８）。電源断フラグはＳ１１１１６の電源断処理の実行時にオンされる（図７４０のＳ１１１１５参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ１１１１６の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ１１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１１６の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ１１００８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭ２２３の作業エリアをクリアし（Ｓ１１００９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１１０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ１１０１１）、処理をＳ１０１２へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

【１４４０２】

一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ１１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ１１００４からＳ１１００６の処理を経由してＳ１１００８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ１１００８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ１１００９をスキップして、処理をＳ１０１０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１１０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ１１０１１）、処理をＳ１１０１２へ移行する。

【１４４０３】

なお、Ｓ１１００９のクリア処理をスキップするのは、Ｓ１１００４からＳ１１００６の処理を経由してＳ１１００８の処理へ至った場合には、Ｓ１１００４の処理によって、既にＲＡＭ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、ＲＡＭ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３の制御を継続できるからである。

【１４４０４】

Ｓ１１０１２の処理では、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信したか否かを判

別し（Ｓ１１０１２）、該設定値コマンドを受信するまでＳ１１０１２の処理を繰り返し実行して待機する（Ｓ１１０１２：Ｎｏ）。そして、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信した場合に（Ｓ１１０１２：Ｙｅｓ）、該設定値コマンドが示す確率設定値を設定値メモリ（図示せず）に格納し（Ｓ１１０１３）、メイン処理（図７４０参照）へ移行する。

【１４４０５】

このように、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理において、主制御装置１１０の立ち上げ処理（図７１８参照）の終盤で生成される設定値コマンドを受信するまでメイン処理（図７４０参照）への移行を待機することで、主制御装置１１０で設定された確率設定値を音声ランプ制御装置１１３側で確実に把握し、該確率設定値に基づいてメイン処理以降の処理を実行できる。また、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信しない場合、主制御装置１１０の立ち上げ処理の終盤まで到達しておらず、主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に終了していないので、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理も正常に終了させず、メイン処理へ移行させない。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側で主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に実行されたか否かを把握することが可能となるとともに、主制御装置１１０が正常に立ち上がっていない状態における音声ランプ制御装置１１３の暴走を未然に防止できる。

【１４４０６】

次に、図７４０を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図７４０は、このメイン処理を示したフローチャートである。

【１４４０７】

メイン処理が実行されると、まず、前回Ｓ１１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上が経過したか否かが判別され（Ｓ１１１０１）、「１ミリ秒」以上経過していなければ（Ｓ１１１０１：Ｎｏ）、Ｓ１１１０２～Ｓ１１１０９の処理を行わずにＳ１１１１０の処理へ移行する。Ｓ１１１０１の処理で、「１ミリ秒」経過したか否かを判別するのは、Ｓ１１１０２～Ｓ１１１０９が短い周期（「１ミリ秒」以内）で処理する必要がないものであるのに対して、Ｓ１１１１０の変動演出処理やＳ１１１１１のコマンド判定処理は、短い周期で実行する方が好ましい処理であるからである。Ｓ１１１１１の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ１１１１０の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【１４４０８】

Ｓ１１１０１の処理において、前回Ｓ１１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上経過していると判断される場合は（Ｓ１１１０１：Ｙｅｓ）、Ｓ１１１０２の処理へ移行する。なお、Ｓ１１１０１の処理が、図７３９に示す立ち上げ処理の後初めて実行された場合は、そのままＳ１１１０２の処理へ移行する。

【１４４０９】

Ｓ１１１０２の処理では、Ｓ１１１０３～Ｓ１１１１２の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ１１１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ１１１０７の処理で編集されるランプの点灯態様になるように各ランプの出力を設定し（Ｓ１１１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ１１１０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば、「３０秒」）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ１１１０５の処理へ移行する。

【１４４１０】

次いで、Ｓ１１１０５の処理では、後述するＳ１１１１１のコマンド判定処理によって設定される大当たりに関する演出を実行する当たり演出処理を行い（Ｓ１１１０５）、Ｓ１１１０６の処理へ移行する。なお、第４１実施形態では、第１特別図柄及び第２特別図柄による大当たり及び小当たりに関する可変入賞装置５８の開放中に所定の演出（例えば、可変入賞装置５８が開放されたことを示す演出や右打ち報知演出）を実行するように構成されている。

【１４４１１】

次いで、Ｓ１１１０６の処理では、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ１１１０６）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２の有効期間において、該枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、上記有効期間に枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。

【１４４１２】

枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ１１１０６）が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（Ｓ１１１０７）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ１１１０８）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。

【１４４１３】

Ｓ１１１０８の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し（Ｓ１１１０９）、Ｓ１１１１０の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ１１１０７のランプ編集処理が実行され、また、Ｓ１１１０８の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間で実行される。

【１４４１４】

Ｓ１１１１０の処理では、第３図柄表示装置８１において変動演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドに基づいて第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する変動演出処理を実行し（Ｓ１１１１０）、処理をＳ１１１１１へ移行する。この変動演出処理（Ｓ１１１１０）の詳細については、図７４４を参照して後述する。

【１４４１５】

Ｓ１１１１１の処理では、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行い（Ｓ１１１１１）、Ｓ１１１１２の処理へ移行する。このコマンド判定処理（Ｓ１１１１１）の詳細については、図７４１を参照して後述する。

【１４４１６】

Ｓ１１１１２では、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた各種カウンタを更新するカウンタ更新処理を実行する（Ｓ１１１１２）。例えば、変動演出の詳細な変動パターンを決定するカウンタの更新や、「保留変化予告」を抽選する保留変化カウンタ（図示せず）の更新が、このカウンタ更新処理の中で行われる。該カウンタの更新は、所定の範囲（本実施形態では、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（「９９」）に達した後「０」に戻すことによって行われる。

【１４４１７】

Ｓ１１１１２の処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１１１１３）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ１１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１１１１３：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ１１１１５）、電源断処理を実行する（Ｓ１１１１６）。電源断処理の実行

後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ１１１１７）、その後、処理を無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【１４４１８】

一方、Ｓ１１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１１１１３：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ１１１１４）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ１１１１４：Ｎｏ）、Ｓ１１１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ１１１１４：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【１４４１９】

ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼び、パチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。

【１４４２０】

次に、図７４１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１１）について説明する。図７４１は、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１１）を示したフローチャートである。

【１４４２１】

このコマンド判定処理（Ｓ１１１１１）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図７４０参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０又は表示制御装置１１４から受信したコマンドを判定する。

【１４４２２】

コマンド判定処理（Ｓ１１１１１）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域に、主制御装置１１０からのコマンドを受信しているか否かを判別する（Ｓ１１２０１）。判別の結果、主制御装置１１０からコマンドを受信していれば（Ｓ１１２０１：Ｙｅｓ）、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置１１０より第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド、特図１停止種別コマンド又は特図１確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１１２０２）。そして、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１１２０２：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図１コマンド処理を行い（Ｓ１１２０３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１１）を終了して、メイン処理（図７４３参照）に戻る。

【１４４２３】

ここで、図７４２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図１コマンド処理（Ｓ１１２０３）について説明する。図７４２は、この特図１コマンド処理（Ｓ１１２０３）を示したフローチャートである。

【１４４２４】

この特図１コマンド処理（Ｓ１１２０３）では、主制御装置１１０から送信された第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【１４４２５】

特図１コマンド処理（Ｓ１１２０３）では、まず、主制御装置１１０より特図１変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１１２３１）。判別の結果、特図１変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１１２３１：Ｙｅｓ）、受信した特図１変動パターンコマンドに含まれる第１特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１１２３２）。

【１４４２６】

ここで抽出された第１特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述

の変動演出処理（図７４４参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図１変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図１コマンド処理（Ｓ１１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図７４１参照）に戻る。

【１４４２７】

一方、特図１変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１１２３１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１１２３３）。そして、特図１停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１１２３３：Ｙｅｓ）、該特図１停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１１２３４）。

【１４４２８】

ここで抽出された第１特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図７４４参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図１停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第１特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定して（Ｓ１１２３５）、この特図１コマンド処理（Ｓ１１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図７４１参照）に戻る。

【１４４２９】

なお、特図１停止種別コマンドは、第１特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図１変動パターンコマンドを送信後、その特図１変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第１特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１１２３５の処理によって特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図７４４参照）において、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図１変動パターンコマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図１停止種別コマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第１特別図柄の変動演出において、第１保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図１変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第１保留球数コマンドに基づく停止種別と特図１停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【１４４３０】

Ｓ１１２３３の処理の結果、特図１停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１１２３３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１１２３６）。特図１確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図１確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１１２３６：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図１確定コマンドを設定し（Ｓ１１２３７）、この特図１コマンド処理（Ｓ１１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図７４１参照）に戻る。

【１４４３１】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図１確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図１確定コマンドを無視す

る（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【１４４３２】

Ｓ１１２３６の処理の結果、特図１確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１１２３６：Ｎｏ）、その他の第１特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１１２３８）、この特図１コマンド処理（Ｓ１１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図７４１参照）に戻る。

【１４４３３】

図７４１に戻って、説明を続ける。Ｓ１１２０２の処理において、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１１２０２：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド、特図２停止種別コマンド又は特図２確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１１２０４）。そして、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１１２０４：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図２コマンド処理を行い（Ｓ１１２０５）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１１）を終了して、メイン処理（図７４０参照）に戻る。

【１４４３４】

ここで、図７４３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図２コマンド処理（Ｓ１１２０５）について説明する。図７４３は、この特図２コマンド処理（Ｓ１１２０５）を示したフローチャートである。

【１４４３５】

この特図２コマンド処理（Ｓ１１２０５）では、主制御装置１１０から送信された第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【１４４３６】

特図２コマンド処理（Ｓ１１２０５）では、まず、主制御装置１１０より特図２変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１１２５１）。判別の結果、特図２変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１１２５１：Ｙｅｓ）、受信した特図２変動パターンコマンドに含まれる第２特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１１２５２）。

【１４４３７】

ここで抽出された第２特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図７４４参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図２変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図２コマンド処理（Ｓ１１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図７４１参照）に戻る。

【１４４３８】

一方、特図２変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１１２５１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１１２５３）。そして、特図２停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１１２５３：Ｙｅｓ）、該特図２停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１１２５４）。

【１４４３９】

ここで抽出された第２特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図７４４参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図２停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第２特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定して（Ｓ１１２５５）、この特図２コマンド処理（Ｓ１１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図７４１参照）に戻る。

【１４４４０】

なお、特図２停止種別コマンドは、第２特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装

置１１０が特図２変動パターンコマンドを送信後、その特図２変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第２特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１１２５５の処理によって特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図７４４参照）において、先に第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図２変動パターンコマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図２停止種別コマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第２特別図柄の変動演出において、第２保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図２変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第２保留球数コマンドに基づく停止種別と特図２停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【１４４４１】

Ｓ１１２５３の処理の結果、特図２停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１１２５３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１１２５６）。特図２確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は該第２特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図２確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１１２５６：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第２特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図２確定コマンドを設定し（Ｓ１１２５７）、この特図２コマンド処理（Ｓ１１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図７４１参照）に戻る。

【１４４４２】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図２確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図２確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【１４４４３】

Ｓ１１２５６の処理の結果、特図２確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１１２５６：Ｎｏ）、その他の第２特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１１２５８）、この特図２コマンド処理（Ｓ１１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図７４１参照）に戻る。

【１４４４４】

図７４１に戻って、説明を続ける。Ｓ１１２０４の処理において、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１１２０４：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１１２０６）。そして、第１保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１１２０６：Ｙｅｓ）、第１保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａ（図７００参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（Ｓ１１２０７）。そして、同じく第１保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を、Ｓ１１２０７で更新されたサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が示す第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報

格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１１２０８）。そして、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１１２０９）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１１）を終了して、メイン処理（図７４０参照）に戻る。

【１４４４５】

ここで、第１保留球数コマンドは、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１１２０７の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を修正し、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。

【１４４４６】

また、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【１４４４７】

Ｓ１１２０６の処理の結果、第１保留球数コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１１２０６：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１１２１０）。そして、第２保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１１２１０：Ｙｅｓ）、第２保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂ（図７００参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第２特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納する（Ｓ１１２１１）。そして、同じく第２保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値を、Ｓ１１２１１で更新されたサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が示す第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１１２１２）。そして、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第２保留球数コマンドを設定して（Ｓ１１２１３）、処理をＳ１１２１４に移行する。

【１４４４８】

ここで、第２保留球数コマンドは、球が中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆに入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１１２１１の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を修正し、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。

【１４４４９】

また、音声ランプ制御装置１１３は、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ，ＣＫを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第２特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【１４４５０】
　Ｓ１１２１４の処理では、現在の遊技状態が「通常遊技状態Ａ」であるか否かを判別し（Ｓ１１２１４）、現在の遊技状態が「通常遊技状態Ａ」であれば（Ｓ１１２１４：Ｙｅｓ）、「通常遊技状態Ａ」において、大当たり期待度の高い第２特別図柄の動的表示を実行可能な中央第２始動口７１ｅに入賞しているため、表示用第２保留入賞コマンドを設定し（Ｓ１１２１５）（図７４６（ｂ）の遊技内容メッセージ８１ｋ参照）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１１）を終了して、メイン処理（図７４０参照）に戻る。
【１４４５１】
　また、Ｓ１１２１４の判別の結果、現在の遊技状態が「通常遊技状態Ａ」でなければ（Ｓ１１２１４：Ｎｏ）、Ｓ１１２１５の処理をスキップして、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１１）を終了して、メイン処理（図７４０参照）に戻る。
【１４４５２】
　Ｓ１１２１０の処理の結果、第２保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１１２１０：Ｎｏ）、次いで、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ１１２１６）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１１）を終了して、メイン処理（図７４０参照）に戻る。ここで、受信したその他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行う。例えば、主制御装置１１０より受信したデモコマンドは、このＳ１１２１６の処理によって、表示用デモコマンドとして設定され、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。
【１４４５３】
　次に、図７４４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動演出処理（Ｓ１１１１０）について説明する。図７４４は、この変動演出処理（Ｓ１１１１０）を示したフローチャートである。
【１４４５４】
　この変動演出処理（Ｓ１１１１０）は、メイン処理（図７４０参照）の中で実行され、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍ（図６９８参照）において第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出を実行させるための各種処理を実行する。具体的には、第１特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を行うように構成される。また、第２特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を行うように構成される。
【１４４５５】
　変動演出処理（Ｓ１１１１０）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１変動開始フラグ２２３ａがオンか否かを判別する（Ｓ１１３０１）。判別の結果、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンであると判別された場合（Ｓ１１３０１：Ｙｅｓ）、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドをともに受信しているので、第１特別図柄の変動演出を開始すべく、特図１変動開始フラグ２２３ａをオフし（Ｓ１１３０２）、次いで、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第１エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１１３０３）、さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１１３０４）、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算し（Ｓ１１３０５）、処理をＳ１１３０６へ移行する。
【１４４５６】
　つまり、この場合は、保留された第１特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第１保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格

納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させる。また、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させる。

【１４４５７】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになり、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。

【１４４５８】

Ｓ１１３０６の処理では、Ｓ１１３０５の処理で減算したサブ第１保留球数カウンタ２３ｃの値に基づいて表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１１３０６）、処理をＳ１１３０７へ移行する。

【１４４５９】

ここで設定された表示用第１保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図７４０のＳ１１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンドによって示される第１特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。

【１４４６０】

次いで、Ｓ１１３０７の処理では、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１１３０７）、処理をＳ１１３０８へ移行する。

【１４４６１】

ここで設定された表示用特図１変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図７４０のＳ１１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図１変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第１特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第１特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【１４４６２】

次いで、Ｓ１１３０８の処理において、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１停止種別コマンドを設定し（Ｓ１１３０８）、この変動演出処理（Ｓ１１１１０）を終了して、メイン処理（図７４０参照）に戻る。

【１４４６３】

ここで設定された表示用特図１停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図７４０のＳ１１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４で

は、Ｓ１１３０７の処理により設定された表示用特図１変動パターンコマンドによって実行される第１特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図１停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【１４４６４】

Ｓ１１３０１の処理において、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンでないと判別された場合（Ｓ１１３０１：Ｎｏ）、次いで、ＲＡＭ２２３に設けられた特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンか否かを判別する（Ｓ１１３０９）。判別の結果、特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンであると判別された場合（Ｓ１１３０９：Ｙｅｓ）、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドをともに受信しているので、第２特別図柄の変動演出を開始すべく、特図２変動開始フラグ２２３ｂをオフし（Ｓ１１３１０）、次いで、第２保留情報格納エリア２２３ｆに設けられた第２保留情報格納第１エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１１３１１）、さらに、第２保留情報格納エリア２２３ｆに設けられた第２保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１１３１２）、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を１減算し（Ｓ１１３１３）、処理をＳ１１３１４へ移行する。

【１４４６５】

つまり、この場合は、保留された第２特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第２保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ５に移動させる。また、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させる。

【１４４６６】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫと同じ値が格納されることになり、第２保留情報格納エリア２２３ｆの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第２保留球格納エリア２０３ｅの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫと同じ値が格納されることになる。

【１４４６７】

Ｓ１１３１４の処理では、Ｓ１１３１３の処理で減算したサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値に基づいて表示用第２保留球数コマンドを設定して（Ｓ１１３１４）、処理をＳ１１３１５へ移行する。

【１４４６８】

ここで設定された表示用第２保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図７４０のＳ１１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用第２保留球数コマンドによって示される第２特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。

【１４４６９】

次いで、Ｓ１１３１５の処理では、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるべく、表示用特図２変動パターンコマンド設定処理を実行し（Ｓ１１３１５）、処理をＳ１１３１６に移行する。

【１４４７０】
ここで、図７４５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動演出処理（Ｓ１１１１０）の一処理である表示用特図２変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１１３１５）について説明する。図７４５は、この表示用特図２変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１１３１５）を示したフローチャートである。
【１４４７１】
この表示用特図２変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１１３１５）では、遊技状態および第２特別図柄の当否に応じた第２特別図柄の変動演出を実行するために表示用特図２変動パターンコマンドを設定する。
【１４４７２】
この表示用特図２変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１１３１５）では、まず、現在の遊技状態が「通常遊技状態Ａ」か否かを判別し（Ｓ１１３５１）、現在の遊技状態が「通常遊技状態Ａ」であれば（Ｓ１１３５１：Ｙｅｓ）、「通常遊技状態Ａ」における第２特別図柄の変動表示を実行すべく、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために通常時特図２変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１１３５２）（図７４６（ｄ）参照）、この表示用特図２変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１１３１５）を終了して変動演出処理（図７４４参照）に戻る。
【１４４７３】
一方、Ｓ１１３５１の処理において、現在の遊技状態が「通常遊技状態Ａ」でないと判別された場合（Ｓ１１３５１：Ｎｏ）、その他の表示用特図２変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１１３５３）、この表示用特図２変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１１３１５）を終了して変動演出処理（図７４４参照）に戻る。
【１４４７４】
ここで設定された表示用特図２変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図７４０のＳ１１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図２変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第２特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第２特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。
【１４４７５】
図７４４の変動演出処理（Ｓ１１１１０）に戻って、説明を続ける。次いで、Ｓ１１３１６の処理において、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２停止種別コマンドを設定し（Ｓ１１３１６）、この変動演出処理（Ｓ１１１１０）を終了して、メイン処理（図７４０参照）に戻る。
【１４４７６】
ここで設定された表示用特図２停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図７４０のＳ１１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１１３１５の処理により設定された表示用特図２変動パターンコマンドによって実行される第２特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図２停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。
【１４４７７】
次に、図７４６を参照して、第４１実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図７４６は、「通常遊技状態Ａ」における第１特別図柄の動的表示の実行中に中央第２始動口７１ｅに入賞し、第２特別図柄の動的表示が実行されるまでの一連の流れを、第３図柄表示装置８１における演出の推移で示した

図である。
【１４４７８】
より詳細には、図７４６（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の動的表示が実行中となっている状態を示した図であり、図７４６（ｂ）は、図７４６（ａ）の状態から、引き続き第１特別図柄の動的表示が実行中となっている間に中央第２始動口７１ｅに入賞した状態を示した図であり、図７４６（ｃ）は、図７４６（ｂ）の状態から、第１特別図柄の動的表示が実行を終了した状態を示した図であり、図７４６（ｄ）は、図７４６（ｃ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示した図である。
【１４４７９】
図７４６（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の動的表示が実行中となっている状態を示している。図７４６（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの右上部分に特図１用第４図柄表示領域８７及び特図２用第４図柄表示領域８８が表示されている。
【１４４８０】
特図１用保留数表示８７ａには「３」の数字が表示されており、第１特別図柄の動的表示の保留球数が「３」であることを示している。また、特図２用保留数表示８８ａには「０」の数字が表示されており、第２特別図柄の動的表示の保留球数が「０」であることを示している。
【１４４８１】
さらに、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、第１特別図柄の動的表示が実行中であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には図柄列８１ｊが高速変動している様子が表示されており、第１特別図柄の動的表示が実行中であることを示している。
【１４４８２】
次いで、図７４６（ｂ）は、図７４６（ａ）の状態から、引き続き第１特別図柄の動的表示が実行中となっている間に中央第２始動口７１ｅに入賞した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、図７４６（ａ）の状態から引き続き第１特別図柄の動的表示が実行中であることを示している。
【１４４８３】
また、特図１用保留数表示８７ａには「４」の数字が、特図２用保留数表示８８ａには「１」の数字が表示されており、第１特別図柄の動的表示の実行中における左打ち遊技によって、第１始動口６４及び中央第２始動口７１ｅにそれぞれ入賞し、図７４６（ａ）の状態から各特別図柄の動的表示の保留球数が１加算され、第１特別図柄の動的表示の保留球数が「４」、第２特別図柄の動的表示の保留球数が「１」に変化したことを示している。
【１４４８４】
さらに、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｋに「チャンス保留入賞」の文字が表示されており、第２特別図柄の動的表示の保留球が貯留されたことにより、間もなく大当たり期待度の高い動的表示が実行され得る状態であることを示唆している。
【１４４８５】
次いで、図７４６（ｃ）は、図７４６（ｂ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の動的表示が実行を終了した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが白の四角図柄で停止した状態となっており、図７４６（ｂ）で実行中となっていた第１特別図柄の動的表示がハズレの抽選結果で停止したことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には図柄列８１ｊに「２８５」が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレの抽選結果で停止したことを示している。
【１４４８６】
次いで、図７４６（ｄ）は、図７４６（ｃ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実

行を開始した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図２用保留数表示８８ａには「０」の数字が表示されており、図７４６（ｃ）の状態から第２特別図柄の動的表示の保留球が１減算されて「０」となったことを示している。

【１４４８７】

また、特図２用変動領域８８ｂが点滅している状態となっており、第２特別図柄の動的表示が実行中となったことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には図柄列８１ｊが高速変動している様子が表示されており、第２特別図柄の動的表示が実行中であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分、期待度示唆メッセージ８１ｍに「チャンス保留変動中」と表示されており、第２特別図柄の動的表示が実行を開始したことで、大当たり期待度の高い特別図柄の動的表示が実行中であることを示唆している。

【１４４８８】

以上、説明したように、第４１実施形態のパチンコ機１０では、左打ち遊技によって入球可能な位置に交互振分ユニット５６を配設し、該交互振分ユニット５６内に振分ユニット入口５６ａ、振分ユニット右側経路５６ｂ、振分ユニット左側経路５６ｃ、左右振分装置５９、第１始動口６４及び中央第２始動口７１ｅを配設する。

【１４４８９】

また、左右振分装置５９には、振分軸部５９ａ、突出部５９ｂ、円曲部５９ｄ、球受入領域５９ｅを配設し、振分軸部５９ａは、振分ユニット入口５６ａの幅方向の中心位置からずれた位置に配設し、交互振分ユニット５６内に入球した球が左右振分装置５９と衝突することで、振分ユニット右側経路５６ｂ又は振分ユニット左側経路５６ｃへと振り分けられるように構成する。

【１４４９０】

さらに、第１始動口６４は振分ユニット右側経路５６ｂを転動する球が入球可能となる位置に配設し、中央第２始動口７１ｅは振分ユニット左側経路５６ｃを転動する球が入球可能となる位置に配設する。

【１４４９１】

このように構成することで、交互振分ユニット５６内に入球した球が球受入領域５９ｅに進入し、突出部５９ｂと衝突することで、左右振分装置５９が回転状態となり、該球を振分ユニット右側経路５６ｂ側に案内可能とし、第１始動口６４に入球可能とすることができる。

【１４４９２】

また、交互振分ユニット５６内に２の球が一定間隔以内で連続して入球した場合に、１球目の球が突出部５９ｂと衝突して左右振分装置５９が回転状態となっている間に２球目の球が円曲部５９ｄと衝突することで、２球目の球を振分ユニット左側経路５６ｃ側の案内可能とし、中央第２始動口７１ｅに入球可能とすることができる。

【１４４９３】

その結果、交互振分ユニット５６に入球した球が振分ユニット右側経路５６ｂ側に振り分けられて第１始動口６４に入球可能となるのか、又は、振分ユニット左側経路５６ｃ側に振り分けられて中央第２始動口７１ｅに入球可能となるのか、という、球の流下態様及び左右振分装置５９の動作態様に注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１４４９４】

また、第４１実施形態のパチンコ機１０では、突出部５９ｂに球が衝突することで、左右振分装置５９が時計回りに約９０度回転して該球を振分ユニット右側経路５６ｂ側に誘導し、該球が振分ユニット右側経路５６ｂに進入して突出部５９ｂ上を転動しきると、左右振分装置５９は反時計回りに約９０度回転して初期状態に戻るように構成する。

【１４４９５】

このように構成することで、回転状態となった左右振分装置５９を迅速に初期状態に戻すことができ、交互振分ユニット５６内に２の球が連続して入球した場合であっても、該２の球の入球間隔が一定以上である場合、２球目の球は左右振分装置５９が回転状態から

初期状態に戻った後に該左右振分装置５９の突出部５９ｂを衝突することになり、いずれの球も振分ユニット右側経路５６ｂ側に誘導して第１始動口６４に入球可能とすることができる。

【１４４９６】

その結果、交互振分ユニット５６内に２の球が連続して入球した場合であっても、該２の球の入球間隔が一定以内の場合にのみ、１球目の球を振分ユニット右側経路５６ｂ側に誘導して第１始動口６４に入球可能とし、２球目の球を振分ユニット左側経路５６ｃ側に誘導して中央第２始動口７１ｅに入球可能とすることができ、交互振分ユニット５６内に入球した球の流下態様及び左右振分装置５９の動作態様に注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１４４９７】

さらに、第４１実施形態のパチンコ機１０では、左右振分装置５９内に負荷部５９ｃを配設し、球受入領域５９ｅに球が進入して該左右振分装置５９が回転状態となった場合に、球が突出部５９ｂから離れて振分ユニット右側経路５６ｂに進入すると、負荷部５９ｃの荷重によって反時計回りに約９０度回転して該左右振分装置５９が初期状態に戻るように構成する。

【１４４９８】

このように構成することで、回転状態となった左右振分装置５９を迅速に初期状態に戻すことができ、交互振分ユニット５６内に２の球が連続して入球した場合であっても、該２の球の入球間隔が一定以上である場合、２球目の球は左右振分装置５９が回転状態から初期状態に戻った後に該左右振分装置５９の突出部５９ｂを衝突することになり、いずれの球も振分ユニット右側経路５６ｂ側に誘導して第１始動口６４に入球可能とすることができる。

【１４４９９】

その結果、交互振分ユニット５６内に２の球が連続して入球した場合であっても、該２の球の入球間隔が一定以内の場合にのみ、１球目の球を振分ユニット右側経路５６ｂ側に誘導して第１始動口６４に入球可能とし、２球目の球を振分ユニット左側経路５６ｃ側に誘導して中央第２始動口７１ｅに入球可能とすることができ、交互振分ユニット５６内に入球した球の流下態様及び左右振分装置５９の動作態様に注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１４５００】

また、第４１実施形態のパチンコ機１０では、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選し易いように構成し、第１特別図柄の動的表示の大当たり導出期待度よりも、第２特別図柄の動的表示の大当たり導出期待度の方が高くなるように構成する。

【１４５０１】

このように構成することで、「通常遊技状態Ａ」において左打ち遊技を実行した場合に、交互振分ユニット５６への入球によって振分ユニット左側経路５６ｃに振り分けられて中央第２始動口７１ｅに入球した場合に、振分ユニット右側経路５６ｂに振り分けられて第１始動口６４に入球した場合よりも大当たり導出期待度を高くすることができる。

【１４５０２】

その結果、「通常遊技状態Ａ」において左打ち遊技を実行する場合に、交互振分ユニット５６に入球した球が振分ユニット右側経路５６ｂに振り分けられて第１始動口６４に入球するのか、振分ユニット左側経路５６ｃに振り分けられて中央第２始動口７１ｅに入球するのか、球の流下態様及び左右振分装置５９の動作態様に注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１４５０３】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態は、それぞれ、他の実施形態が有する構

成の一部または複数部分を、その実施形態に追加し或いはその実施形態の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である

【１４５０４】

＜変形例１＞

上記実施形態では、普通図柄のみ確率変動機能を設け、特別図柄に確率変動機能を設けていないように構成されている。これに対し、特別図柄および普通図柄にそれぞれ確率変動機能を設けてもよいし、特別図柄に確率変動機能を設ける一方、普通図柄に確率変動機能を設けないように構成してもよいし、特別図柄および普通図柄のいずれにも確率変動機能を設けないように構成してもよい。また、特別図柄に確率変動機能を設ける場合、次回大当たり又は小当たりの発生まで確率変動機能が有効に設定（所謂、ループタイプ）してもよいし、大当たり後に特別図柄が所定回数（例えば、１００回）実行されるまで確率変動機能が有効に設定（所謂、ＳＴタイプ）してもよいし、特別図柄の動的表示において大当たり以外の所定の抽選結果が導出された場合に「確率変動状態」が終了（所謂、転落機能）するパチンコ機（所謂、転落タイプ）を用いてもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１４５０５】

＜変形例２＞

上記実施形態では、普通図柄の高確率状態の終了条件を、特別図柄の動的表示の実行回数や、次の大当たりへの当選によって終了するように構成している。これに対し、特別図柄の大当たり（小当たり種別に基づく大当たりを含む）の連続当選回数が所定回数に到達する毎に、該所定回数到達時における大当たり終了後の遊技状態を、必ず「時短機能」が付与されない遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）へ移行して、普通図柄の高確率状態への移行を禁止するように構成してもよい（時短リミッタ）。また、普通図柄の高確率状態への移行を禁止することとなる大当たりの連続当選回数を複数種類で構成してもよい。

【１４５０６】

＜変形例３＞

上記実施形態では、いずれかの大当たり（小当たり種別に基づく大当たりを含む）に当選した場合に、該大当たり終了後に「時短機能」が付与される遊技状態が発生し得るように構成されている。これに対し、特別図柄の動的表示において大当たり（小当たり）以外の所定図柄（例えば、時短図柄）が導出された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される状態に遷移するように構成してもよい。このように構成することで、「時短機能」が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１４５０７】

＜変形例４＞

上記実施形態では、いずれかの大当たり（小当たり種別に基づく大当たりを含む）に当選した場合に、該大当たり終了後に「時短機能」が付与される遊技状態が発生し得るように構成されている。これに対し、特別図柄の低確率状態における第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計実行回数が、大当たり状態に移行せずに所定回数実行された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される（所謂、天井機能）ように構成してもよい。また、第１特別図柄の動的表示の積算実行回数と第２特別図柄の動的表示の積算実行回数とでそれぞれ個別に上記所定回数を計数してもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ上記所定回数が異なるように構成してもよい。

【１４５０８】

＜変形例５＞

上記実施形態では、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図２優先変動）するように構成している。これに対し、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを同時並行的に実行可能に構成（所謂、特図１２同時変動）し、各動的表示の制御を行ってもよいし、第１特別図柄の動的表示を第２特別図柄の

動的表示より優先して実行（所謂、特図１優先変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよいし、入賞した順に動的表示を実行（所謂、入賞順変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよい。

【１４５０９】

＜変形例６＞

上記実施形態では、「時短機能」の終了条件として、特別図柄の動的表示の所定実行回数や、大当たりへの当選に基づいて終了するように構成している。これに対し、小当たり遊技への当選や、大当たりと異なる時短終了図柄の導出に基づいて「時短機能」が終了するように構成してもよい。このように構成することで、入賞補助状態の終了条件を多様化して、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。また、「時短機能」の有効時に、特別図柄の保留球数が所定数（例えば、保留満タン（即ち、４個）や、保留満タンに対して一定数の保留貯留（例えば、２個））貯留されたことを契機として、「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通電役の作動回数が一定の回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通図柄の可変表示の実行回数が一定回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよい。

【１４５１０】

＜変形例７＞

上記実施形態では、普通図柄の低確率状態においては普通図柄の可変表示が当たりに当選し得ず、普通電役５７が可動し得ないように構成している。これに対し、普通図柄の低確率状態において、低確率（例えば、５０／１００）当たりに当選するように構成してもよいし、他の確率で当選可能となるように構成してもよい。このように構成することで、普通図柄の低確率状態においても普通電役５７が可動し、第２特別図柄の動的表示の実行タイミングのバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１４５１１】

＜変形例８＞

上記実施形態では、第１特別図柄の抽選において大当たり又はハズレの中から当選役を選定するとともに、第２特別図柄の抽選においては大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成している。これに対し、第１特別図柄の抽選のみにおいて小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選において小当たりを設けず、大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選においても小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよい。

【１４５１２】

＜変形例９＞

上記実施形態では、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行回数に応じて遊技状態を変更（例えば、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」）に移行するように構成している。これに対し、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示以外の所定演出（例えば、「リーチ表示」や特定役当選に基づく特定演出等）の実行回数に応じて遊技状態を変更可能に構成してもよい。

【１４５１３】

＜変形例１０＞

上記実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ保留球数を計数し、それぞれの保留球数ごとに各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成している。これに対し、第１特別図柄と第２特別図柄との合計保留球数に応じて各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成してもよい。

【１４５１４】

＜変形例１１＞

上記実施形態では、各特別図柄の実行回数に基づく時短終了条件が成立しており、かつ

、普通電役５７のエンディング時間が終了したタイミングで「時短機能」をオフに設定して「通常遊技状態」に移行するように構成している。これに対し、各特別図柄の実行回数に基づく時短終了条件が成立したタイミングで「時短機能」をオフに設定して「通常遊技状態」に移行するように構成してもよい。

【１４５１５】

＜変形例１２＞

上記実施形態では、普通電役５７が普通図柄の可変表示で当たりに当選した場合の開放態様として、遊技状態や普通図柄の可変表示の当たり図柄等によらず、一定の開放態様となるように構成している。これに対し、遊技状態によって開放態様が異なるように構成してもよいし、特別図柄の動的表示の大当たり図柄（小当たり図柄当選に基づく大当たり）によって開放態様が異なるように構成してもよいし、遊技状態及び特別図柄の動的表示の大当たり図柄（小当たり図柄当選に基づく大当たり）によって開放態様が異なるように構成してもよい。

【１４５１６】

＜変形例１３＞

上記実施形態では、交互振分ユニット５６内に入球した球が振分ユニット右側経路５６ｂに振り分けられることで第１始動口６４に入球可能とし、振分ユニット左側経路５６ｃに振り分けられることで中央第２始動口７１ｅに入球可能となるように構成している。これに対し、いずれかの振り分け経路に一般入賞口を配設するように構成してもよいし、いずれかの振り分け経路に排出口のみ配設するように構成してもよいし、双方の振り分け経路に同じ入球口（第１始動口６４、中央第２始動口７１ｅ、一般入賞口又は排出口）を配設するように構成してもよい。また、上記に挙げた配設パターンのそれぞれの組み合わせで配設するように構成してもよい。

【１４５１７】

上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は、第２特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、それぞれ１種類で構成している。これに代えて、第１特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は／及び、第２特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、複数種類設けるように構成してもよい。さらに、小当たり種別に応じて「時短機能」を終了するか否かを異ならせるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１４５１８】

上記実施形態では、遊技状態ごとに奨励される特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて実行し、奨励されていない特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍで実行しないように構成している。これに代えて、奨励されていない特別図柄の変動演出を、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて所定態様で実行するように構成してもよい。具体的には、例えば、奨励されている特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで目立つように（中央部分、大部分、奨励されていない特別図柄の変動演出より大きい領域、図柄表示態様を濃く実行等）実行する一方、奨励されていない特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで、奨励されている特別図柄の変動演出より目立たないように（隅部、小部分、奨励されている特別図柄の変動演出より小さい領域、図柄表示態様を薄く等）実行するように構成する。このように構成することで、第３図柄表示装置８１によって複数の特別図柄の変動演出の実行態様を把握することが可能となる。

【１４５１９】

上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第１特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成するとともに、第２特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第２特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成している。換言すると、第１特別図柄の動的表示の保留球数は第１特別図柄の動的表示にのみ影響し、第２特別図柄の動的表示の保留球数は第２特別図柄の動的表示にのみ影響するように構成している。これに代えて、一方の特別図柄の動的表示の保留球数が、他方の特別図柄の動的表示の変

動時間に影響するように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の動的表示の変動時間を、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数との合計保留球数に応じて変化するように構成する。このように構成することで、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数とが混在する状態において、特異な変動時間を選択し得るように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１４５２０】

上記実施形態では、確率設定値を「１」～「３」の３段階で変更可能として、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更可能としたが、確率設定値が変更可能な段階は３段階に限らず、任意の段階に変更可能としてもよい。

【１４５２１】

上記実施形態では、確率設定値を変更することにより、大当たり確率を変更する場合について説明したが、普通図柄の当たり確率や、小当たりの当選確率を変更するようにしてもよい。

【１４５２２】

また、立ち上げ処理の中で確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合に、「１」～「３」の範囲の中から特定の確率設定値（例えば「１」）を確率設定値として強制的に設定するようにしてもよい。なお、遊技途中で（例えば、タイマ割込処理の中で）確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合は、確率設定値を強制的に特定の確率設定値に設定しないほうがよい。これは、遊技途中で大当たり確率が突然変更さえることにより、遊技者が何らかの不利益を被ることを抑制するためである。

【１４５２３】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含める場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を除いてもよい。この場合、ＲＡＭ判定値が正常か否かの判定を行う前に、確率設定値が正常の範囲にあるか否かを判定し、正常の範囲内になければ、強制的に設定変更処理を実行してホール関係者等に確率設定値の変更を行わせたり、ホール関係者等にパチンコ機１０を設定変更モードで再立ち上げさせるように促したり、確率設定値として正常範囲内の特定の確率設定値を強制的に設定してもよい。

【１４５２４】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含めない場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を含めてもよい。

【１４５２５】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、又は、設定変更スイッチをオンすることによって、確率設定値を更新する場合について説明したが、これを設定キー５０１にて行えるようにしてもよい。具体的には、設定キー５０１を、オン状態から更にオフ側とは反対方向に設けた設定変更位置まで回動可能にし、設定変更位置まで設定キー５０１が回されると、自動でオン状態に設定キー５０１が戻るように付勢して構成する。そして、設定キー５０１をオン状態から設定変更位置まで回動させる度に、確率設定値が更新されるようにする。これによっても、確率設定値の変更を容易に行うことができる。

【１４５２６】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、設定キー５０１をオフ状態にすることによって、又は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、確率設定値を確定する場合について説明したが、これを別に設けたスイッチ、例えば、設定確定スイッチが操作されることで行えるようにしてもよい。この設定確定スイッチは、例えば、「設定変更モード」中に操作されることにより、確率設定値を確定するためのスイッチであり、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能にしてもよい。これによっても、確率設定値の確定を容易に行うことができる。

【１４５２７】
上記実施形態では、パチンコ機１０の電源オン時に「設定変更モード」又は「設定確認モード」で立ち上げる場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定していた。これに対し、少なくとも内枠１２の開放を必須条件とし、その他、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定するように構成してもよい。また、内枠１２の開放を設定変更又は設定確認の条件とするか否かをホールが選択可能に設定できるように構成してもよい。
【１４５２８】
上記各実施形態では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を主制御装置１１０に搭載していた。これに対し、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を電源装置１１５や払出制御装置１１１に搭載するように構成してもよい。
【１４５２９】
上記各実施形態では、設定キー５０１により、大当たり確率等を変更可能に構成していた。これに対し、設定キー５０１により、１の入賞口に入賞した場合に払い出される賞球数（例えば、３個→５個への変更）や、入賞口への入賞を補助する可動役物の駆動時間（３秒→５秒への変更）や駆動幅（例えば、２０ｍｍ→３０ｍｍへの変更）、或いは、球の流下態様に影響を与える部材（例えば、球が転動可能なステージやクルーン）の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）、パチンコ機１０自体の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）等、遊技者に対する有利度合いに関する設定を複数段階に変更可能に構成してもよい。
【１４５３０】
上記各実施形態では、設定キー５０１の鍵孔をパチンコ機１０の裏面側に向くように構成していた。これに対し、設定キー５０１の鍵孔の向きを、パチンコ機１０の横方向（左方向又は右方向）や、パチンコ機１０の斜め方向、或いは、パチンコ機１０の前面側を向くように構成してもよい。
【１４５３１】
上記実施形態において、大当たり乱数値同士、小当たり乱数値同士、及び、ハズレ乱数値同士を連続的な値とし、大当たりか否かや、小当たりか否かを範囲判定（例えば、「０」以上「４９」以下か否か）可能に構成し、主制御装置１１０の制御負担を軽減するように構成していた。これに対し、遊技価値を付与する各乱数値（即ち、大当たり乱数値および小当たり乱数値）を連続的な配置ではなく、分散（散逸）して配置するように構成してもよい。具体的には、例えば、「０～９９９」で更新される大当たり乱数カウンタＣ１の場合に、大当たり乱数値として「７，３４１，５５５，７７７，８３１」とし、小当たり乱数値として「７７，１７５，２２３，３１５，４１５，５２６，６３４，７１７，８４５」としてもよい。
【１４５３２】
ここで、パチンコ機１０の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値（例えば、低確率状態および高確率状態において、「０～５０」であれば大当たり）が連続的に存在していた場合、その値が外部から予測され得る可能性があり、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなるおそれがある。よって、上記変形例のように構成することで、遊技価値を付与する各乱数値を外部から予測困難にし、不正に対する抑制効果を高め、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。
【１４５３３】
また、上述した変形例において、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定してもよい。このように構成することで、状況に応じて（即ち、パチンコ機１０が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。
【１４５３４】

上記実施形態では、タイマ割込処理等のソフトウェアの処理で大当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２等を更新するように構成していた（所謂、ソフト乱数）。これに対し、更新周期が上記ソフト乱数より速い乱数生成ＩＣによって大当たり乱数カウンタＣ１等を更新するように構成してもよい（所謂、ハード乱数）。このように構成することで、外部から更新中の乱数値の把握を困難にし、セキュリティ性能を向上することができる。

【１４５３５】

上記実施形態では、設定値が増加するごとに均等に大当たり乱数値が増加するように構成していた。これに対し、設定値が増加するごとに不均等又は所定割合で大当たり乱数値（又は小当たり乱数値）を増加するように構成してもよい。具体的には、例えば、設定値「１」から「２」までは、大当たり乱数値を「２」ずつ増加させる一方、設定値「２」から「３」では、大当たり乱数値を「５」ずつ増加させる。このように構成することで、設定差によって付与され得る遊技価値が大きく変化し、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技を提供可能に構成し、遊技の興趣を向上することができる。

【１４５３６】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数カウンタＣ１の値における対応役を変化するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり種別カウンタＣ２又は小当たりの内容を決定する小当たり種別カウンタ（図示せず）の値に対応する大当たり種別を変化させ、大当たり種別又は小当たり種別の選択割合が変化することによる設定差が生じるように構成してもよい。

【１４５３７】

上記実施形態では、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（即ち、大当たり乱数値）を変更して、その変更分を遊技価値を付与しない乱数値（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（例えば、大当たり乱数値）を変更した場合に、その変更分を、他の遊技価値を付与する乱数値（例えば、小当たり乱数値）から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定毎に付与され得る遊技価値に差を設け、設定毎に抑揚（メリハリ）のある遊技を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１４５３８】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲（以下、「再大当たり乱数値の範囲」と称する）」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。ここで、「再大当たり乱数値の範囲」として、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分が対応するように構成する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、設定変更によっても変化しない大当たり乱数値と小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、当否判定の制御プログラムにおいて、固定的な乱数値の基本的な当否判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【１４５３９】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、乱数値の個数が多い順（又は少ない順）に各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。

【１４５４０】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲

」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、設定変更に伴い増加される「大当たり乱数値の範囲」を、設定変更に伴い減少される乱数値（即ち、「ハズレ乱数値の範囲」）と隣接（隣り合う）ように大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）するように構成してもよい。具体的には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、小当たりの当否判定の制御プログラムにおいて、小当たり乱数値の判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【１４５４１】

上記実施形態では、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率より高くなるように構成されていた。これに対し、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率と、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率とが同等となるように構成してもよいし、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率より低くなるように構成してもよい。

【１４５４２】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させて、その大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させ、その大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数及びハズレ乱数値から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定変更に基づく大当たり乱数値の個数の変更分を、小当たり乱数値及びハズレ乱数値のそれぞれから補填することが可能となり、大当たり乱数値の変更分を固定的な１の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、大当たり乱数値の変更分、１の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１４５４３】

上記実施形態では、突出状態と没入状態とに変位する普通電役５７を用い、普通電役５７の没入タイミングと没入時間とを各遊技状態で変更することで本発明の遊技性を実現するように構成されている。これに対し、回動式の羽根部材を用い、羽根部材の作動タイミングと作動時間とを各遊技状態で変更することで、本発明の遊技性を実現するように構成してもよい。具体的には、例えば、第２始動口７１の左右両側に羽根部材を配置し、羽根部材が非作動状態（例えば、直立状態）では、球が羽根部材の外側（非転動側）に衝突し、そのまま下流側へ流下するように構成する。一方、羽根部材が回動した作動状態（直立状態から右側へ１２０度傾倒状態）では、球が羽根部材の内側（転動側）に衝突し、該羽根部材の内側を第２始動口７１側に向けて転動するように構成する。このように構成することで、羽根部材の回動態様は、普通電役５７の出没による駆動態様より、羽根部材自体が作動する領域が大きく駆動されたか否かを認識し易いため、普通図柄の可変表示で当選したか否かを遊技者に認識し易くすることができる。

【１４５４４】

特図１用第４図柄表示領域８７と特図２用第４図柄表示領域８８との表示態様及び表示位置を、主表示領域Ｄｍで変動演出している第１特別図柄又は第２特別図柄に応じて変更するように構成してもよい。具体的には、例えば、主表示領域Ｄｍで実行されている特別図柄に対応して、実行されている方の第４図柄表示領域８７，８８を上側に位置させたりアラビア数字で表示したり赤色で表示し、実行されていない方の第４図柄表示領域８８，８７を下側に位置させたり上記アラビア数字と異なる表記（例えば、漢数字やローマ数字

）で表示したり赤色とは異なる色（例えば、青色）で表示するように構成する。このように構成することで、実行されている変動演出を識別して表示しつつ、いずれの特別図柄が実行されているかを認識し難く構成し、現在滞在している遊技状態を遊技者に認識し難く構成することで、遊技状態を推測する遊技性が生まれ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１４５４５】

警報音に関し、左打ち遊技が推奨される遊技状態においてスルーゲート６７を球が通過した場合にもれなく出力するのではなく、さらに特定の条件が成立した場合に警報音を出力するように構成してもよい。具体的には、例えば、このように構成することで、意図的に遊技仕様より多くの出玉を得ようとする悪意ある遊技者の行為に対してのみ警報音を出力し、不慣れな遊技者や操作ミスによる善意の右打ち遊技に対しては警報音を出力しないことで、不正遊技を抑制しつつ、遊技者の遊技意欲の低下も抑制して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１４５４６】

普通図柄の当たり確率において、いずれの遊技状態でも同等程度となるように構成してもよい。具体的には、例えば、特別図柄の大当たり確率が低い「通常遊技状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００にするとともに、特別図柄の大当たり確率が高い「確率変動状態」や「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００や５１／１００等、「通常遊技状態」等における普通図柄の当たり確率と同一又は同等程度となるように構成する。このように構成することで、普通図柄の当たりに基づく普通電役５７の開放に関し、普通図柄の可変表示時間と普通電役５７の開放時間とを考慮し、普通図柄の当たり確率を考慮せずに出玉率等を算出することが可能となることで、各遊技状態における遊技仕様の設計を容易化可能となる。

【１４５４７】

大当たりに当選した大当たり図柄ごとに、該大当たり以降に選択される特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「確率変動状態」を発生させ得る大当たり図柄である１図柄、３図柄、５図柄、７図柄のうち、１図柄で当選した場合には「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的長めの変動時間が選択され易い「両ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、３図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的短い変動時間が選択され易い「特１ロング特２ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。さらに、５図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的短めの変動時間が選択され易い「両ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、７図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的短めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い「特１ショート特２ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。このように構成することで、大当たりした図柄の種類によって、大当たり後の遊技状態において、先に導出され得る特別図柄を異ならせることができ、例えば、いずれの特別図柄が先に停止するか否かによって、遊技状態毎に大当たりが先に現出させる確率を異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１４５４８】

特別図柄の変動回数に基づいて、該特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「潜伏確率変動状態」において、大当たり終了後１回目～１０回目の特別図柄の変動演出に関しては、比較的長めの変動時間が選択され易いように構成し、１１回目以降の特別図柄の変動演出に関しては、比較的短めの変動時間が選択され易いように構成する。このように構成することで、遊技にメリハリを設けつつ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１４５４９】

普通図柄の当たり種別を複数種類設けてもよい。具体的には、例えば、普通電役５７が１回開放される１回開放当たりと、開閉板７２ａが３回開放される３回開放当たりと、普通電役５７が３回かつ長く開放される３回ロング開放当たりとを設ける。このように構成することで、「確率変動状態」や「普図高確時間短縮状態」において遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１４５５０】

上記実施形態では、「通常遊技状態」→「普図高確時間短縮状態」→「普図低確時間短縮状態」→「確率変動状態」の順で遊技者にとって有利な遊技状態としていた。これに対し、「通常遊技状態」より遊技者にとって不利な遊技状態として、「普図高確時間短縮状態」や「潜伏確率変動状態」、「確率変動状態」が位置づけられるように遊技仕様を設定してもよい。具体的には、例えば、第１特別図柄の始動口を、普通電役５７が付属した第２特別図柄の始動口の上流側に設け、「通常遊技状態」では、普通電役５７が作動し難いことによって、第２特別図柄より遊技者にとって有利な第１特別図柄の抽選契機を受け易い一方、「普図高確時間短縮状態」では、普通電役５７が作動し易いことによって、第１特別図柄より遊技者にとって不利な第２特別図柄の抽選契機を受け易いように構成する。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１４５５１】

右打ち遊技を示唆する右打ち示唆表示が現出される場合に、第４図柄表示領域８７，８８の表示位置を変更するように構成してもよい。具体的には、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」等では、副表示領域Ｄｓの右小領域Ｄｓ３に第４図柄表示領域８７，８８を表示する一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」等では、右打ち示唆表示を右小領域Ｄｓ３に表示する一方、第４図柄表示領域８７，８８を左小領域Ｄｓ１に表示する。このように構成することで、遊技状態に応じた遊技仕様を遊技者に認識させ易くすることができる。

【１４５５２】

上記実施形態では、同時に実行され得る複数の特別図柄の動的表示に関し、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行い、非奨励の特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行わないように構成している。これに対し、同時に実行され得る複数の図柄（例えば、特別図柄と普通図柄）の演出に関し、遊技状態、遊技仕様、付与される遊技価値、或いは、実行頻度等によって、実行すべき演出の優先順を予め設け、該優先順に応じた演出を優先的に実行し、優先順が低い演出に関しては、演出規模を小さくしたり、演出自体を実行しない等、優先順位が高い演出に比べて遊技者が認識し難くなるように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第１特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示したり、第２特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第２特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示してもよい。このように構成することで、遊技を行う上で遊技者に認識させたい演出を優先的に実行しつつ、優先順位が低い演出規模を小さく（なくす）ことで、遊技者が煩わしさを感じない演出を実行することができる。

【１４５５３】

上記実施形態では、主制御装置１１０から各コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信され、その音声ランプ制御装置１１３から表示制御装置１１４に対して表示の指示がなされるよう構成したが、主制御装置１１０から表示制御装置１１４に直接コマンドを送信するものとしてもよい。また、表示制御装置に音声ランプ制御装置を接続して、表示制御装置から各音声の出力とランプの点灯を指示するコマンドを音声ランプ制御装置に送信するよう構成してもよい。さらに、音声ランプ制御装置と表示制御装置とを１の制御装置として構成するものとしてもよい。これらを１つの制御装置とすることで、部品点数

が削減でき、パチンコ機のコスト増加を抑制することができる。

【１４５５４】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３にて実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１１）において、いずれかの停止種別コマンドを受信すれば必ず対応する変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定する場合について説明したが、各変動パターンコマンドの受信があった上で対応する停止種別コマンドを受信した場合に、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。これにより、各変動パターンコマンドの受信がなく、いずれかの停止種別コマンドを受信したような場合に、おかしな変動演出が実行されることを抑制できる。

【１４５５５】

また、各変動パターンコマンドを受信したタイミングで、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。この場合、音声ランプ制御装置１１３にて実行される変動演出処理（Ｓ１１１１０）では、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂがオンされたことに基づいて、各変動パターンコマンドにより抽出した変動パターンを表示制御装置１１４へ通知する各表示用変動パターンコマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３にて各停止種別コマンドの受信を待つことなく、表示制御装置１１４に対して、この各表示用変動パターンコマンドに基づき、各変動演出を第３図柄表示装置８１に実行させることができる。なお、この場合、音声ランプ制御装置１１３では、各停止種別コマンドを受信したタイミングで、該停止種別コマンドより抽出された停止種別を表示制御装置１１４へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。そして、表示制御装置１１４では、この表示用停止種別コマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１に実行させた変動演出の停止図柄を決定してもよい。

【１４５５６】

上記実施形態において、デモ演出は、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄を停止表示させてもよい。また、数字の付された主図柄または数字の付されていない主図柄からなる第３図柄を、半透明状態で停止表示させてもよい。また、第３図柄を表示させずに背面画像だけを変化させるものであってもよい。また、変動表示で用いられる第３図柄や背面画像とは全く異なるキャラクタや背面画像を表示させてもよい。

【１４５５７】

上記実施形態において、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１にて連続予告演出を実行してもよいし、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置を設け、第３図柄表示装置８１で実行される変動演出と合わせて、第４図柄表示装置に第４図柄を表示させることによって、連続予告演出を実行してもよい。この場合、第４図柄表示装置の制御を表示制御装置１１４で行ってもよいし、音声ランプ制御装置１１３で行ってもよい。また、各種演出に応じて作動する役物をパチンコ機１０に設け、その役物を変動演出と合わせて所定の態様で作動させることによって、連続予告演出を実行してもよい。また、音声ランプ制御装置１１３の制御により、パチンコ機１０の音声出力装置２２６から連続予告演出用の音声を出力させることによって、連続予告演出を実行してもよいし、パチンコ機１０の電飾部２９～３３を変動演出と合わせて点灯または点滅させることによって、連続予告演出を実行してもよい。

【１４５５８】

これにより、第３図柄表示装置８１（および特別図柄表示装置３７）において変動演出が行われる度に、連続して第４図柄表示装置に図柄が表示されたり、役物が所定の態様で作動したり、音声出力装置２２６から音声が出力されたり、若しくは、電飾部２９～３３が点灯または点滅することによって、遊技者に対して大当たりの期待感を持たせることができる。また、遊技者は、通常、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１を注視して遊技を継続して行うが、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、若しくは電飾部２９～３３の点灯・

点滅によって連続予告演出が行われるで、遊技者に対して、通常とは異なる演出が行われたことを容易に認識させることができる。また、連続予告演出を、第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、または電飾部２９～３３の点灯・点滅といった簡単な制御で容易に連続予告演出を行わせることができる。

【１４５５９】

また、連続予告演出を音声出力装置２２６からの音声出力や、電飾部２９～３３の点灯または点滅によって行えば、その連続予告演出の制御は音声ランプ制御装置１１３によって行われるので、始動入賞時における当否判定や変動開始時の抽選処理を主制御装置１１０に行わせ、連続予告演出を音声ランプ制御装置１１３に行わせ、変動演出を表示制御装置１１４に行わせることで、パチンコ機１０により連続予告演出を行う場合、それぞれの制御装置に各処理を分担させることができる。よって、１つの制御装置に負荷が集中するのを防ぐことができるので、各制御装置のＭＰＵに求められる性能を低く抑えることができる。

【１４５６０】

尚、第３図柄表示装置８１における連続予告演出用の図柄の表示、第４図柄表示装置における連続予告演出用の図柄の表示、役物の所定の態様での作動、音声出力装置２２６からの音声出力、及び、電飾部２９～３３の点灯または点滅のうち、少なくとも２以上を組み合わせ、それぞれを連動させて制御することにより、連続予告演出を実行してもよい。これにより、より多彩な連続予告演出を実行させることができる。また、連続予告演出の実行方法（第３図柄表示装置８１による表示、第４図柄表示装置による表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、電飾部２９～３３の点灯または点滅、又は、それらの組み合わせ）を変えることで、連続予告演出終了後の遊技状態に応じて選定される連続予告演出態様を複数用意してもよい。

【１４５６１】

また、連続予告演出が行われる場合に、変動演出とは別の連続予告演出用の画像が第３図柄表示装置８１に表示させてもよいし、連続予告演出を、変動演出が終了したときに表示される停止図柄として、所定の図柄の組み合わせである、所謂「チャンス目」を表示させることによって行ってもよい。この場合、表示制御装置１１４のＭＰＵで実行されるコマンド判定処理にて連続予告コマンドの受信を判断すると、チャンス目に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄判別フラグをオフに設定するようにしてもよい。コマンド判定処理では、停止識別コマンド処理の後にその他コマンド処理の中で連続予告コマンドに対応する処理を実行するので、表示用停止識別コマンドの受信によって設定された停止図柄に代えて、チャンス目が停止図柄として設定される。よって、変動停止時にチャンス目を確定表示させることができる。そして、第３図柄表示装置８１において、変動演出ごとに停止図柄としてチャンス目が連続して表示されれば、遊技者に対して、最終的に大当たりが得られる期待感を持たせることができる。

【１４５６２】

上記実施形態において、主制御装置１１０は、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞（始動入賞）があった場合に、「１」加算された保留球数を音声ランプ制御装置１１３へ通知する保留球数コマンドに対して、該始動入賞に伴いカウンタ用バッファより取得された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１をそのまま含めて、音声ランプ制御装置１１３へ送信する場合について説明したが、保留球数コマンドに含めるカウンタの種類は、カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の一部であってもよいし、その他のカウンタの値を含めてもよい。また、主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３に対して始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を通知する場合に、これらの各カウンタの値を示す情報を保留球数コマンドに含めて通知するのではなく、保留球数コマンドとは別のコマンドに各カウンタの値を示す情報を含めて、これらの値を音声ランプ制御装置１１３に対して通知してもよい。別のコマンドとしては、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する専用のコマンドであってもよいし、変動パターンコマンドや停止図柄コマンド等、別の情報を音声ランプ制御装置１１３へ通知するためのコマンドに、始動入賞に

伴って取得した各カウンタの値が加えられてもよい。別のコマンドとして、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する場合、該コマンドに、その通知する各カウンタの値が、いずれの保留回数に対応する変動演出に係るものであるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３は、該コマンドに含まれる保留回数に関する情報に基づいて、その保留回数に対応する先読み情報第１～第４エリアのいずれかのエリアに、該コマンドに含まれる各カウンタの値を格納することができる。

【１４５６３】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３において、保留球数コマンドを受信した場合に、該保留球数コマンドにて示される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値そのものをＲＡＭ２２３に格納してもよいし、保留球数コマンド（又は、各カウンタの値が示されるコマンド）を受信した場合に、該コマンドにて示される各カウンタの値に基づいて、大当たりか否か、大当たりの場合の大当たり種別、外れの場合の外れ種別等の一部または全部を判定し、これらの判定結果を、該コマンドにて示される各カウンタの値に代えて、または、該カウンタの値の一部または全部とあわせて、ＲＡＭ２２３に格納してもよい。

【１４５６４】

上記実施形態においては、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞およびスルーゲート６７の通過は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定してもよい。また、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞に対し、始動口によって別箇に最大保留球数を設定するようにしてもよく、各々の始動口における最大保留球数は「４」以外の任意の数であってもよい。また、各始動口における最大保留球数は必ずしも同一の値とする必要はなく、異なる値であってもよい。また、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第３図柄表示装置８１の一部において、数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、特別図柄表示装置３７とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

【１４５６５】

また、上記実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第３図柄表示装置８１の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、横方向あるいはＬ字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、１又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、１又は複数のキャラクタが、第３図柄として用いられる。

【１４５６６】

上記各実施形態では、変動演出を実行する場合に、全図柄Ｚ１～Ｚ３を遊技者が視認不可な程度に高速にスクロールする高速変動を表示させる場合について説明したが、この高速変動の表示に代えて、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ視認不可な程度に縮小して表示したり、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ多数の白い点がランダムに表示されるスノーノイズ状の画像として表示してもよい。

【１４５６７】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、い

わゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【１４５６８】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【１４５６９】

スロットマシンでは、所定期間中に払い出された遊技媒体（コイン、メダル）の総数に対する、ボーナス（役物）により払い出された遊技媒体の数の比率が役物比率となる。そこで、各役が成立した場合に払い出される遊技媒体の数を、賞球数テーブルに代えて主制御装置のＲＯＭに格納しておき、役物比率管理チップ又は役物比率管理チップと同等の機能を実行する制御装置にて、非ボーナスゲーム期間（通常期間）において成立した（有効ライン上に図柄が揃った）役の数、ボーナスゲーム期間中において成立した役の数、ＡＴ期間中において成立した役の数を計数して、役物比率や連続役物比率を管理してもよい。

【１４５７０】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【１４５７１】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。なお、以下に示す各種発明の概念は、それぞれ、他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分を、その発明の概念に追加し或いはその他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分と交換等することにより、その発明の概念を変形して構成するようにしても良い。

【１４５７２】

＜Ａ群：左右振分装置＞

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【１４５７３】

この遊技機では、少なくとも、所定の第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態より遊技者にとって有利な第２遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第２遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第２遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（

特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【１４５７４】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【１４５７５】
Ａ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【１４５７６】
遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
発射した遊技球が入球可能な入球手段（例えば、交互振分ユニット５６）と、を備えた遊技機であって、
遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段（例えば、左右振分装置５９）と、
前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路（例えば、振分ユニット入口５６ａ）と、を備え、
前記振分手段は、
遊技球の自重により回動可能な可動部（例えば、左右振分装置５９の外周部）と、
前記可動部を回動可能に軸支する軸部（例えば、振分軸部５９ａ）と、を備え、
前記軸部は、
前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、
前記可動部は、
前記可動部の所定状態（例えば、左右振分装置５９が非回動時の状態）において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部（例えば、突出部５９ｂ）と、
前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態（例えば、左右振分装置５９が回動した状態）となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部（例えば、円曲部５９ｄ）と、を備え、
前記遊技機は、
前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入して前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路（例えば、振分ユニット右側経路５６ｂ）に遊技球を案内可能に構成され、
前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路（例えば、振分ユニット左側経路５６ｃ）に前記後の遊技球を案内可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機Ａ１。
【１４５７７】
遊技機Ａ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、発射した遊技球が入球可能な入球手段と、を備えた遊技機であって、遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段と、前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路と、を備え、前記振分手段は、遊技球の自重により回動可能な可動部と、前記可動部を回動可能に軸支する軸部と、を備え、前記軸部は、前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、前記可動部は、前記可動部の所定状態において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部と、前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部と、を備え、前記遊技機は、前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入して前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態か

ら前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路に遊技球を案内可能に構成され、前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路に前記後の遊技球を案内可能に構成されている。これにより、遊技球が連続して入球手段に入球した場合において、後の遊技球を左側流路に案内可能とすることができ、例えば、左側流路を流下する遊技球のみが入球可能な位置に始動口を配設することで、遊技球が連続して入球手段に入球した場合において、該始動口に入球可能とすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１４５７８】

＜Ｂ群：振り分け手段は両方向に回動可能＞

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

発射した遊技球が入球可能な入球手段（例えば、振分ユニット入口５６ａ）と、を備えた遊技機であって、

遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段（例えば、左右振分装置５９）と、

前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路（例えば、振分ユニット入口５６ａ）と、を備え、

前記振分手段は、

遊技球の自重により回動可能な可動部（例えば、左右振分装置５９の外周部）と、

前記可動部を回動可能に軸支する軸部（例えば、振分軸部５９ａ）と、を備え、

前記軸部は、

前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、

前記可動部は、

前記可動部の所定状態（例えば、左右振分装置５９が非回動時の状態）において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部（例えば、突出部５９ｂ）と、

前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態（例えば、左右振分装置５９が回動した状態）となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部（例えば、円曲部５９ｄ）と、を備え、

前記遊技機は、

前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入して前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路（例えば、振分ユニット右側経路５６ｂ）に遊技球を案内可能に構成され、

前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路（例えば、振分ユニット左側経路５６ｃ）に前記後の遊技球を案内可能に構成され、

前記可動部は、

前記所定状態から前記特定状態に回動される場合の一方向側と、該一方向側と反対方向側とに回動可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｂ１。

【１４５７９】

遊技機Ｂ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、発射した遊技球が入球可能な入球手段と、を備えた遊技機であって、遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段と、前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路と、を備え、前記振分手段は、遊技球の自重により回動可能な可動部と、前記可動部を回動可能に

軸支する軸部と、を備え、前記軸部は、前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、前記可動部は、前記可動部の所定状態において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部と、前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部と、を備え、前記遊技機は、前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入して前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路に遊技球を案内可能に構成され、前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路に前記後の遊技球を案内可能に構成され、前記可動部は、前記所定状態から前記特定状態に回動される場合の一方向側と、該一方向側と反対方向側とに回動可能に構成される。これにより、例えば、遊技球が連続して入球手段に入球した場合であっても、該２の球の入球間隔が一定以上である場合、先の遊技球が第１衝突部と衝突して、可動部が一方向側に回動して特定状態となった後、可動部が反対方向側に可動して所定状態に戻り、その後、後の遊技球が再び第１衝突部と衝突することになって、双方の球が右側流路に案内されるため、２の球の入球間隔が一定以内である場合にのみ、後の遊技球を左側流路に案内可能とすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１４５８０】

＜Ｃ群：特定領域を狭めることで流路変化＞

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

発射した遊技球が入球可能な入球手段（例えば、振分ユニット入口５６ａ）と、を備えた遊技機であって、

遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段（例えば、左右振分装置５９）、を備え、

前記振分手段は、

回動可能な可動部（例えば、左右振分装置５９の外周部）と、

前記可動部を回動可能に軸支する軸部（例えば、振分軸部５９ａ）と、を備え、

前記遊技機は、

前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路（例えば、振分ユニット入口５６ａ）と、

前記振分手段の正面視一側方側に形成された一側方側流路（例えば、振分ユニット右側経路５６ｂ）と、

前記振分手段の正面視他方側に形成された他方側流路（例えば、振分ユニット左側経路５６ｃ）と、

前記振分手段の前記正面視一側方側であって、前記一側方側流路の一部を形成する流路形成手段（例えば、振分ユニット右側経路壁部５６ｂ１）と、を備え、

前記軸部と前記流路形成手段との間に、前記第１流路を流下した遊技球が進入し得る第１空間（例えば、振分軸部５９ａと振分ユニット右側経路壁部５６ｂ１との間の空間）が形成可能に構成され、

前記可動部は、

遊技球の自重により回動可能に構成され、

前記遊技機は、

前記可動部が回動していない所定状態である場合に、前記第１流路から流入した遊技球が前記第１空間に到達したことにより、前記可動部が前記所定状態から、該所定状態と異なる特定状態となることで、前記第１空間に到達した前記遊技球が前記一側方側流路へ案内され、

前記可動部が前記特定状態である場合に、前記可動部の特定部が前記流路形成手段の所定部に近付いて該可動部の前記特定部が前記第１空間に侵入していることで、前記第１流

路から流入した遊技球が前記他方側流路へ案内され得る
ことを特徴とする遊技機Ｃ１。
【１４５８１】
遊技機Ｃ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、発射した遊技球が入球可能な入球手段と、を備えた遊技機であって、遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段、を備え、前記振分手段は、回動可能な可動部と、前記可動部を回動可能に軸支する軸部と、を備え、前記遊技機は、前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路と、前記振分手段の正面視一側方側に形成された一側方側流路と、前記振分手段の正面視他方側に形成された他方側流路と、前記振分手段の前記正面視一側方側であって、前記一側方側流路の一部を形成する流路形成手段と、を備え、前記軸部と前記流路形成手段との間に、前記第１流路を流下した遊技球が進入し得る第１空間が形成可能に構成され、前記可動部は、遊技球の自重により回動可能に構成され、前記遊技機は、前記可動部が回動していない所定状態である場合に、前記第１流路から流入した遊技球が前記第１空間に到達したことにより、前記可動部が前記所定状態から、該所定状態と異なる特定状態となることで、前記第１空間に到達した前記遊技球が前記一側方側流路へ案内され、前記可動部が前記特定状態である場合に、前記可動部の特定部が前記流路形成手段の所定部に近付いて該可動部の前記特定部が前記第１空間に侵入していることで、前記第１流路から流入した遊技球が前記他方側流路へ案内され得る。これにより、例えば、遊技球が連続して入球手段に入球した場合に、１球目の遊技球が第１空間に到達し、所定状態となっている可動部と該１球目の遊技球が衝突して該可動部が特定状態となることで１球目の遊技球を一側方側流路へ案内する状態としつつ、該可動部が特定状態となっている間に２球目の遊技球が第１空間に到達した場合に、可動部の特定部が流路形成手段の所定部に近付いて該可動部の特定部が第１空間に侵入していることで、該２球目の遊技球を他方側流路へ案内し得る状態とすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。
【１４５８２】
遊技機Ｃ１において、
前記特定部は、
前記可動部が前記所定状態である場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突しない又は衝突し難いように構成されている
ことを特徴とする遊技機Ｃ２。
【１４５８３】
遊技機Ｃ２によれば、遊技機Ｃ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定部は、前記可動部が前記所定状態である場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突しない又は衝突し難いように構成されている。これにより、例えば、遊技球が連続して入球手段に入球した場合に、特定部に遊技球が衝突せず若しくは衝突し難いように構成されていることで、１球目の遊技球を確実に第１空間に到達させ、所定状態となっている可動部と該１球目の遊技球が衝突して該可動部が特定状態となることで１球目の遊技球を一側方側流路へ案内する状態とし易く、さらに、該可動部が特定状態となっている間に２球目の遊技球が第１空間に到達した場合に、可動部の特定部が流路形成手段の所定部に近付いて該可動部の特定部が第１空間に侵入していることで、該２球目の遊技球を他方側流路へ案内し得る状態とすることができ、遊技球が連続して第１流路に入球した場合の遊技性を向上させることで、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。
【１４５８４】
＜Ｄ群：振り分け後の流路によって遊技価値が異なる＞
遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
発射した遊技球が入球可能な入球手段（例えば、振分ユニット入口５６ａ）と、を備えた遊技機であって、
遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段（例えば、左右振分装置５９）と、

前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路（例えば、振分ユニット入口５６ａ）と、
を備え、
前記振分手段は、
遊技球の自重により回動可能な可動部（例えば、左右振分装置５９の外周部）と、
前記可動部を回動可能に軸支する軸部（例えば、振分軸部５９ａ）と、を備え、
前記軸部は、
前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、
前記可動部は、
前記可動部の所定状態（例えば、左右振分装置５９が非回動時の状態）において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部（例えば、突出部５９ｂ）と、
前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態（例えば、左右振分装置５９が回動した状態）となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部（例えば、円曲部５９ｄ）と、を備え、
前記遊技機は、
前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入して前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路（例えば、振分ユニット右側経路５６ｂ）に遊技球を案内可能に構成され、
前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路（例えば、振分ユニット左側経路５６ｃ）に前記後の遊技球を案内可能に構成され、
前記第１流路から流入した遊技球が前記振分手段によって前記右側流路に案内された場合と、前記左側流路に案内された場合とで、遊技者に付与し得る遊技価値の期待度が異なる
ことを特徴とする遊技機Ｄ１。
【１４５８５】
遊技機Ｄ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、発射した遊技球が入球可能な入球手段と、を備えた遊技機であって、遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段と、前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路と、を備え、前記振分手段は、遊技球の自重により回動可能な可動部と、前記可動部を回動可能に軸支する軸部と、を備え、前記軸部は、前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、前記可動部は、前記可動部の所定状態において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部と、前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部と、を備え、前記遊技機は、前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入して前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路に遊技球を案内可能に構成され、前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路に前記後の遊技球を案内可能に構成され、前記第１流路から流入した遊技球が前記振分手段によって前記右側流路に案内された場合と、前記左側流路に案内された場合とで、遊技者に付与し得る遊技価値の期待度が異なる。これにより、例えば、入球手段に入球した球が案内され易い右側流路側に、大当たり期待度の低い特別図柄の動的表示が実行され得る始動口を配設し、入球手段に入球した球が案内され難い左側流路側に、大当たり期待度の高い特別図柄の動的表示が実行され得る始

動口を配設することで、入球手段に入球した２の球の入球間隔が一定以内である場合にのみ、後の遊技球を左側流路に案内可能として大当たり期待度の高い特別図柄の動的表示を実行させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１４５８６】

＜Ｅ群：左右振分装置＋大量出玉を獲得＞

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

発射した遊技球が入球可能な入球手段（例えば、振分ユニット入口５６ａ）と、を備えた遊技機であって、

遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段（例えば、左右振分装置５９）と、

前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路（例えば、振分ユニット入口５６ａ）と、を備え、

前記振分手段は、

遊技球の自重により回動可能な可動部（例えば、左右振分装置５９の外周部）と、

前記可動部を回動可能に軸支する軸部（例えば、振分軸部５９ａ）と、を備え、

前記軸部は、

前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、

前記可動部は、

前記可動部の所定状態（例えば、左右振分装置５９が非回動時の状態）において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部（例えば、突出部５９ｂ）と、

前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態（例えば、左右振分装置５９が回動した状態）となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部（例えば、円曲部５９ｄ）と、を備え、

前記遊技機は、

前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入して前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路（例えば、振分ユニット右側経路５６ｂ）に遊技球を案内可能に構成され、

前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路（例えば、振分ユニット左側経路５６ｃ）に前記後の遊技球を案内可能に構成され、

前記遊技機は、

所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）へ遊技球が流入するように動作可能な第１作動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体とは異なる第２作動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体及び前記第２作動体とは異なる第３作動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を振り分ける作用手段（例えば、入球口切換弁７５）と、

前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部に誘導され得る第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記作用手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球を不可又は

し難くし、前記第２入球部への入球が可能又は容易となる第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替え可能な切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）と、を備え、
当該遊技機を正面視した状態において、前記第３作動体の配設位置が、前記第２作動体の配設位置よりも垂直方向の上方側に設けられている
ことを特徴とする遊技機Ｅ１。
【１４５８７】
遊技機Ｅ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、発射した遊技球が入球可能な入球手段と、を備えた遊技機であって、遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段と、前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路と、を備え、前記振分手段は、遊技球の自重により回動可能な可動部と、前記可動部を回動可能に軸支する軸部と、を備え、前記軸部は、前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、前記可動部は、前記可動部の所定状態において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部と、前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部と、を備え、前記遊技機は、前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入して前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路に遊技球を案内可能に構成され、前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路に前記後の遊技球を案内可能に構成され、前記遊技機は、所定条件が成立した場合に、遊技球を１球ずつ流入させる流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１作動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体とは異なる第２作動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体及び前記第２作動体とは異なる第３作動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を振り分ける作用手段と、前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部に誘導され得る第１状態となっている前記作用手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球を不可又はし難くし、前記第２入球部への入球が可能又は容易となる第２状態に切り替え可能な切替手段と、を備え、当該遊技機を正面視した状態において、前記第３作動体の配設位置が、前記第２作動体の配設位置よりも垂直方向の上方側に設けられている。これにより、遊技球が連続して入球手段に入球した場合において、後の遊技球を左側流路に案内可能とすることができ、例えば、左側流路を流下する遊技球のみが入球可能な位置に始動口を配設することで、遊技球が連続して入球手段に入球した場合において、該始動口に入球可能とすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。
【１４５８８】
＜Ｆ群：左右振分装置＋第２非電を上流側に配設＞
遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
発射した遊技球が入球可能な入球手段（例えば、振分ユニット入口５６ａ）と、を備えた遊技機であって、
遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段（例えば、左右振分装置５９）と、
前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路（例えば、振分ユニット入口５６ａ）と、を備え、
前記振分手段は、
遊技球の自重により回動可能な可動部（例えば、左右振分装置５９の外周部）と、

前記可動部を回動可能に軸支する軸部（例えば、振分軸部５９ａ）と、を備え、
前記軸部は、
前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、
前記可動部は、
前記可動部の所定状態（例えば、左右振分装置５９が非回動時の状態）において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部（例えば、突出部５９ｂ）と、
前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態（例えば、左右振分装置５９が回動した状態）となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部（例えば、円曲部５９ｄ）と、を備え、
前記遊技機は、
前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入して前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路（例えば、振分ユニット右側経路５６ｂ）に遊技球を案内可能に構成され、
前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路（例えば、振分ユニット左側経路５６ｃ）に前記後の遊技球を案内可能に構成され、
前記遊技機は、
所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）へ遊技球が流入するように動作可能な第１作動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体とは異なる第２作動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体及び前記第２作動体とは異なる第３作動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、
前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を振り分ける作用手段（例えば、入球口切換弁７５）と、
前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部に誘導され得る第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記作用手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球を不可又はし難くし、前記第２入球部への入球が可能又は容易となる第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替え可能な切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）と、を備え、
当該遊技機を正面視した状態において、前記第３作動体の配設位置が、前記第２作動体の配設位置よりも遊技球の流下方向における上流側に設けられる
ことを特徴とする遊技機Ｆ１。
【１４５８９】
遊技機Ｆ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、発射した遊技球が入球可能な入球手段と、を備えた遊技機であって、遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段と、前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路と、を備え、前記振分手段は、遊技球の自重により回動可能な可動部と、前記可動部を回動可能に軸支する軸部と、を備え、前記軸部は、前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、前記可動部は、前記可動部の所定状態において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部と、前記第１衝

突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部と、を備え、前記遊技機は、前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入して前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって前記振分手段の正面視右側の右側流路に遊技球を案内可能に構成され、前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路に前記後の遊技球を案内可能に構成され、前記遊技機は、所定条件が成立した場合に、遊技球を１球ずつ流入させる流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１作動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体とは異なる第２作動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体及び前記第２作動体とは異なる第３作動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を振り分ける作用手段と、前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部に誘導され得る第１状態となっている前記作用手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球を不可又はし難くし、前記第２入球部への入球が可能又は容易となる第２状態に切り替え可能な切替手段と、を備え、当該遊技機を正面視した状態において、前記第３作動体の配設位置が、前記第２作動体の配設位置よりも遊技球の流下方向における上流側に設けられる。これにより、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１４５９０】

＜Ｇ群：左右振分装置＋複数可動体を限られた領域に配置＞

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

発射した遊技球が入球可能な入球手段（例えば、振分ユニット入口５６ａ）と、を備えた遊技機であって、

遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段（例えば、左右振分装置５９）と、

前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路（例えば、振分ユニット入口５６ａ）と、を備え、

前記振分手段は、

遊技球の自重により回動可能な可動部（例えば、左右振分装置５９の外周部）と、

前記可動部を回動可能に軸支する軸部（例えば、振分軸部５９ａ）と、を備え、

前記軸部は、

前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、

前記可動部は、

前記可動部の所定状態（例えば、左右振分装置５９が非回動時の状態）において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部（例えば、突出部５９ｂ）と、

前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態（例えば、左右振分装置５９が回動した状態）となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部（例えば、円曲部５９ｄ）と、を備え、

前記遊技機は、

前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入して前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路（例えば、振分ユニット右側経路５６ｂ）に遊技球を案内可能に構成され、

前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から

前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路（例えば、振分ユニット左側経路５６ｃ）に前記後の遊技球を案内可能に構成され、
前記遊技機は、
所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）へ遊技球が流入するように動作可能な第１作動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体とは異なる第２作動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体及び前記第２作動体とは異なる第３作動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、
前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を振り分ける作用手段（例えば、入球口切換弁７５）と、
前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部に誘導され得る第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記作用手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球を不可又はし難くし、前記第２入球部への入球が可能又は容易となる第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替え可能な切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）と、を備え、
前記第２作動体と、前記第２作動体とは、前記遊技機を正面視した状態において、奥行方向にずれた位置関係に配置される
ことを特徴とする遊技機Ｇ１。
【１４５９１】
遊技機Ｇ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、発射した遊技球が入球可能な入球手段と、を備えた遊技機であって、遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段と、前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路と、を備え、前記振分手段は、遊技球の自重により回動可能な可動部と、前記可動部を回動可能に軸支する軸部と、を備え、前記軸部は、前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、前記可動部は、前記可動部の所定状態において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部と、前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部と、を備え、前記遊技機は、前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入して前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路に遊技球を案内可能に構成され、前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路に前記後の遊技球を案内可能に構成され、前記遊技機は、所定条件が成立した場合に、遊技球を１球ずつ流入させる流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１作動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体とは異なる第２作動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体及び前記第２作動体とは異なる第３作動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を振り分ける作用手段と、前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部に誘導され得る第１状態となっている前記作用手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前

記第１入球部への入球を不可又はし難くし、前記第２入球部への入球が可能又は容易となる第２状態に切り替え可能な切替手段と、を備え、前記第２可動体と、前記第３可動体とは、前記遊技機を正面視した状態において、奥行方向にずれた位置関係に配置される。これにより遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１４５９２】

＜Ｈ群：左右振分装置＋複数可動体の動作態様を異ならせる＞

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

発射した遊技球が入球可能な入球手段（例えば、振分ユニット入口５６ａ）と、を備えた遊技機であって、

遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段（例えば、左右振分装置５９）と、

前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路（例えば、振分ユニット入口５６ａ）と、を備え、

前記振分手段は、

遊技球の自重により回動可能な可動部（例えば、左右振分装置５９の外周部）と、

前記可動部を回動可能に軸支する軸部（例えば、振分軸部５９ａ）と、を備え、

前記軸部は、

前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、

前記可動部は、

前記可動部の所定状態（例えば、左右振分装置５９が非回動時の状態）において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部（例えば、突出部５９ｂ）と、

前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態（例えば、左右振分装置５９が回動した状態）となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部（例えば、円曲部５９ｄ）と、を備え、

前記遊技機は、

前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入して前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路（例えば、振分ユニット右側経路５６ｂ）に遊技球を案内可能に構成され、

前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路（例えば、振分ユニット左側経路５６ｃ）に前記後の遊技球を案内可能に構成され、

前記遊技機は、

所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）へ遊技球が流入するように動作可能な第１作動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体とは異なる第２作動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体及び前記第２作動体とは異なる第３作動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を振り分ける作用手段（例えば、入球口切換弁７５）と、

前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部に誘導され得る第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記作用手段を、前記第１

入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球を不可又はし難くし、前記第２入球部への入球が可能又は容易となる第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替え可能な切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）と、を備え、
前記第２作動体の前記所定の動作と、前記第３作動体の前記特定の動作とは、異なる動作の態様である
ことを特徴とする遊技機Ｈ１。
【１４５９３】
遊技機Ｈ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、発射した遊技球が入球可能な入球手段と、を備えた遊技機であって、遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段と、前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路と、を備え、前記振分手段は、遊技球の自重により回動可能な可動部と、前記可動部を回動可能に軸支する軸部と、を備え、前記軸部は、前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、前記可動部は、前記可動部の所定状態において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部と、前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部と、を備え、前記遊技機は、前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入して前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路に遊技球を案内可能に構成され、前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路に前記後の遊技球を案内可能に構成され、前記遊技機は、所定条件が成立した場合に、遊技球を１球ずつ流入させる流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１作動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体とは異なる第２作動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体及び前記第２作動体とは異なる第３作動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を振り分ける作用手段と、前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部に誘導され得る第１状態となっている前記作用手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球を不可又はし難くし、前記第２入球部への入球が可能又は容易となる第２状態に切り替え可能な切替手段と、を備え、前記第２作動体の前記所定の動作と、前記第３作動体の前記特定の動作とは、異なる動作の態様である。これにより、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。
【１４５９４】
＜Ｉ群：左右振分装置＋異例事象を想定した排出口の配設＞
遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
発射した遊技球が入球可能な入球手段（例えば、振分ユニット入口５６ａ）と、を備えた遊技機であって、
遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段（例えば、左右振分装置５９）と、
前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路（例えば、振分ユニット入口５６ａ）と、を備え、
前記振分手段は、
遊技球の自重により回動可能な可動部（例えば、左右振分装置５９の外周部）と、
前記可動部を回動可能に軸支する軸部（例えば、振分軸部５９ａ）と、を備え、
前記軸部は、
前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、

前記可動部は、
前記可動部の所定状態（例えば、左右振分装置５９が非回動時の状態）において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部（例えば、突出部５９ｂ）と、
前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態（例えば、左右振分装置５９が回動した状態）となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部（例えば、円曲部５９ｄ）と、を備え、
前記遊技機は、
前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入して前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路（例えば、振分ユニット右側経路５６ｂ）に遊技球を案内可能に構成され、
前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路（例えば、振分ユニット左側経路５６ｃ）に前記後の遊技球を案内可能に構成され、
前記遊技機は、
所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）へ遊技球が流入するように動作可能な第１作動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体とは異なる第２作動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体及び前記第２作動体とは異なる第３作動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、
前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を振り分ける作用手段（例えば、入球口切換弁７５）と、
前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部に誘導され得る第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記作用手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球を不可又はし難くし、前記第２入球部への入球が可能又は容易となる第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替え可能な切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）と、を備え、
前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部及び前記第２入球部に入球しなかった場合に入球可能な第３入球部（例えば、普通電役ユニット内排出口７８）を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｉ１。
【１４５９５】
遊技機Ｉ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、発射した遊技球が入球可能な入球手段と、を備えた遊技機であって、遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段と、前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路と、を備え、前記振分手段は、遊技球の自重により回動可能な可動部と、前記可動部を回動可能に軸支する軸部と、を備え、前記軸部は、前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、前記可動部は、前記可動部の所定状態において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部と、前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部と、を備え、前記遊技機は、前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流

入して前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路に遊技球を案内可能に構成され、前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路に前記後の遊技球を案内可能に構成され、前記遊技機は、所定条件が成立した場合に、遊技球を１球ずつ流入させる流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１作動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体とは異なる第２作動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体及び前記第２作動体とは異なる第３作動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を振り分ける作用手段と、前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部に誘導され得る第１状態となっている前記作用手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球を不可又はし難くし、前記第２入球部への入球が可能又は容易となる第２状態に切り替え可能な切替手段と、を備え、前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部及び前記第２入球部に入球しなかった場合に入球可能な第３入球手段、を備えている。これにより、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１４５９６】

＜Ｊ群：左右振分装置＋入球した遊技球を効果的に減速＞

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

発射した遊技球が入球可能な入球手段（例えば、振分ユニット入口５６ａ）と、を備えた遊技機であって、

遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段（例えば、左右振分装置５９）と、

前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路（例えば、振分ユニット入口５６ａ）と、を備え、

前記振分手段は、

遊技球の自重により回動可能な可動部（例えば、左右振分装置５９の外周部）と、

前記可動部を回動可能に軸支する軸部（例えば、振分軸部５９ａ）と、を備え、

前記軸部は、

前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、

前記可動部は、

前記可動部の所定状態（例えば、左右振分装置５９が非回動時の状態）において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部（例えば、突出部５９ｂ）と、

前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態（例えば、左右振分装置５９が回動した状態）となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部（例えば、円曲部５９ｄ）と、を備え、

前記遊技機は、

前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入して前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路（例えば、振分ユニット右側経路５６ｂ）に遊技球を案内可能に構成され、

前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路（例えば、振分ユニット左側経路５６ｃ）に前記後の遊技球を案内可能に構成され、

前記遊技機は、

所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）へ遊技球が流入するように動作可能な第１作動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体とは異なる第２作動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体及び前記第２作動体とは異なる第３作動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、
前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を振り分ける作用手段（例えば、入球口切換弁７５）と、
前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部に誘導され得る第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記作用手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球を不可又はし難くし、前記第２入球部への入球が可能又は容易となる第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替え可能な切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）と、
前記流入部から流入した遊技球が前記第２入球部の配設位置まで到達する流路に、遊技球の流下速度を減速させる減速手段（例えば、経路振分装置７４）と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｊ１。
【１４５９７】
遊技機Ｊ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、発射した遊技球が入球可能な入球手段と、を備えた遊技機であって、遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段と、前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路と、を備え、前記振分手段は、遊技球の自重により回動可能な可動部と、前記可動部を回動可能に軸支する軸部と、を備え、前記軸部は、前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、前記可動部は、前記可動部の所定状態において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部と、前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部と、を備え、前記遊技機は、前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入して前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路に遊技球を案内可能に構成され、前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路に前記後の遊技球を案内可能に構成され、前記遊技機は、所定条件が成立した場合に、遊技球を１球ずつ流入させる流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１作動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体とは異なる第２作動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体及び前記第２作動体とは異なる第３作動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を振り分ける作用手段と、前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部に誘導され得る第１状態となっている前記作用手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球を不可又はし難くし、前記第２入球部への入球が可能又は容易となる第２状態に切り替え可能な切替手段と、前記流入部から流入した遊技球が前記第２入球部の配設位置まで到達する流路に、遊技球の流下速度を減速させる減速手段と、を備えている。これにより、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１４５９８】
＜Ｋ群：左右振分装置＋入球手段に効率的に入球させる配設位置＞
遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
発射した遊技球が入球可能な入球手段（例えば、振分ユニット入口５６ａ）と、を備えた遊技機であって、
遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段（例えば、左右振分装置５９）と、
前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路（例えば、振分ユニット入口５６ａ）と、を備え、
前記振分手段は、
遊技球の自重により回動可能な可動部（例えば、左右振分装置５９の外周部）と、
前記可動部を回動可能に軸支する軸部（例えば、振分軸部５９ａ）と、を備え、
前記軸部は、
前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、
前記可動部は、
前記可動部の所定状態（例えば、左右振分装置５９が非回動時の状態）において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部（例えば、突出部５９ｂ）と、
前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態（例えば、左右振分装置５９が回動した状態）となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部（例えば、円曲部５９ｄ）と、を備え、
前記遊技機は、
前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入して前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路（例えば、振分ユニット右側経路５６ｂ）に遊技球を案内可能に構成され、
前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路（例えば、振分ユニット左側経路５６ｃ）に前記後の遊技球を案内可能に構成され、
前記遊技機は、
所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）へ遊技球が流入するように動作可能な第１作動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体とは異なる第２作動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体及び前記第２作動体とは異なる第３作動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、
前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を振り分ける作用手段（例えば、入球口切換弁７５）と、
前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部に誘導され得る第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記作用手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球を不可又はし難くし、前記第２入球部への入球が可能又は容易となる第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替え可能な切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）と、を備え、

前記第３作動体は、
発射された遊技球が所定位置（例えば、戻り球防止部材６８）を超えた場合に遊技盤に形成された遊技領域において、前記第２作動体よりも前記所定位置に近い位置に配設されている
ことを特徴とする遊技機Ｋ１。
【１４５９９】
遊技機Ｋ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、発射した遊技球が入球可能な入球手段と、を備えた遊技機であって、遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段と、前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路と、を備え、前記振分手段は、遊技球の自重により回動可能な可動部と、前記可動部を回動可能に軸支する軸部と、を備え、前記軸部は、前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、前記可動部は、前記可動部の所定状態において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部と、前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部と、を備え、前記遊技機は、前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入して前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路に遊技球を案内可能に構成され、前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路に前記後の遊技球を案内可能に構成され、前記遊技機は、所定条件が成立した場合に、遊技球を１球ずつ流入させる流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１作動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体とは異なる第２作動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体及び前記第２作動体とは異なる第３作動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を振り分ける作用手段と、前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部に誘導され得る第１状態となっている前記作用手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球を不可又はし難くし、前記第２入球部への入球が可能又は容易となる第２状態に切り替え可能な切替手段と、を備え、前記第３作動体は、発射された遊技球が所定位置を超えた場合に遊技盤に形成された遊技領域において、前記第２作動体よりも前記所定位置に近い位置に配設された。これにより、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。
【１４６００】
＜Ｌ群：左右振分装置＋遊技領域外に駆動手段＞
遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
発射した遊技球が入球可能な入球手段（例えば、振分ユニット入口５６ａ）と、を備えた遊技機であって、
遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段（例えば、左右振分装置５９）と、
前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路（例えば、振分ユニット入口５６ａ）と、を備え、
前記振分手段は、
遊技球の自重により回動可能な可動部（例えば、左右振分装置５９の外周部）と、
前記可動部を回動可能に軸支する軸部（例えば、振分軸部５９ａ）と、を備え、
前記軸部は、
前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、
前記可動部は、

前記可動部の所定状態（例えば、左右振分装置５９が非回動時の状態）において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部（例えば、突出部５９ｂ）と、
前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態（例えば、左右振分装置５９が回動した状態）となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部（例えば、円曲部５９ｄ）と、を備え、
前記遊技機は、
前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入して前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路（例えば、振分ユニット右側経路５６ｂ）に遊技球を案内可能に構成され、
前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路（例えば、振分ユニット左側経路５６ｃ）に前記後の遊技球を案内可能に構成され、
前記遊技機は、
所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）へ遊技球が流入するように動作可能な第１作動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体とは異なる第２作動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体及び前記第２作動体とは異なる第３作動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、
前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を振り分ける作用手段（例えば、入球口切換弁７５）と、
前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部に誘導され得る第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記作用手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球を不可又はし難くし、前記第２入球部への入球が可能又は容易となる第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替え可能な切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）と、
遊技球が流下し得る流下可能領域（例えば、内レール６１、外レール６２及び遊技盤１３内に配設された遊技部材に区画された、球が流下し得る領域）と流下し得ない流下不可領域（例えば、球が流下し得ない領域）とを区画する区画手段（例えば、内レール６１、外レール６２及び遊技盤１３内に配設された遊技部材）と、
前記第１作動体を駆動させる駆動手段（例えば、普通電役７２ｊ）と、を備え、
前記駆動手段は、
前記区画手段によって区画される前記流下可能領域よりも該流下可能領域の中心から見て外側に配置される
ことを特徴とする遊技機Ｌ１。
【１４６０１】
遊技機Ｌ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、発射した遊技球が入球可能な入球手段と、を備えた遊技機であって、遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段と、前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路と、を備え、前記振分手段は、遊技球の自重により回動可能な可動部と、前記可動部を回動可能に軸支する軸部と、を備え、前記軸部は、前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた

位置となるように配設されており、前記可動部は、前記可動部の所定状態において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部と、前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部と、を備え、前記遊技機は、前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入して前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路に遊技球を案内可能に構成され、前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路に前記後の遊技球を案内可能に構成され、前記遊技機は、所定条件が成立した場合に、遊技球を１球ずつ流入させる流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１作動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体とは異なる第２作動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体及び前記第２作動体とは異なる第３作動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を振り分ける作用手段と、前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部に誘導され得る第１状態となっている前記作用手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球を不可又はし難くし、前記第２入球部への入球が可能又は容易となる第２状態に切り替え可能な切替手段と、遊技球が流下し得る流下可能領域と流下し得ない流下不可領域とを区画する区画手段と、前記第１作動体を駆動させる駆動手段と、を備え、前記駆動手段は、前記区画手段によって区画される前記流下可能領域よりも該流下可能領域の中心から見て外側に配置される。これにより、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１４６０２】

なお、上記遊技機Ａ１の構成に対して、上記遊技機Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１，Ｌ１にて限定した構成を適用してもよい。

【１４６０３】

なお、上記遊技機Ｂ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１，Ｌ１にて限定した構成を適用してもよい。

【１４６０４】

なお、上記遊技機Ｃ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１，Ｌ１にて限定した構成を適用してもよい。

【１４６０５】

なお、上記遊技機Ｄ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１，Ｌ１にて限定した構成を適用してもよい。

【１４６０６】

なお、上記遊技機Ｅ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１，Ｌ１にて限定した構成を適用してもよい。

【１４６０７】

なお、上記遊技機Ｆ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１，Ｌ１にて限定した構成を適用してもよい。

【１４６０８】

なお、上記遊技機Ｇ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１，Ｌ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１４６０９】

なお、上記遊技機Ｈ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１，Ｌ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１４６１０】

なお、上記遊技機Ｉ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｊ１，Ｋ１，Ｌ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１４６１１】

なお、上記遊技機Ｊ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｋ１，Ｌ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１４６１２】

なお、上記遊技機Ｋ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１，Ｌ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１４６１３】

なお、上記遊技機Ｌ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１４６１４】

これらの場合、各構成を適用したことによるさらなる効果を奏することができる。

【１４６１５】

遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１，Ｌ１のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機Ｘ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【１４６１６】

遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１，Ｌ１のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Ｘ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（大入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【１４６１７】

遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１，Ｌ１のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｘ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【符号の説明】

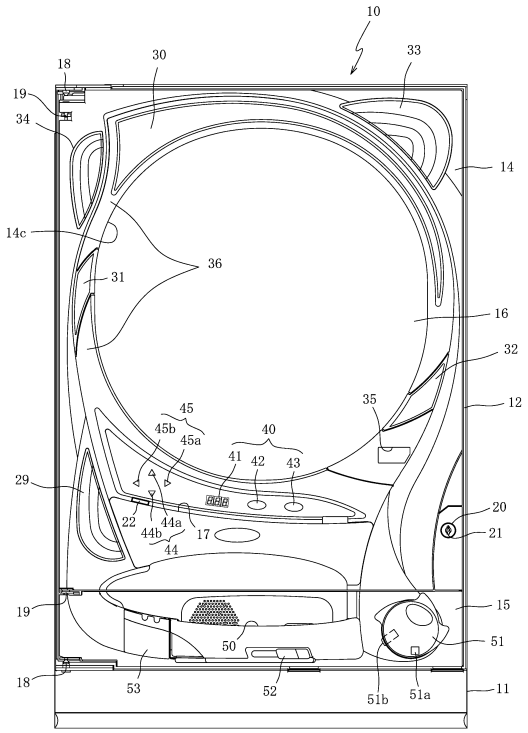
【１４６１８】

１０　　パチンコ機（遊技機）
１１　　外枠
１２　　内枠

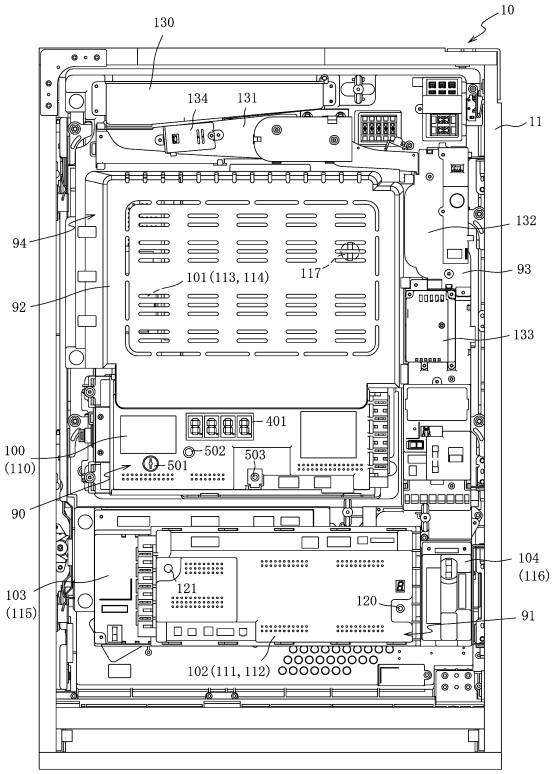
５１　　操作ハンドル（遊技者操作手段の一部）
２０３ｊ　　設定値格納エリア（設定値記憶手段の一部）
２０３ｍ　　設定シナリオカウンタ（計数手段の一部）
２０３ｎ　　確変フラグ（遊技状態設定手段の一部）
２０３ｏ　　時短低確フラグ（遊技状態設定手段の一部）
２０３ｐ　　時短高確フラグ（遊技状態設定手段の一部）
２０３ｘ　　発射球数カウンタ（発射球数計数手段の一部）
２０３ｙ　　第１シナリオカウンタ（第１計数手段の一部）
２０３ｚ　　第２シナリオカウンタ（第２計数手段の一部）
５０１　　設定キー（設定手段の一部）
５０２　　設定シナリオ番号変更スイッチ（初期設定手段の一部）
５０３　　ＲＡＭ消去スイッチ（操作手段の一部）
Ｓ１１６　　設定シナリオ変更処理（設定手段の一部）
Ｓ２０３　　当たり処理（有利状態発生手段の一部）
Ｓ５１５　　（第３変更手段の一部）
Ｓ１２０９　　設定値コマンド処理（第１演出手段の一部、第２演出手段の一部）
Ｓ５２０９　　設定シナリオカウンタ計数処理（第１変更手段の一部、第２変更手段の一部）
Ｓ５６０７　　（報知手段の一部）
Ｓ５７０２　　（期間計数手段の一部）
Ｓ５７０３　　（第３変更手段の一部）

【図面】

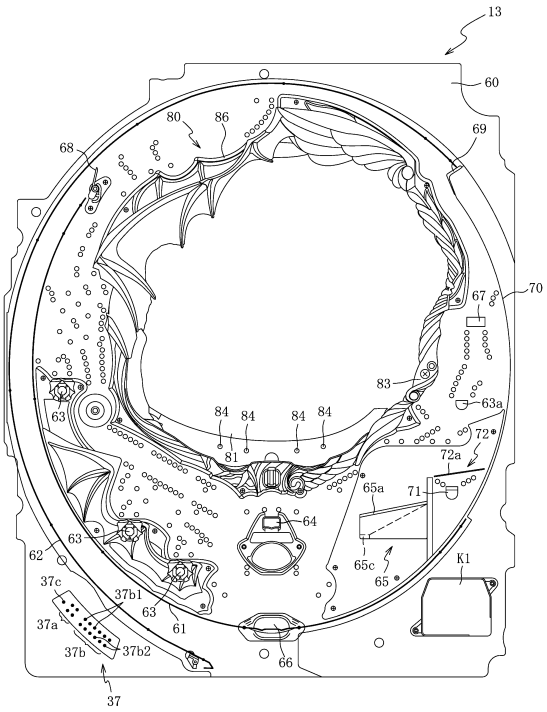
【図１】



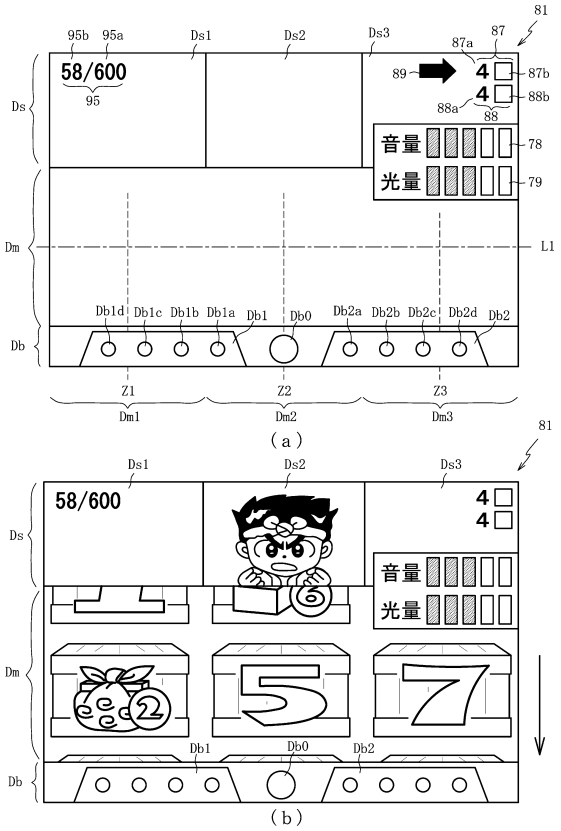
【図２】



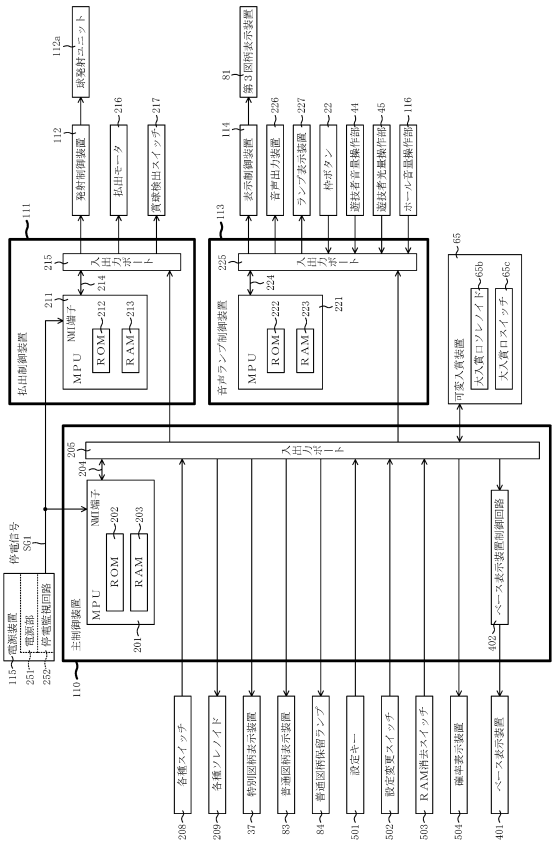
【図３】


13
60
80
86
69
68
70
67
83
63a
63
84
84
84
84
81
72
72a
65a
71
64
63
62
65c
65
K1
37c
37b1
63
37a
61
37b
37b2
66
37

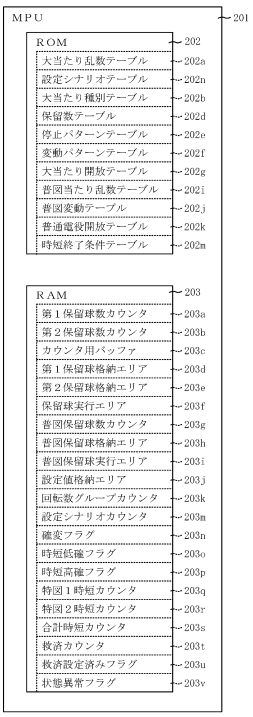
【図４】


81
95b
95a
Ds1
Ds2
Ds3
87a
87
58/600
95
89
4
87b
4
88b
88a
88
音量
78
光量
79
Ds
Dm
L1
Db
Db1d
Db1c
Db1b
Db1a
Db1
Db0
Db2a
Db2b
Db2c
Db2d
Db2
Z1
Z2
Z3
Dm1
Dm2
Dm3
(a)
81
Ds1
Ds2
Ds3
58/600
4
4
音量
光量
Ds
Dm
Db
Db1
Db0
Db2
(b)

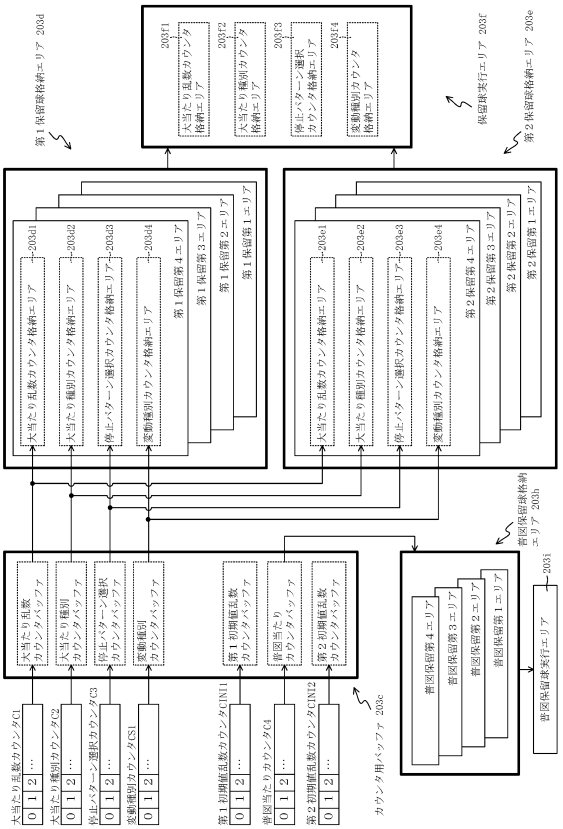
【図５】


払出制御装置
MPU
NMI端子
ROM
RAM
入出力ポート
音声ランプ制御装置
可変入賞装置
大入賞口ソレノイド
大入賞口スイッチ
主制御装置
停電信号
SG1
電源装置
電源部
停電監視回路
各種スイッチ
各種ソレノイド
特別図柄表示装置
普通図柄表示装置
普通図柄保留ランプ
設定キー
設定変更スイッチ
RAM消去スイッチ
確率表示装置
ベース表示装置

【図６】


MPU
201
ROM
202
大当たり乱数テーブル
202a
設定シナリオテーブル
202n
大当たり種別テーブル
202b
保留数テーブル
202d
停止パターンテーブル
202e
変動パターンテーブル
202f
大当たり開放テーブル
202g
普図当たり乱数テーブル
202i
普図変動テーブル
202j
普通電役開放テーブル
202k
時短終了条件テーブル
202m
RAM
203
第１保留球数カウンタ
203a
第２保留球数カウンタ
203b
カウンタ用バッファ
203c
第１保留球格納エリア
203d
第２保留球格納エリア
203e
保留球実行エリア
203f
普図保留球数カウンタ
203g
普図保留球格納エリア
203h
普図保留球実行エリア
203i
設定値格納エリア
203j
回転数グループカウンタ
203k
設定シナリオカウンタ
203m
確変フラグ
203n
時短低確フラグ
203o
時短高確フラグ
203p
特図１時短カウンタ
203q
特図２時短カウンタ
203r
合計時短カウンタ
203s
救済カウンタ
203t
救済設定済みフラグ
203u
状態異常フラグ
203v

【図７】



【図８】

202a

大当たり乱数テーブル（特図１・特図２共通）

設定値	遊技状態	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）			
		大当たり		ハズレ	
		乱数値	個数	乱数値	個数
1	低確	0～32	33個	33～9999	9967個
	高確	0～164	165個	165～9999	9835個
2	低確	0～39	40個	40～9999	9960個
	高確	0～199	200個	200～9999	9800個
3	低確	0～49	50個	50～9999	9950個
	高確	0～249	250個	250～9999	9750個

【図９】

202n

設定シナリオテーブル

設定シナリオ番号	特図回転数	回転数グループ				
		No. 1	No. 2	No. 3	No. 4	No. 5
	0～450	451～1000	1001～1550	1551～2000	2001～
1–		1	1	1	1	1
2–		2	2	2	2	2
3–		3	3	3	3	3
2A		1	2	1	1	2
2b		2	2	2	1	1
3A		2	3	1	3	2
3b		1	3	3	2	3

【図１０】

202b1

特図１大当たり種別テーブル

大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
0～29	時短Ａ	30%	5R	時間短縮状態
30～99	確変Ａ	70%		確率変動状態

（ａ）

202b2

特図２大当たり種別テーブル

大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
0～29	時短Ｂ	30%	10R	時間短縮状態
30～99	確変Ｂ	70%		確率変動状態

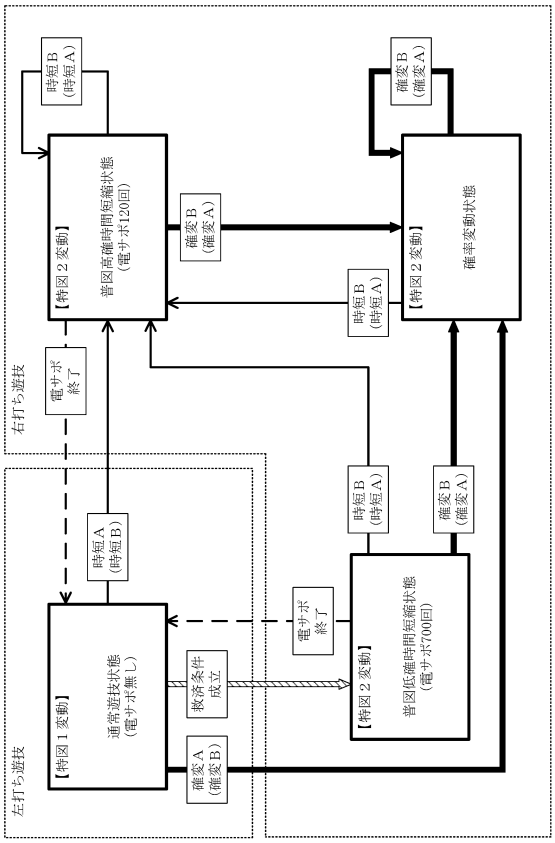
（ｂ）

【図１１】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	特図確率	普図確率	奨励発射態様	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	備考
通常遊技状態	初期状態 時間短縮状態　終了	低	低	左	特図１	5～190	5～190	右打ち禁止報知
普図高確時間短縮状態（電サポ120回）	時短Ａ・Ｂ当選	低	高	右	特図２	15～190	1～190	右打ち報知
確率変動状態	確変Ａ・Ｂ当選	高	高	右	特図２	15～190	1～190	右打ち報知
普図低確時間短縮状態（電サポ700回）	救済条件成立 （特図低確非状態で600回転）	低	低	右	特図２	15～190	1～190	右打ち報知

【図１２】



【図１３】

特図１用保留数テーブル　202d1

遊技状態	当否	特図１保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ	Ａテーブル			Ｂテーブル
	大当たり	Ｃテーブル			
時間短縮状態 確率変動状態	ハズレ	Ａテーブル			
	大当たり	Ｃテーブル			

（ａ）

特図２用保留数テーブル　202d2

遊技状態	当否	特図２保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ	Ａテーブル	Ｂテーブル		
	大当たり	Ｃテーブル			
時間短縮状態 確率変動状態	ハズレ	Ａテーブル	Ｄテーブル		
	大当たり	Ｃテーブル			

（ｂ）

【図１４】

Ａテーブル　202e1

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	0～74
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99

（ａ）

Ｂテーブル　202e2

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	0～74
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99

（ｂ）

Ｃテーブル　202e3

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	0～4
E4	スーパーリーチ	－	5～39
E5	スペシャルリーチ	－	40～99

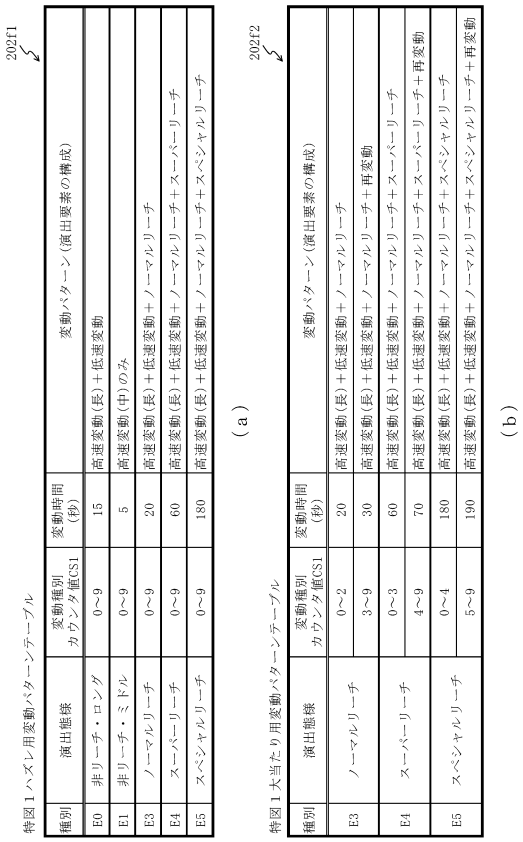
（ｃ）

Ｄテーブル　202e4

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	0～74
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99

（ｄ）

【図１５】



202f1

特図１ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動（長）＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動（中）のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ

（ａ）

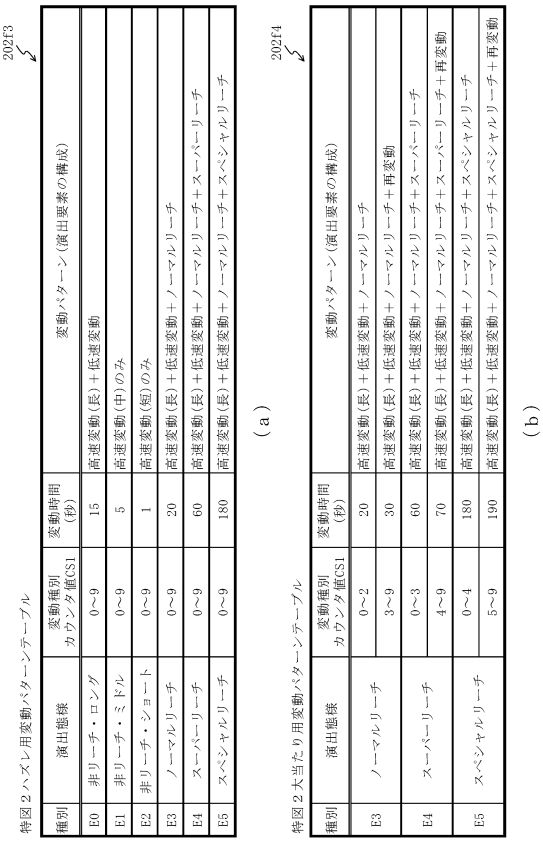
202f2

特図１大当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

（ｂ）

【図１６】



202f3

特図２ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動（長）＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動（中）のみ
E2	非リーチ・ショート	0～9	1	高速変動（短）のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ

（ａ）

202f4

特図２大当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

（ｂ）

【図１７】

202g

大当たり開放テーブル

遊技状態	大当たり種別	開放入賞口	ラウンド回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数
通常遊技状態	時短A	大入賞口	5回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	15個
	確変A								
時間短縮状態 確率変動状態	時短B		10回	5秒	1秒	5秒	30秒	10個	15個
	確変B								

【図１８】

202m

時短終了条件テーブル

遊技状態	大当たり種別	時短回数			移行先遊技状態
		特図１時短回数	特図２時短回数	合計時短回数	
通常遊技状態 時間短縮状態 確率変動状態	時短A 時短B	100回	120回	120回	普図高確時間短縮状態
	確変A 確変B	次回まで	次回まで	次回まで	確率変動状態
通常遊技状態 （救済条件成立）	—	700回	700回	700回	普図低確時間短縮状態

【図１９】

202i

普図当たり乱数テーブル

遊技状態	普図当たり乱数値 （普図当たりカウンタC4の値）
通常遊技状態 普図低確時間短縮状態	30～99
普図高確時間短縮状態 確率変動状態	1～99

（ａ）

202j

普図変動テーブル

遊技状態	変動時間
通常遊技状態	15秒
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	0.1秒

（ｂ）

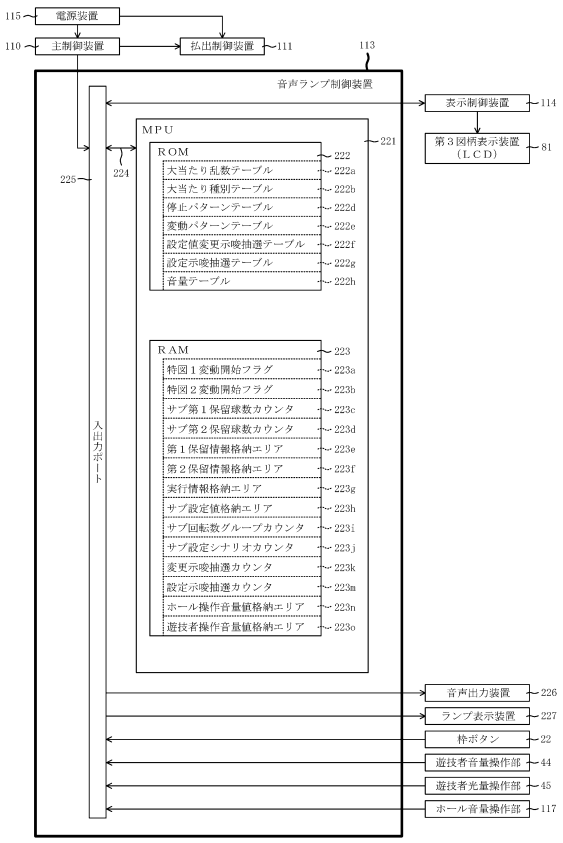
202k

普通電役開放テーブル

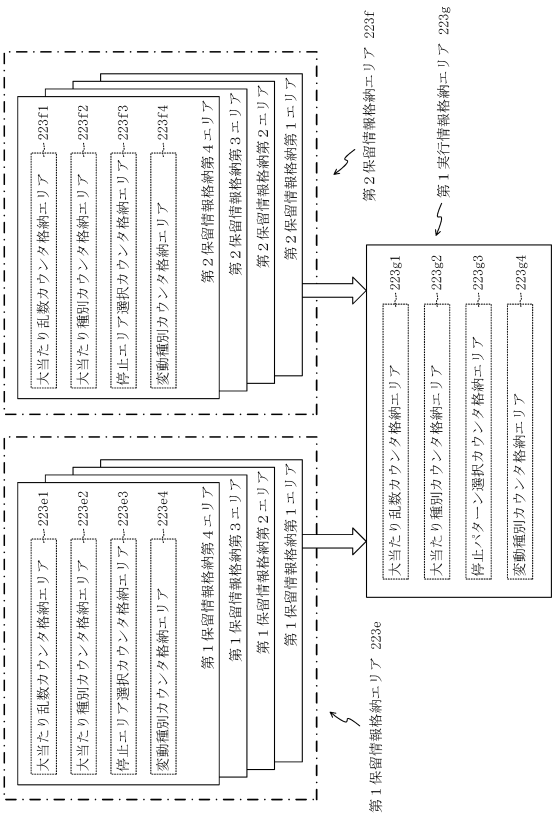
遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル時間	最大入賞個数
通常遊技状態	1回	0.1秒	－	10個
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	5回	1秒	1秒	10個

（ｃ）

【図２０】



【図２１】



【図２２】

222f

設定値変更示唆抽選テーブル

現在設定値	次変動設定値	変更示唆抽選カウンタ値	割合	予告演出内容	
1	1	0～49	50%	No.1	予告なし
		50～79	30%	No.2	「設定値変更なし！？」
		80～99	20%	No.3	「設定値変更あり！？」
		－	0%	No.4	「設定値変更！！」
	2	0～39	40%	No.1	予告なし
		40～49	10%	No.2	「設定値変更なし！？」
		50～79	30%	No.3	「設定値変更あり！？」
		80～99	20%	No.4	「設定値変更！！」
	3	0～19	20%	No.1	予告なし
		20～29	10%	No.2	「設定値変更なし！？」
		30～69	40%	No.3	「設定値変更あり！？」
		70～99	30%	No.4	「設定値変更！！」
2	1	0～39	40%	No.1	予告なし
		40～49	10%	No.2	「設定値変更なし！？」
		50～79	30%	No.3	「設定値変更あり！？」
		80～99	20%	No.4	「設定値変更！！」
	2	0～49	50%	No.1	予告なし
		50～79	30%	No.2	「設定値変更なし！？」
		80～99	20%	No.3	「設定値変更あり！？」
		－	0%	No.4	「設定値変更！！」
	3	0～39	40%	No.1	予告なし
		40～49	10%	No.2	「設定値変更なし！？」
		50～79	30%	No.3	「設定値変更あり！？」
		80～99	20%	No.4	「設定値変更！！」
3	1	0～19	20%	No.1	予告なし
		20～29	10%	No.2	「設定値変更なし！？」
		30～69	40%	No.3	「設定値変更あり！？」
		70～99	30%	No.4	「設定値変更！！」
	2	0～39	40%	No.1	予告なし
		40～49	10%	No.2	「設定値変更なし！？」
		50～79	30%	No.3	「設定値変更あり！？」
		80～99	20%	No.4	「設定値変更！！」
	3	0～49	50%	No.1	予告なし
		50～79	30%	No.2	「設定値変更なし！？」
		80～99	20%	No.3	「設定値変更あり！？」
		－	0%	No.4	「設定値変更！！」

【図２３】

222g

設定示唆抽選テーブル

現在設定値	設定示唆抽選カウンタ値	割合	予告演出内容	
1	0～82	83%	No.1	予告なし
	83～92	10%	No.2	「奇数設定！？」
	93～96	4%	No.3	「偶数設定！？」
	97,98	2%	No.4	「中間設定以上！？」
	99	1%	No.5	「高設定！？」
	－	0%	No.6	「高設定確定！！」
2	0～81	82%	No.1	予告なし
	82～85	4%	No.2	「奇数設定！？」
	86～93	8%	No.3	「偶数設定！？」
	94～97	4%	No.4	「中間設定以上！？」
	98,99	2%	No.5	「高設定！？」
	－	0%	No.6	「高設定確定！！」
3	0～80	81%	No.1	予告なし
	81～88	8%	No.2	「奇数設定！？」
	89～92	4%	No.3	「偶数設定！？」
	93,94	2%	No.4	「中間設定以上！？」
	95～98	4%	No.5	「高設定！？」
	99	1%	No.6	「高設定確定！！」

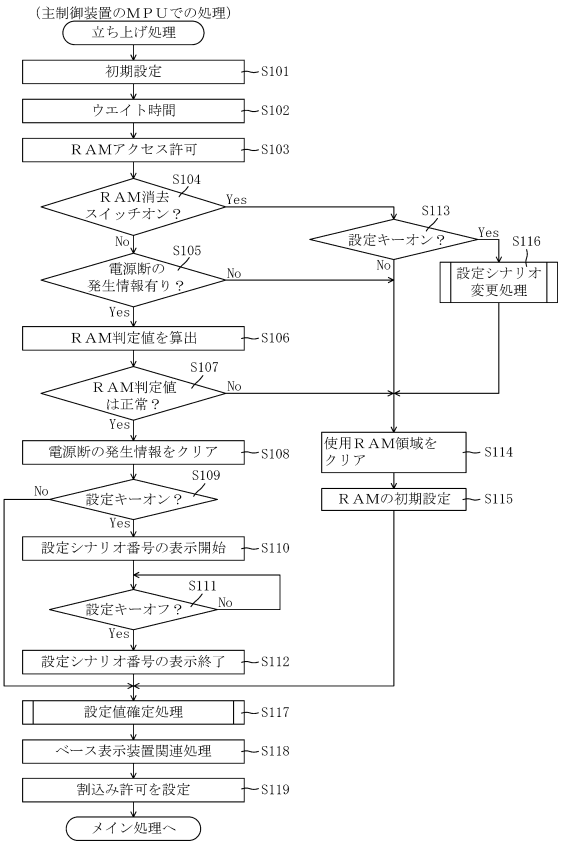
【図２４】

222h

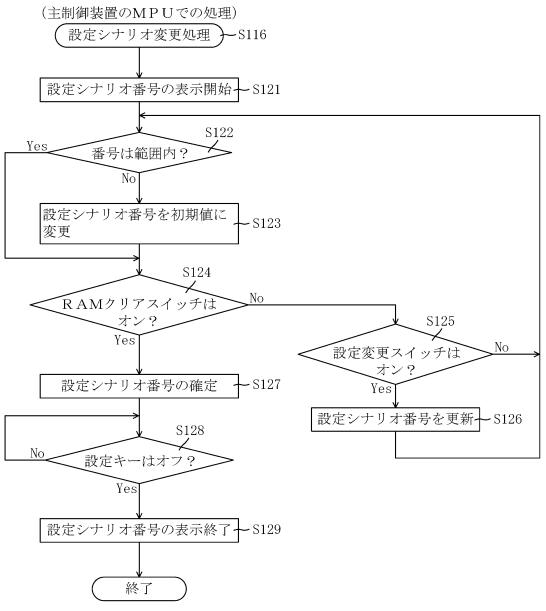
音量テーブル

ホール操作音量値	遊技者操作音量値				
	1	2	3	4	5
1	2	4	6	8	10
2	12	14	16	18	20
3	22	24	26	28	30
4	32	34	36	38	40
5	42	44	46	48	50
6	52	54	56	58	60
7	62	64	66	68	70
8	72	74	76	78	80
－	100	100	100	100	100

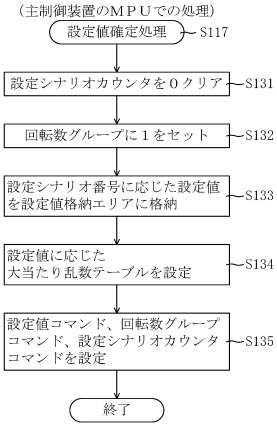
【図２５】



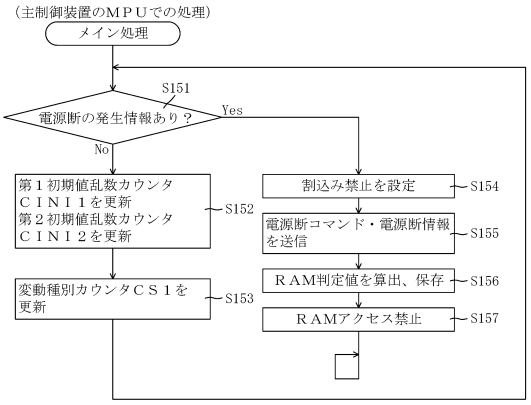
【図２６】



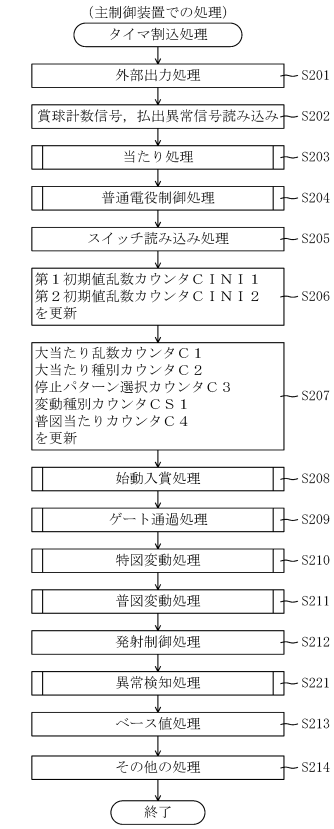
【図２７】



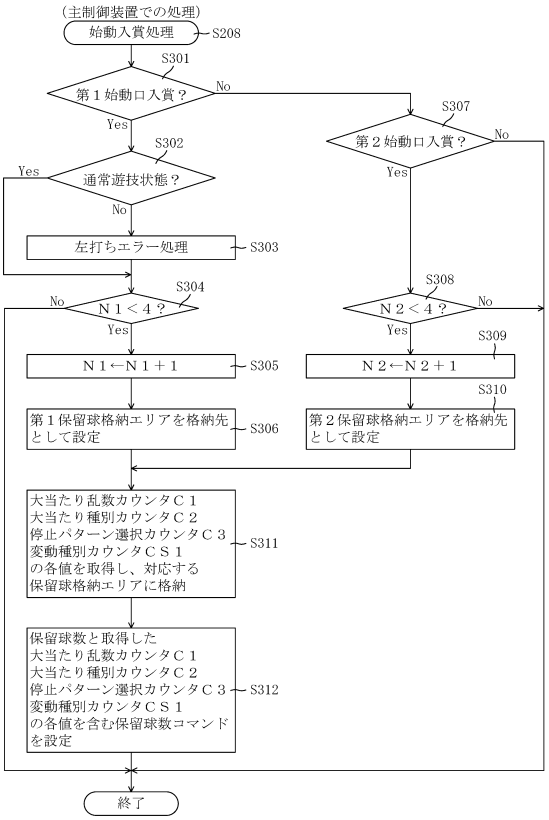
【図２８】



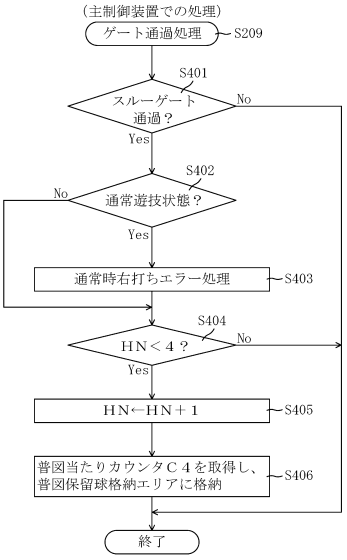
【図２９】



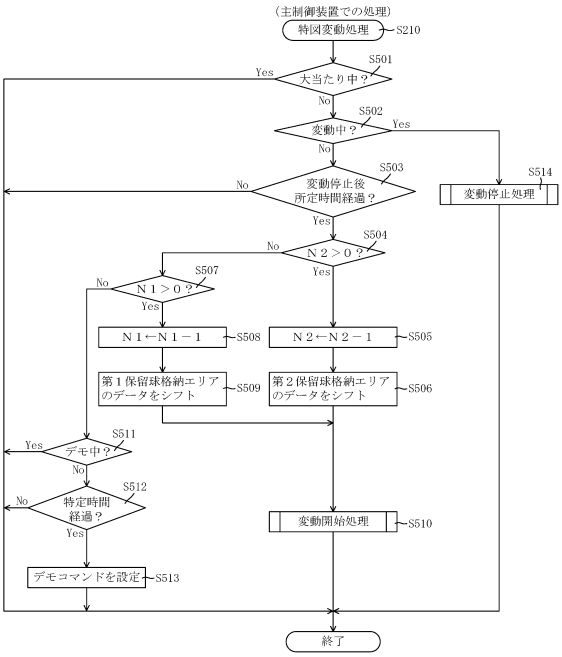
【図３０】



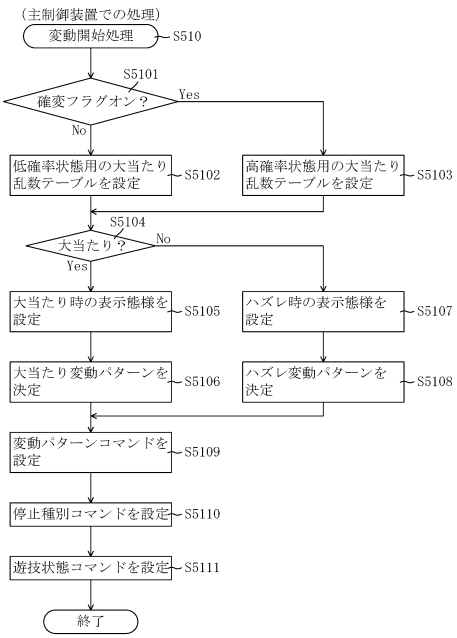
【図３１】



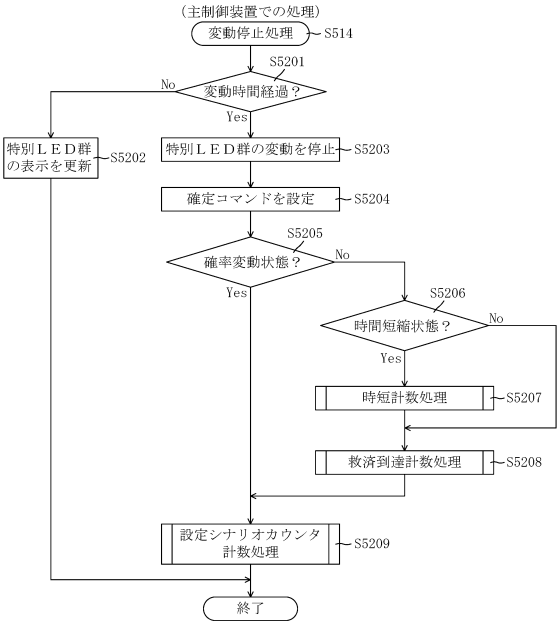
【図３２】



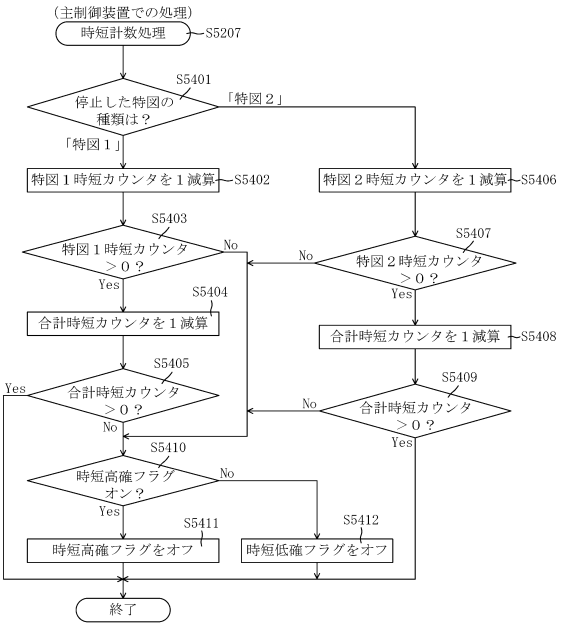
【図３３】



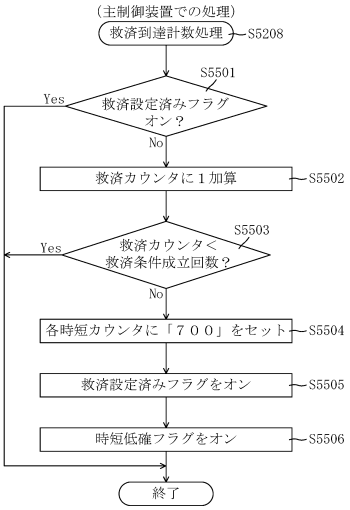
【図３４】



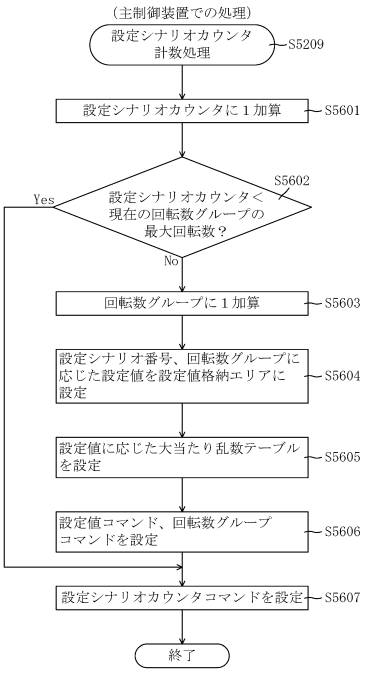
【図３５】



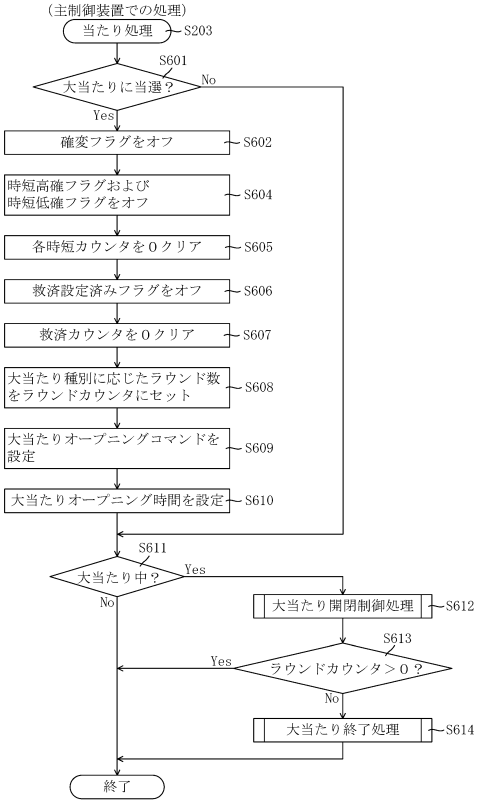
【図３６】



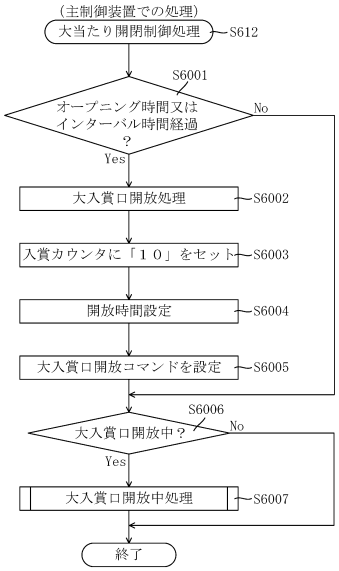
【図３７】



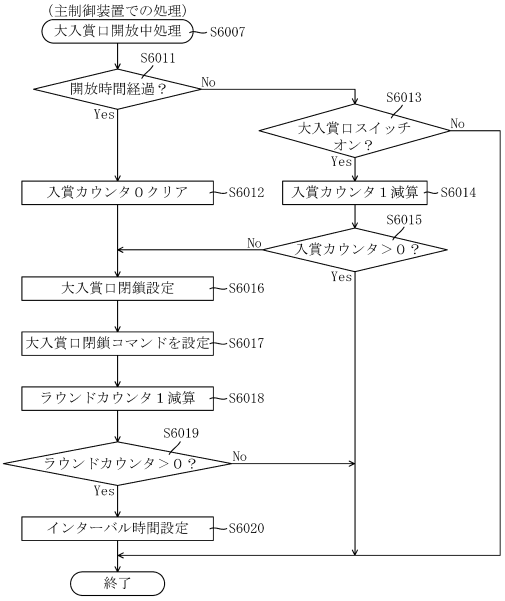
【図３８】



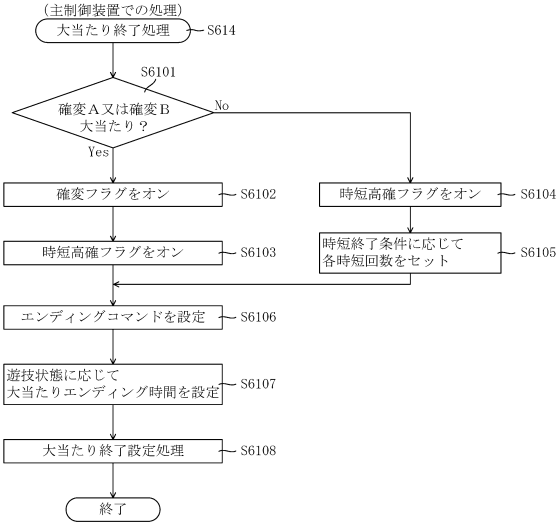
【図３９】



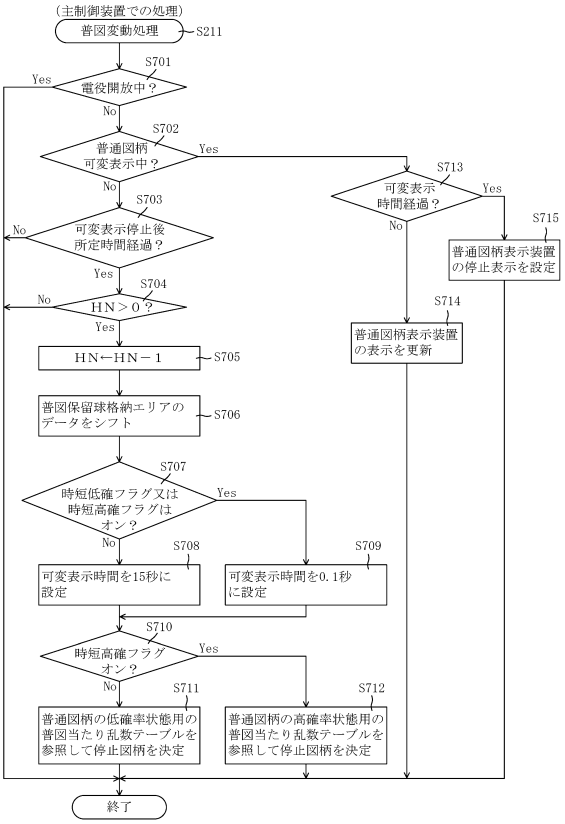
【図４０】



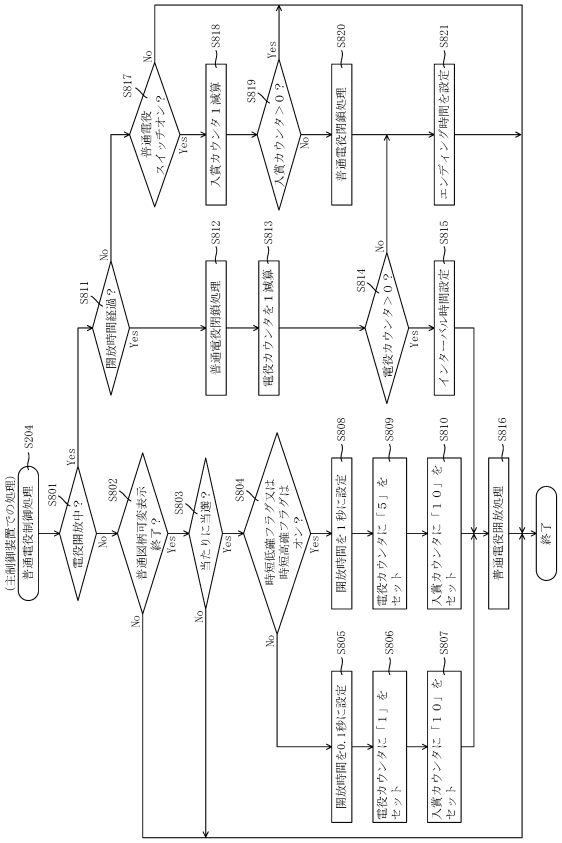
【図４１】



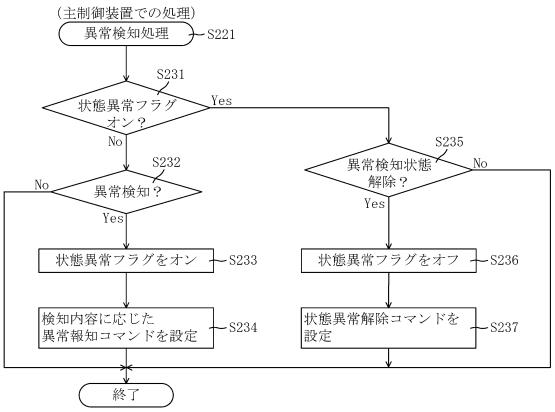
【図４２】



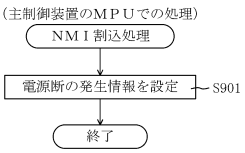
【図４３】



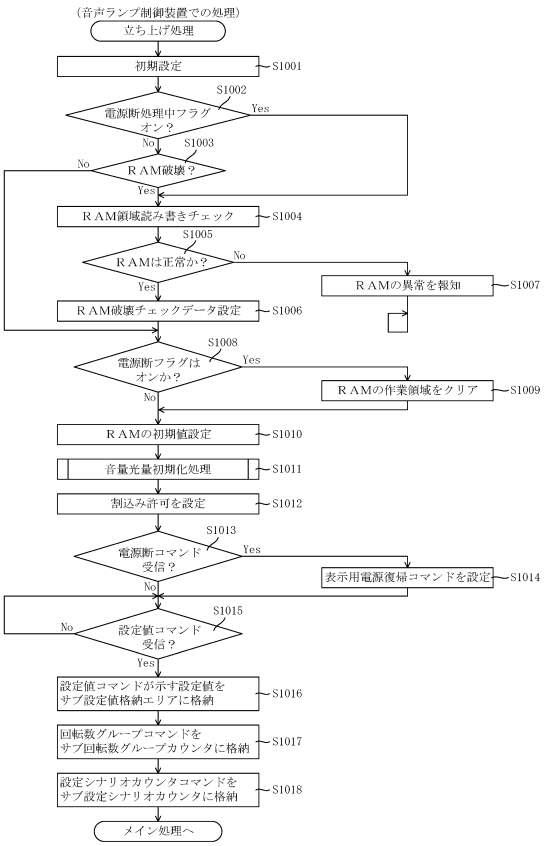
【図４４】



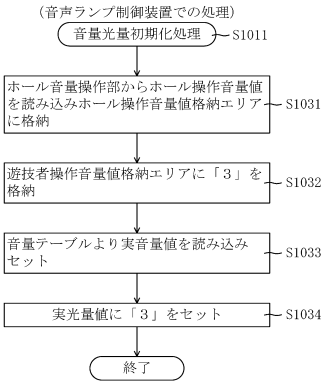
【図４５】



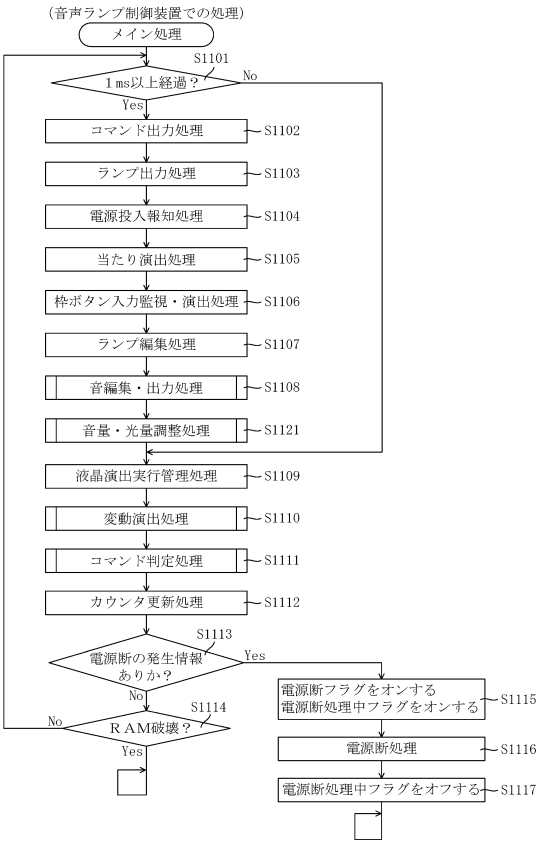
【図４６】



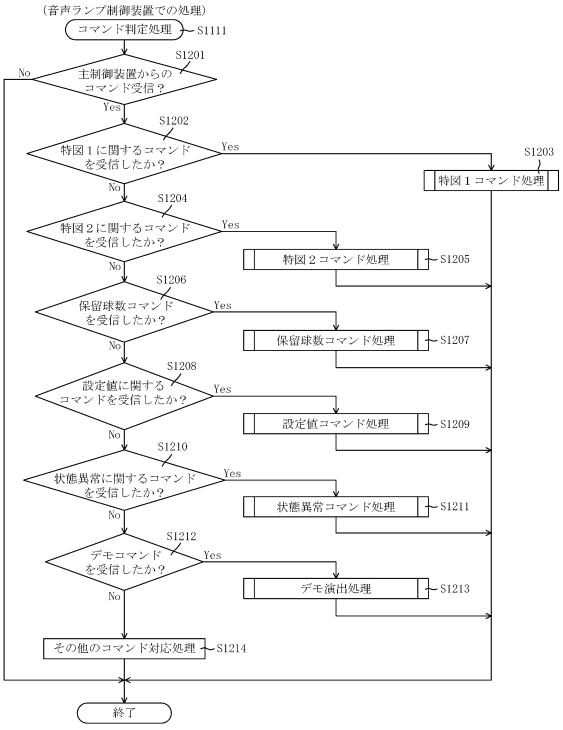
【図４７】



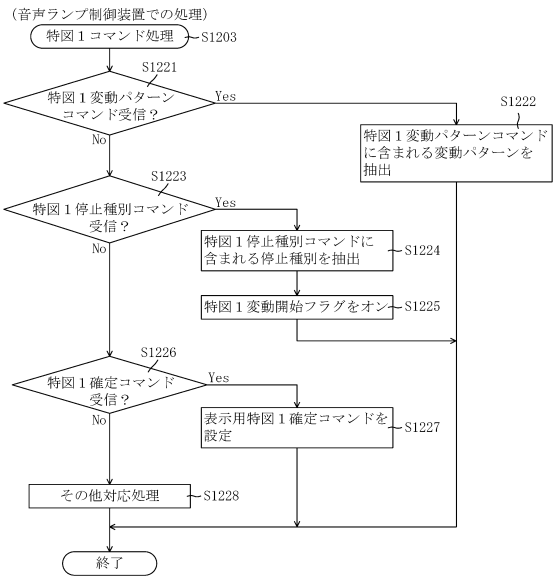
【図４８】



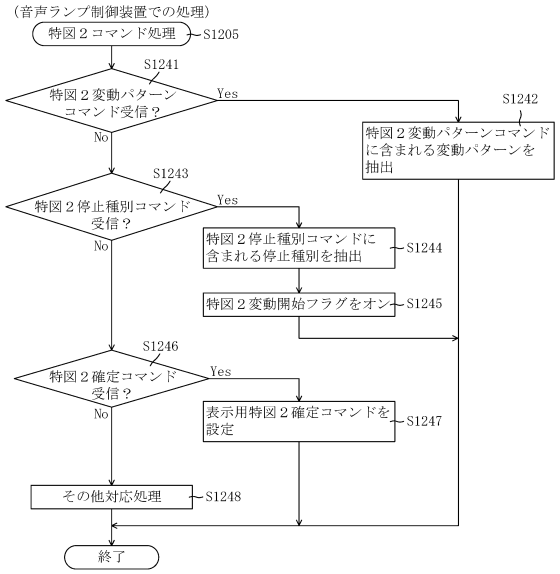
【図４９】



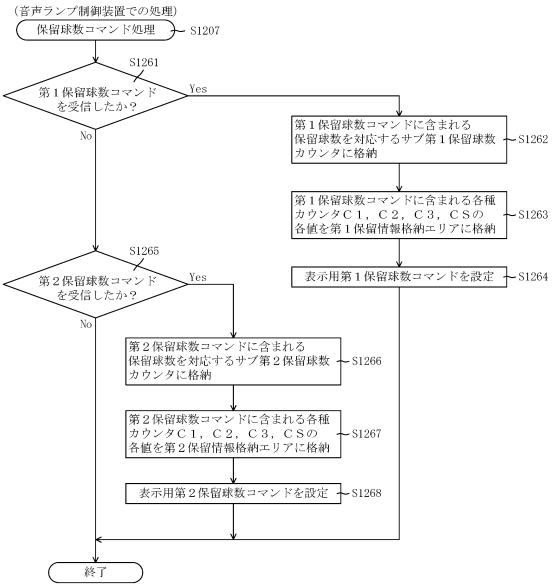
【図５０】



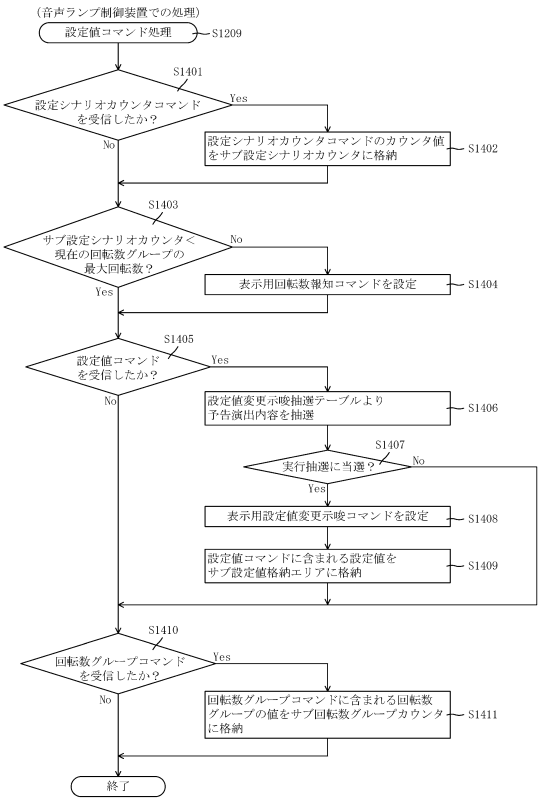
【図５１】



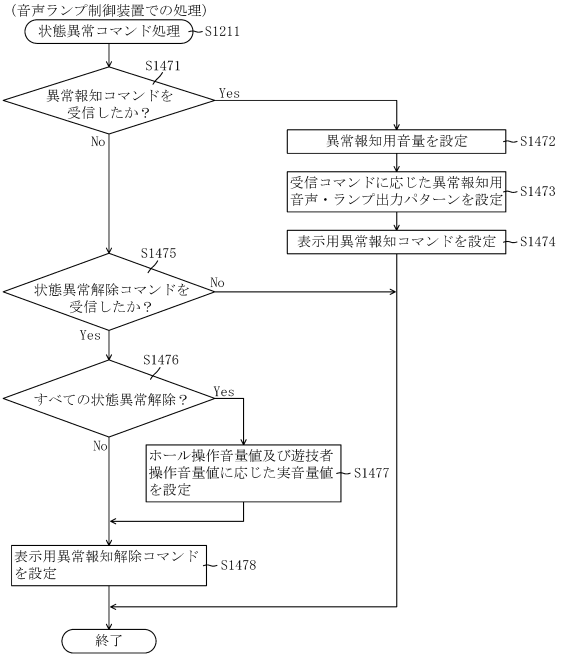
【図５２】



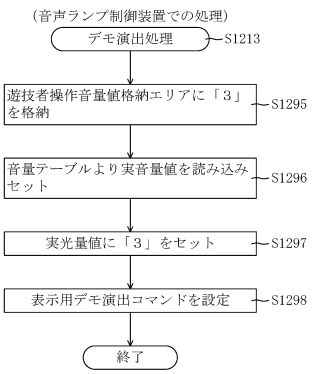
【図５３】



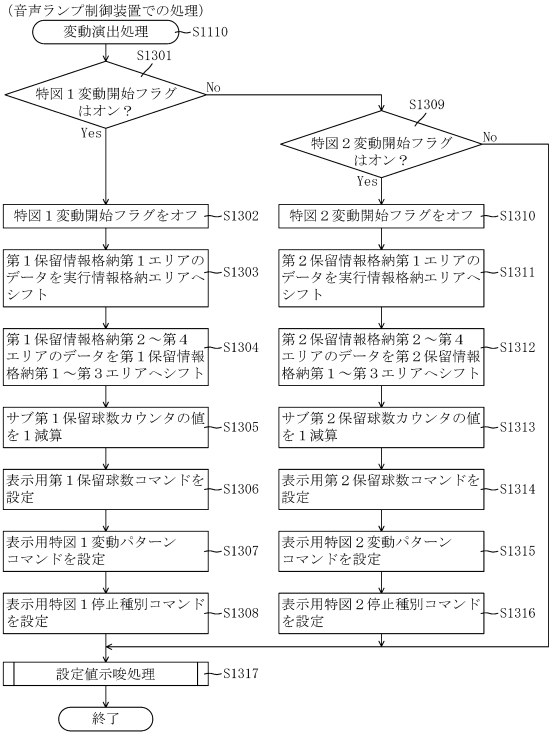
【図５４】



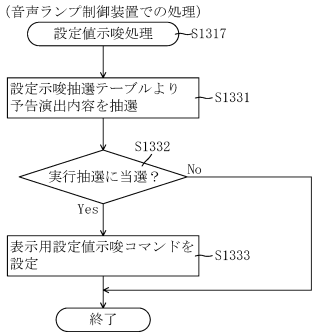
【図５５】



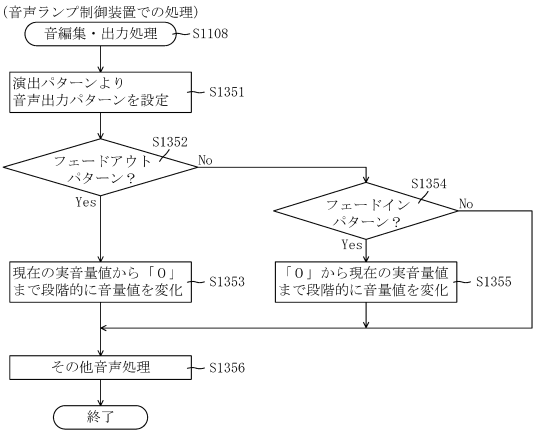
【図５６】



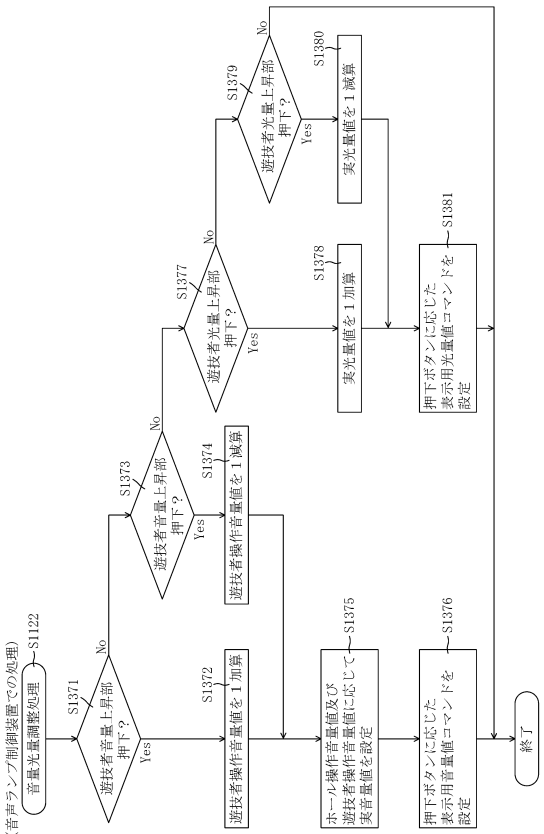
【図５７】



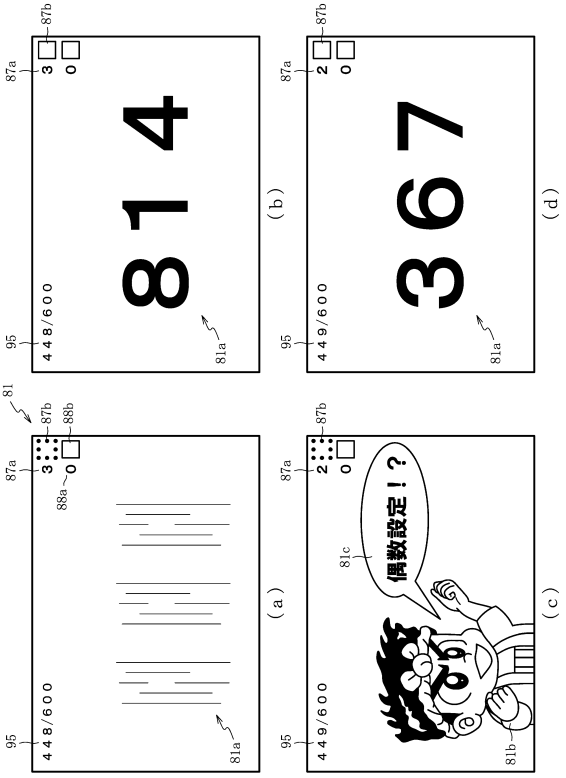
【図５８】



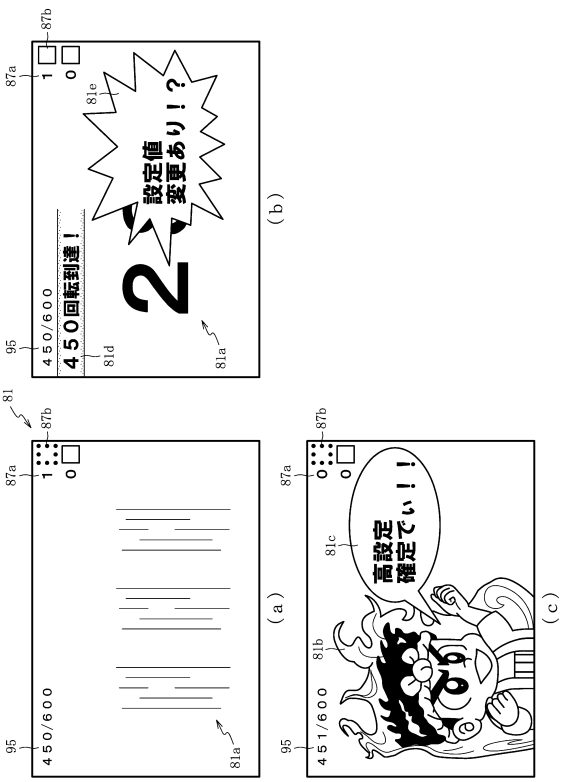
【図５９】



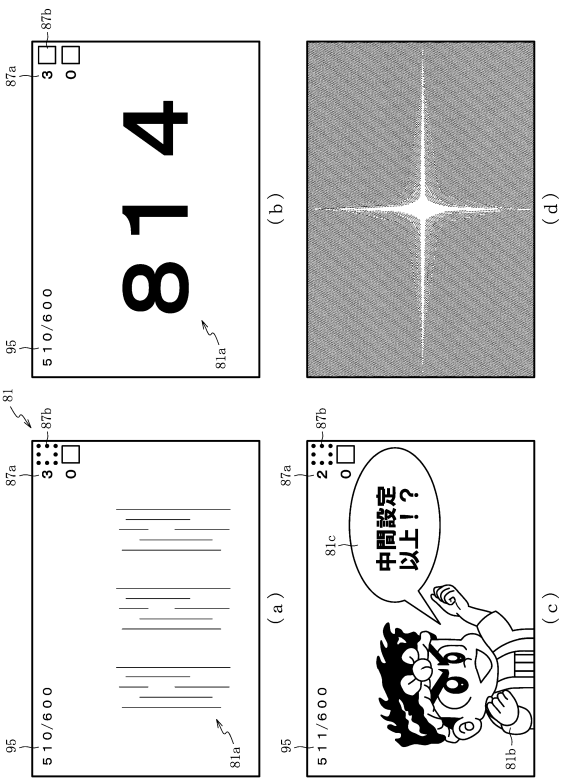
【図６０】



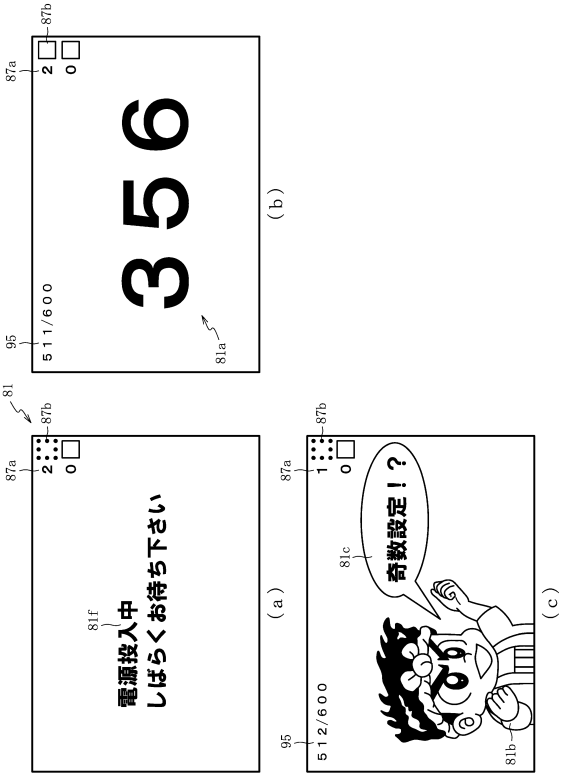
【図６１】



【図６２】



【図６３】



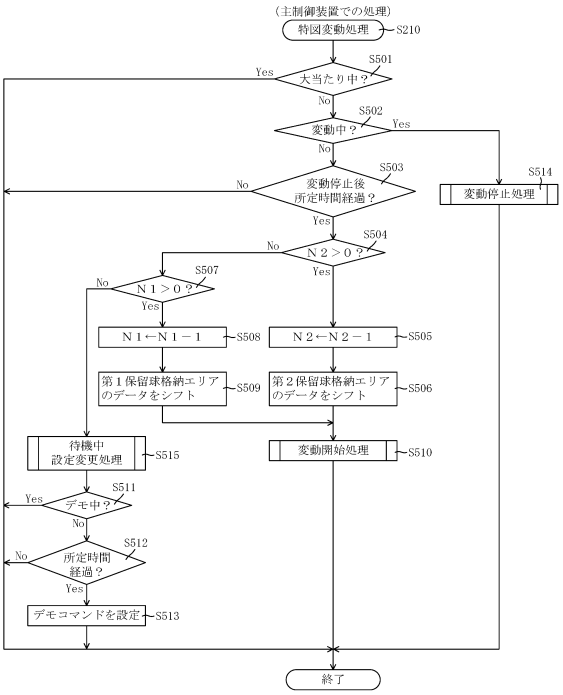
【図６４】

202n

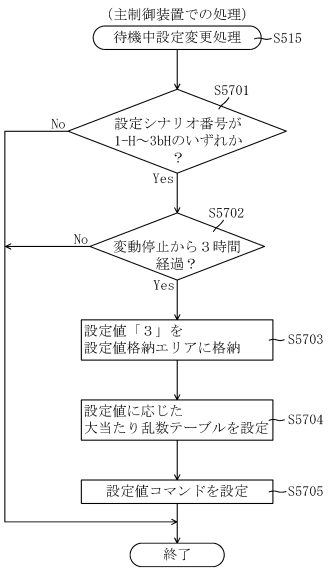
設定シナリオテーブル

設定シナリオ番号	回転数グループ 特図回転数 No.1 0～450	No.2 451～1000	No.3 1001～1550	No.4 1551～2000	No.5 2001～	備考
1–	1	1	1	1	1	
2–	2	2	2	2	2	
3–	3	3	3	3	3	
2A	1	2	1	1	2	
2b	2	2	2	1	1	
3A	2	3	1	3	2	
3b	1	3	3	2	3	
1–H	1	1	1	1	1	
2–H	2	2	2	2	2	
3–H	3	3	3	3	3	
2AH	1	2	1	1	2	無変動状態が３時間継続した場合に設定値を「３」に変更
2bH	2	2	2	1	1	
3AH	2	3	1	3	2	
3bH	1	3	3	2	3	

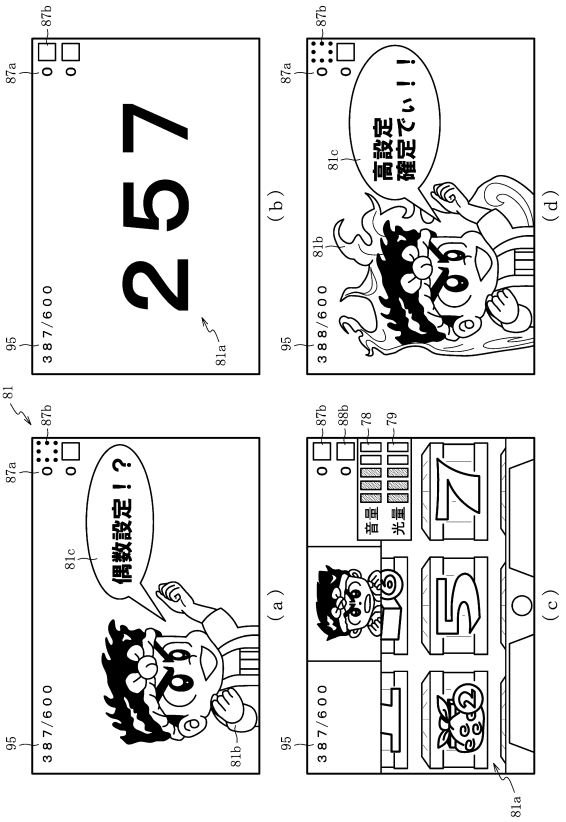
【図６５】



【図６６】



【図６７】



【図６８】

大当たり乱数テーブル（特図１・特図２共通） 202a

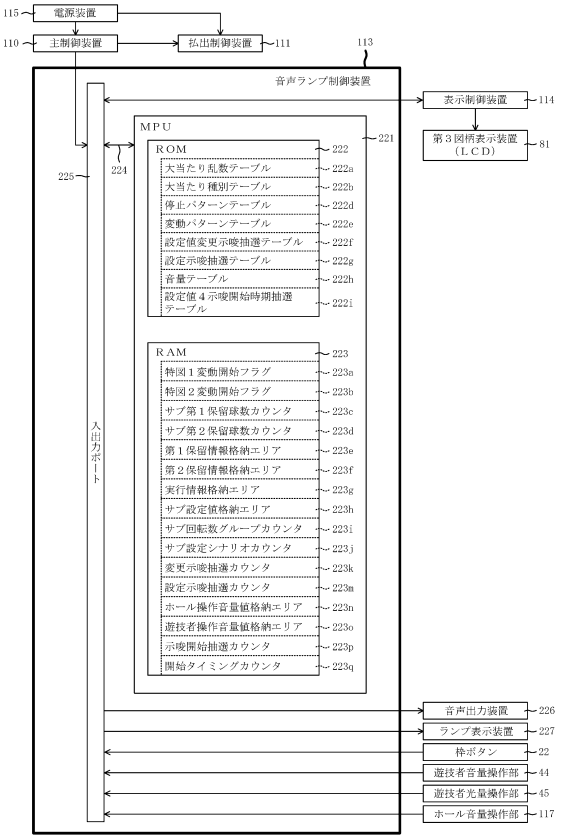
設定値	遊技状態	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）			
		大当たり		ハズレ	
		乱数値	個数	乱数値	個数
0	低確	0～24	25個	25～9999	9975個
	高確	0～124	125個	125～9999	9875個
1	低確	0～32	33個	33～9999	9967個
	高確	0～164	165個	165～9999	9835個
2	低確	0～39	40個	40～9999	9960個
	高確	0～199	200個	200～9999	9800個
3	低確	0～49	50個	50～9999	9950個
	高確	0～249	250個	250～9999	9750個
4	低確	0～99	100個	100～9999	9900個
	高確	0～499	500個	500～9999	9500個

【図６９】

202n

設定シナリオテーブル	回転数グループ					
	特図回転数					
設定シナリオ番号	0～450	451～1000	1001～1550	1551～2000	2001～	
	No. 1	No. 2	No. 3	No. 4	No. 5	
1～	1	1	1	1	1	
2～	2	2	2	2	2	
3～	3	3	3	3	3	
2A	1	2	1	1	2	
2b	2	2	2	1	1	
3A	2	3	1	3	2	
3b	1	3	3	2	3	
4A	2	1	4	3	4	
4b	1	2	3	4	4	
4c	4	3	2	1	0	

【図７０】



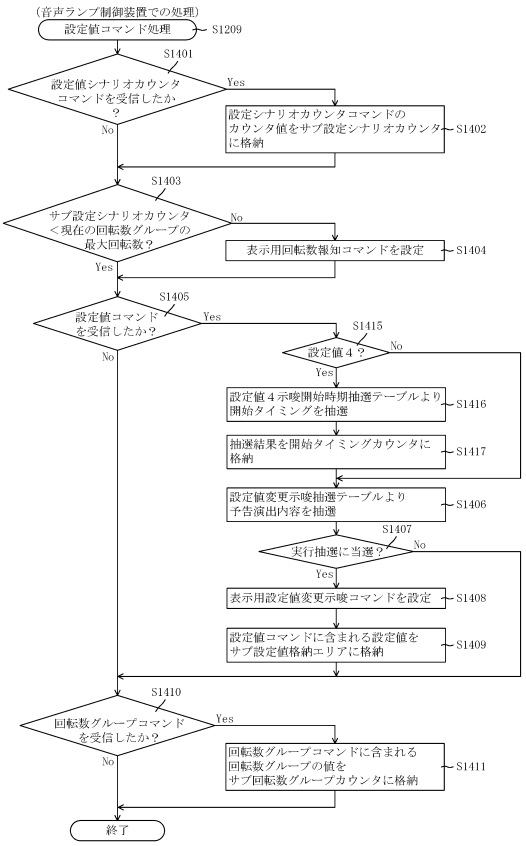
【図７１】

222i

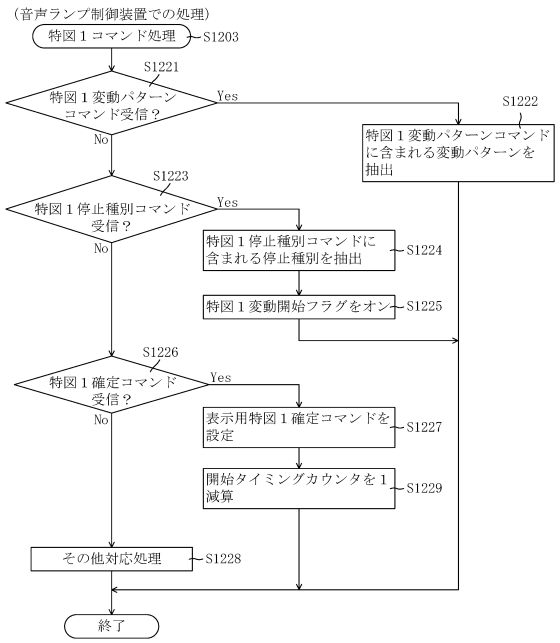
設定値４示唆開始時期抽選テーブル

示唆開始カウンタ値	割合	開始タイミング	
0～19	20%	No.1	1回転後
20～34	15%	No.2	10回転後
35～49	15%	No.3	25回転後
50～64	15%	No.4	50回転後
65～79	15%	No.5	75回転後
80～99	20%	No.6	100回転後

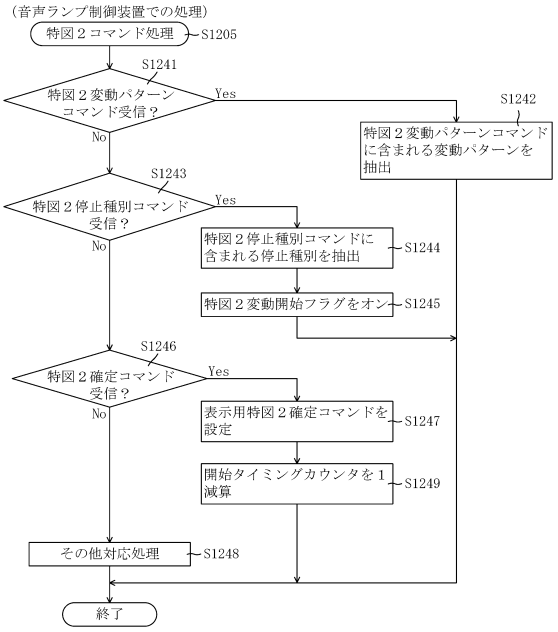
【図７２】



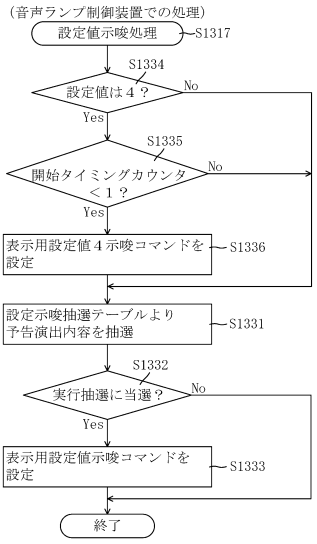
【図７３】



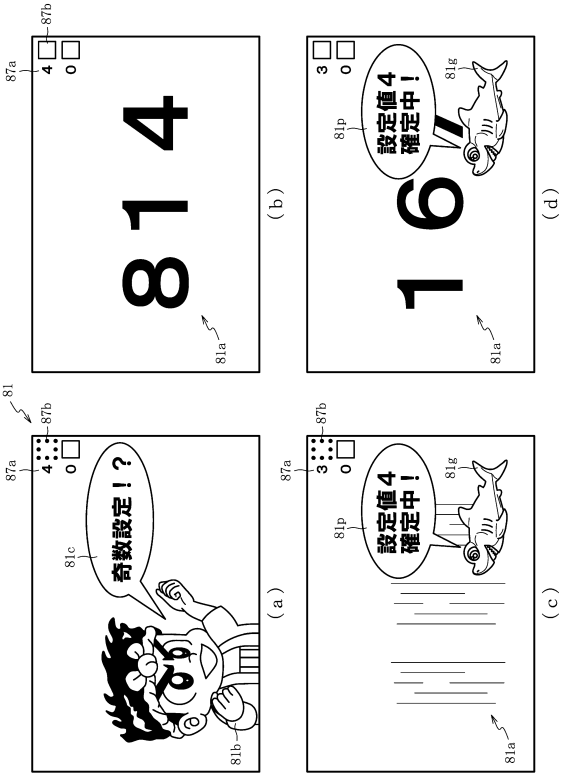
【図７４】



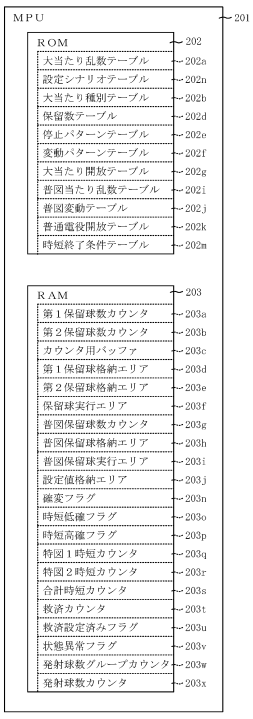
【図７５】



【図７６】



【図７７】



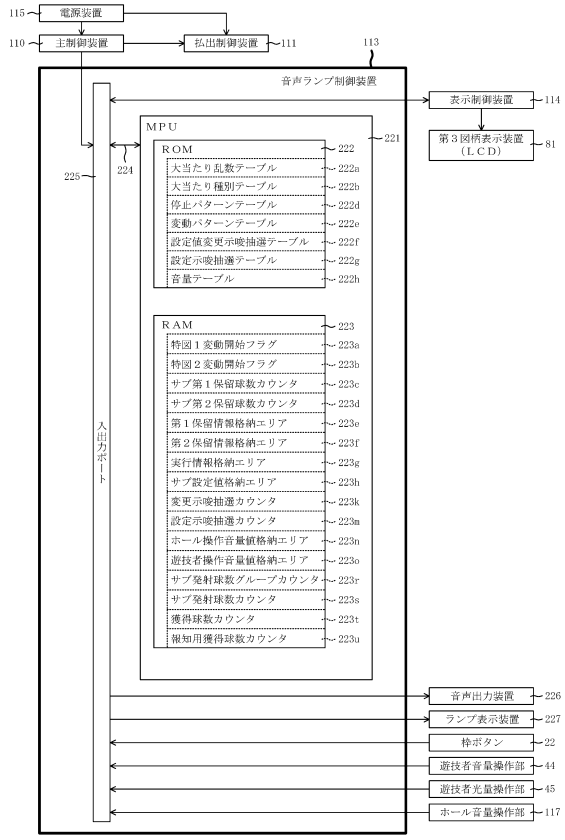
【図７８】

202n

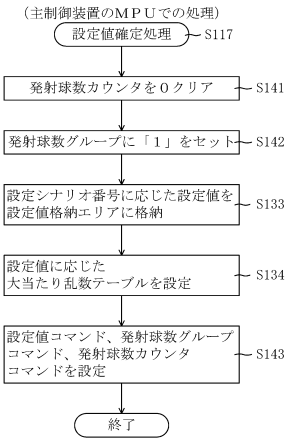
設定シナリオテーブル

設定シナリオ番号	発射球数グループ 発射球数 0～10000	No.1	10001～25000	No.2	25001～40000	No.3	40001～55000	No.4	55001～	No.5
1–		1		1		1		1		1
2–		2		2		2		2		2
3–		3		3		3		3		3
2A		1		2		1		1		2
2b		2		2		2		1		1
3A		2		3		1		3		2
3b		1		3		3		2		3

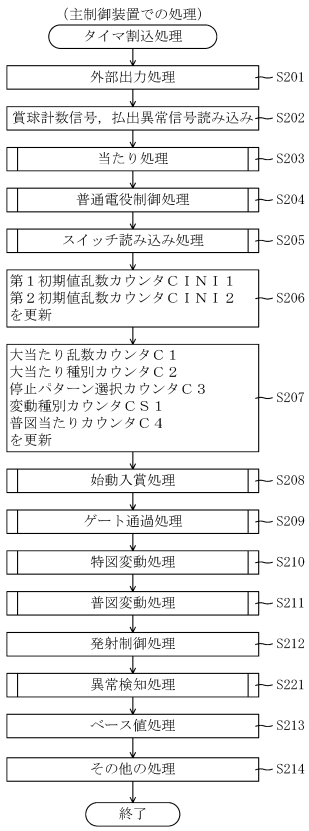
【図７９】



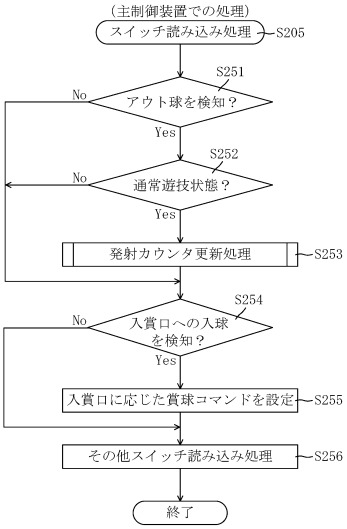
【図８０】



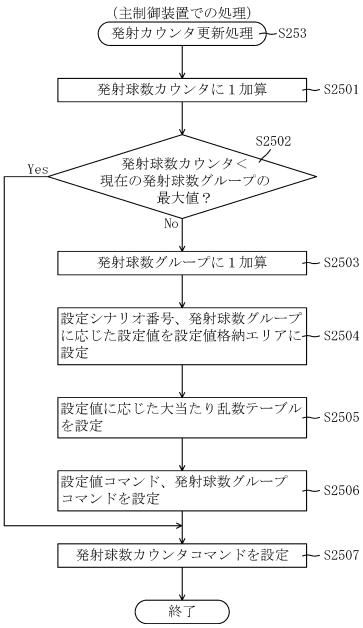
【図８１】



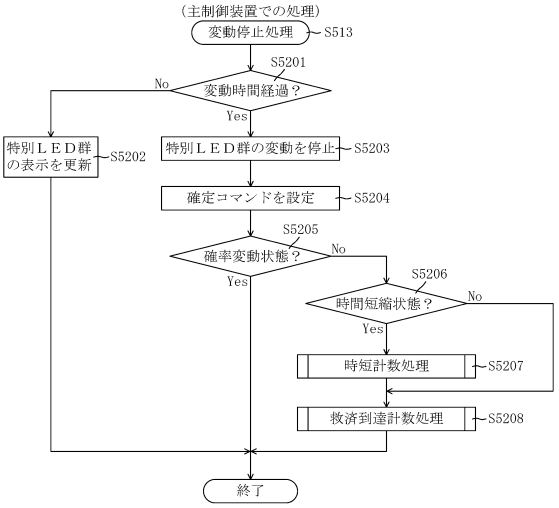
【図８２】



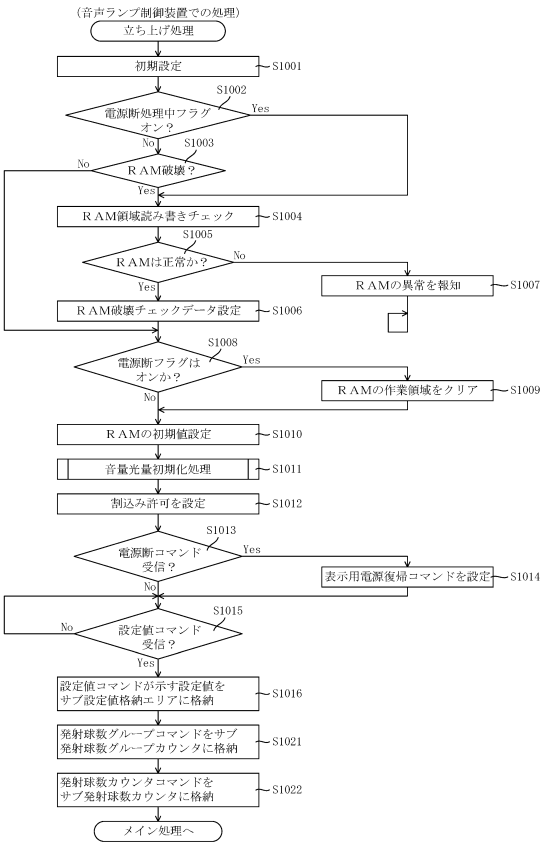
【図８３】



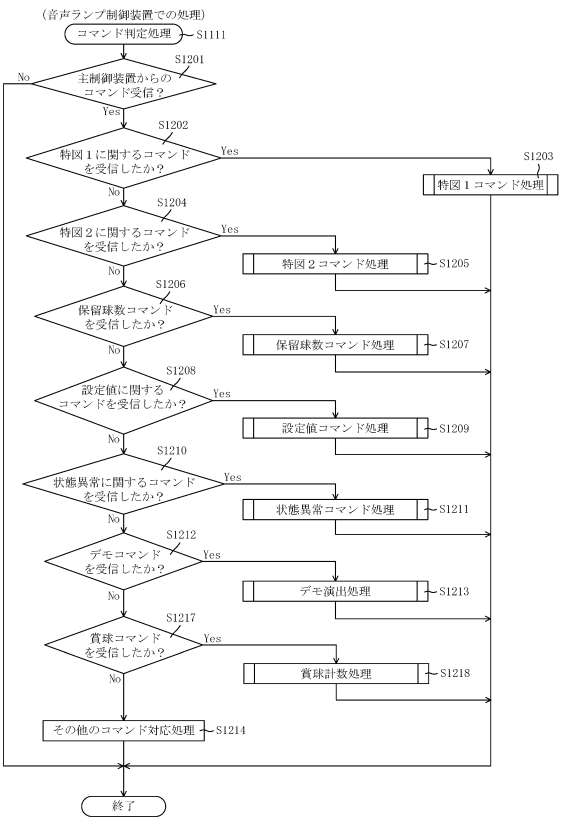
【図８４】



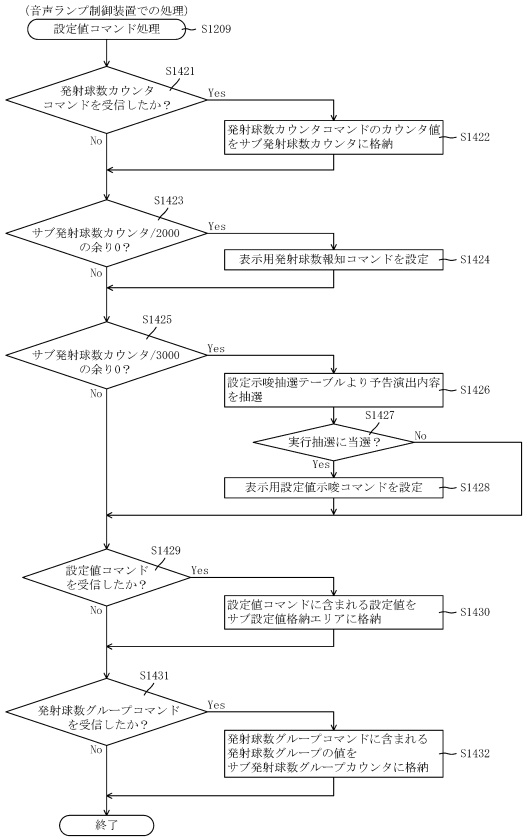
【図８５】



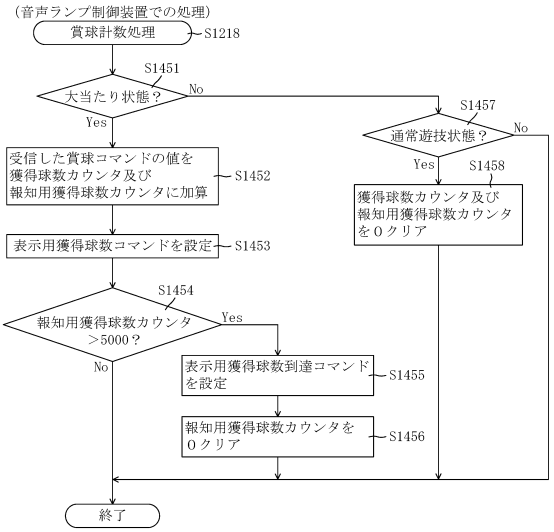
【図８６】



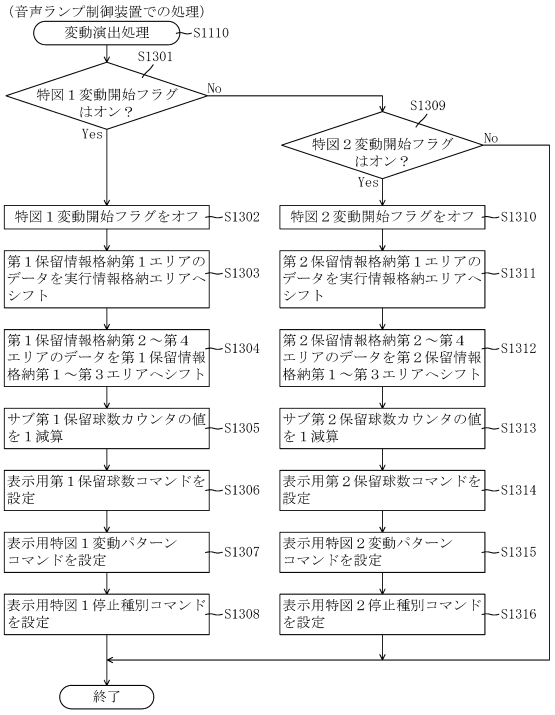
【図８７】



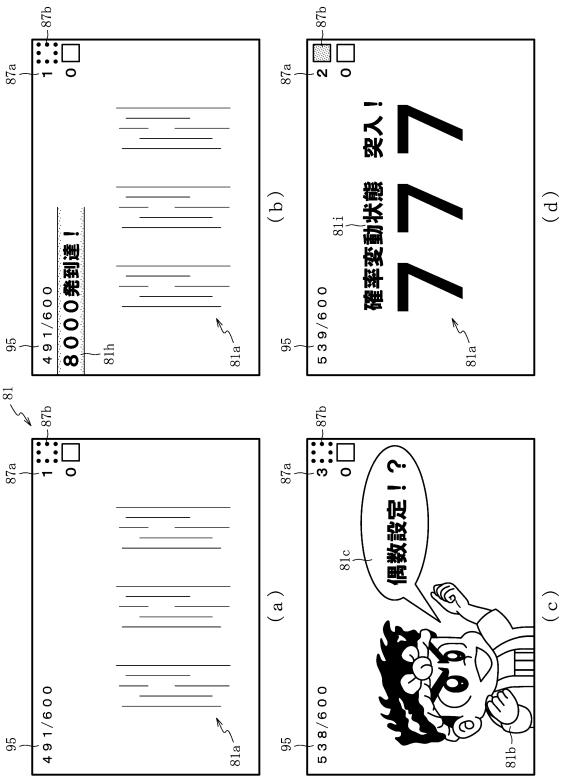
【図８８】



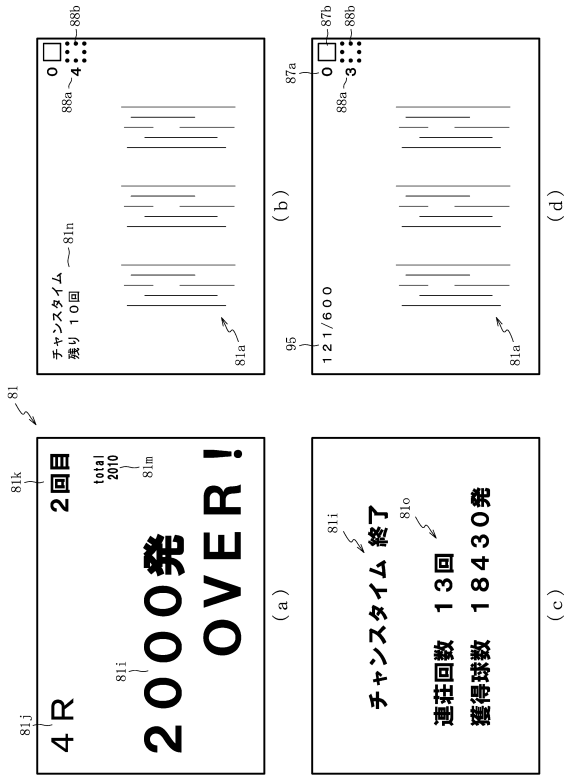
【図８９】



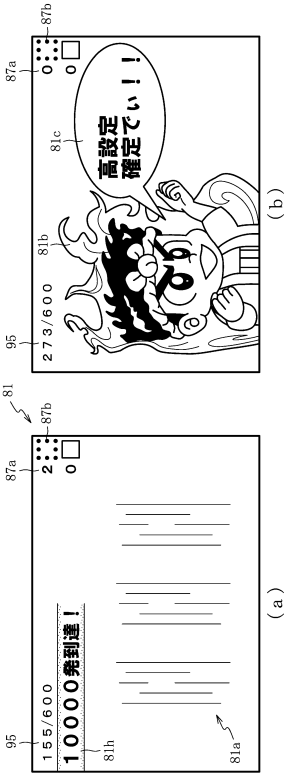
【図９０】



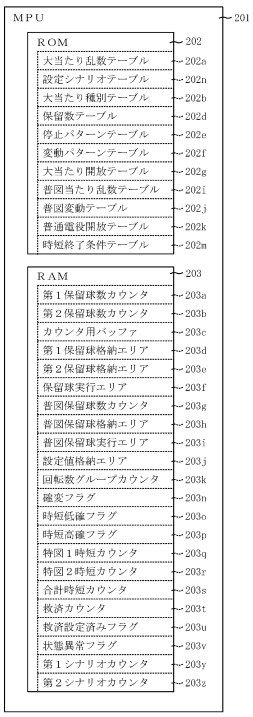
【図９１】



【図９２】



【図９３】



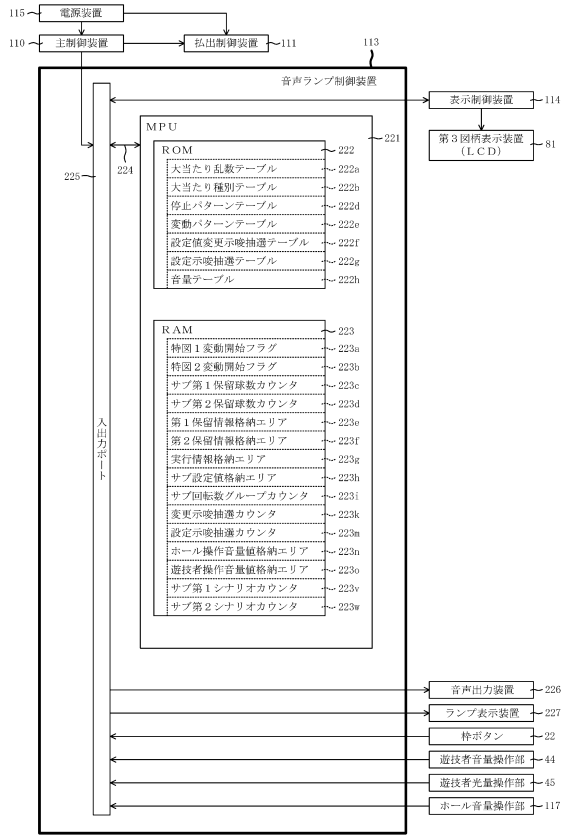
【図９４】

202n

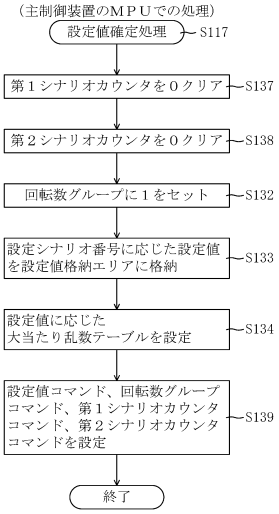
設定シナリオテーブル

設定シナリオ番号	回転数グループ											
	No. 1		No. 2		No. 3		No. 4		No. 5			
	特図回転数											
	通常時	時短中確変中	通常時	時短中確変中	通常時	時短中確変中	通常時	時短中確変中	通常時	時短中確変中		
	0～450	0～300	451～700	301～600	701～1000	601～900	1001～1500	901～1200	1501～	1201～		
1–	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
2–	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
3–	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3		
2A	1	2	2	2	1	2	1	2	2	3		
2b	2	2	2	2	2	2	1	3	1	3		
3A	2	2	3	3	1	3	3	2	2	3		
3b	1	1	3	3	3	3	2	3	3	3		

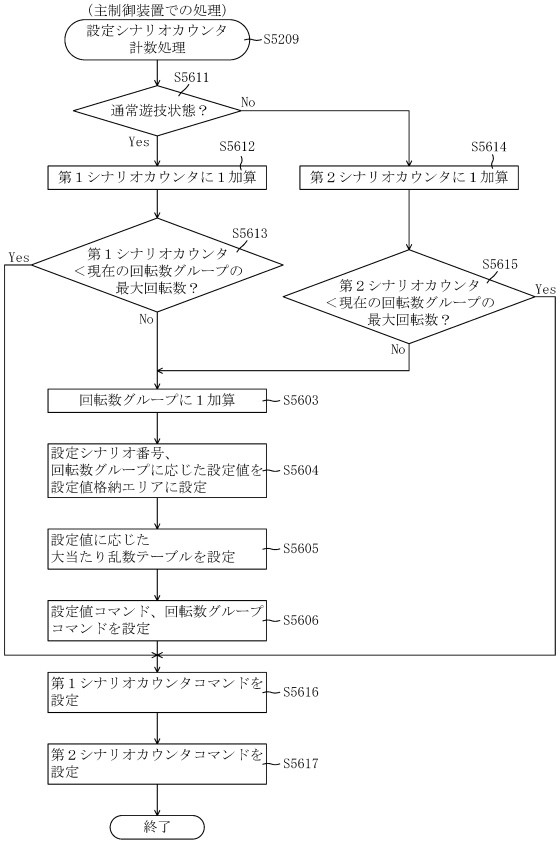
【図９５】



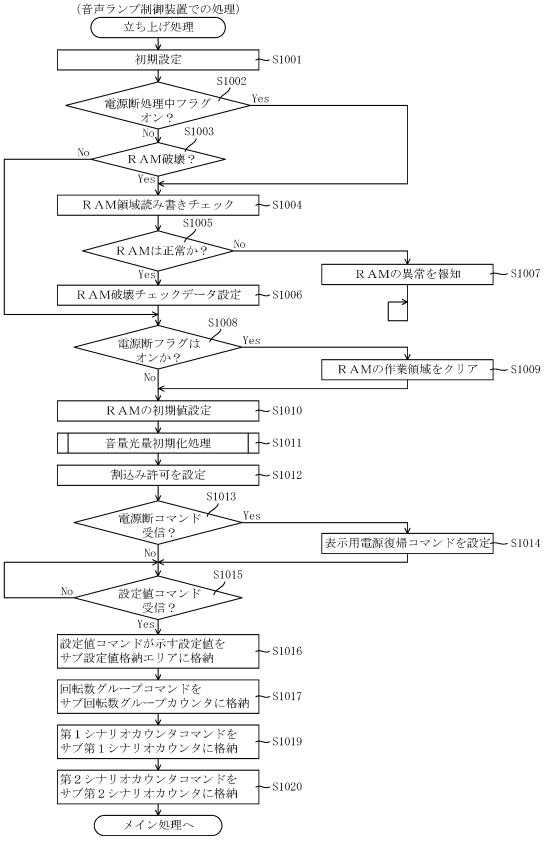
【図９６】



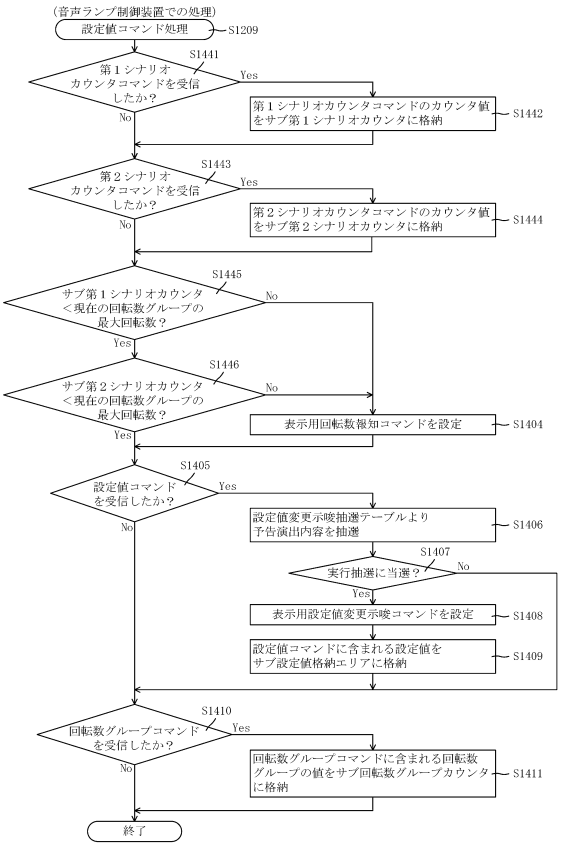
【図９７】



【図９８】



【図９９】

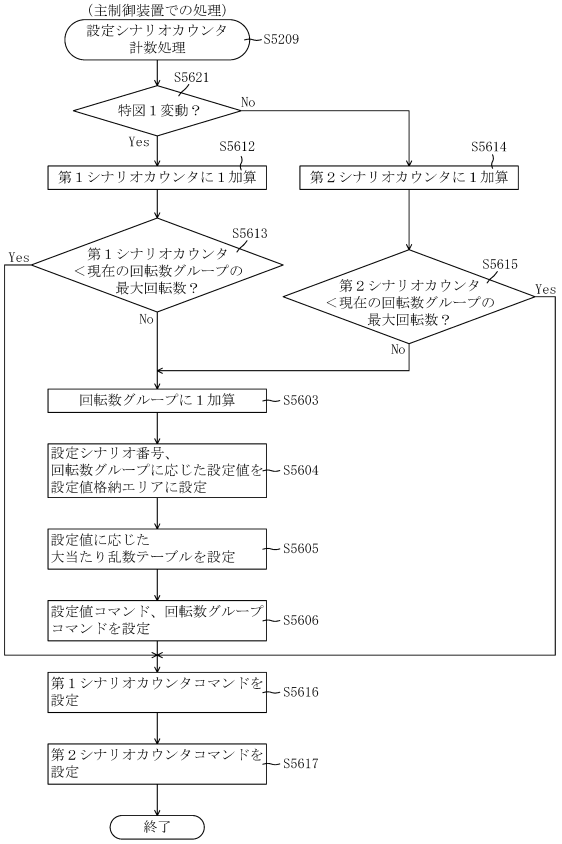


【図１００】

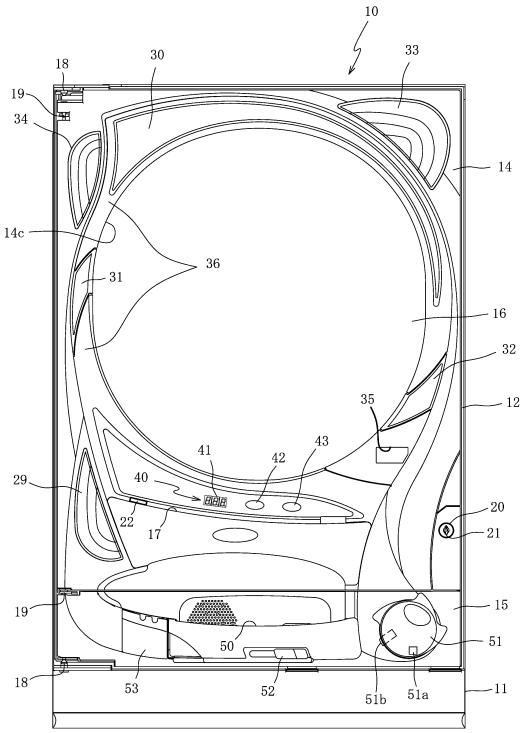
202n

設定シナリオテーブル	回転数グループ	特図回転数									
設定シナリオ番号	No. 1		No. 2		No. 3		No. 4		No. 5		
	特図１	特図２	特図１	特図２	特図１	特図２	特図１	特図２	特図１	特図２	
	0～450	0～300	451～700	301～600	701～1000	601～900	1001～1500	901～1200	1501～	1201～	
1–	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
2–	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
3–	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
2A	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	
2b	2	2	2	2	2	2	1	1	2	3	
3A	2	2	3	3	1	3	3	3	3	3	
3b	1	1	3	3	3	3	2	2	3	3	

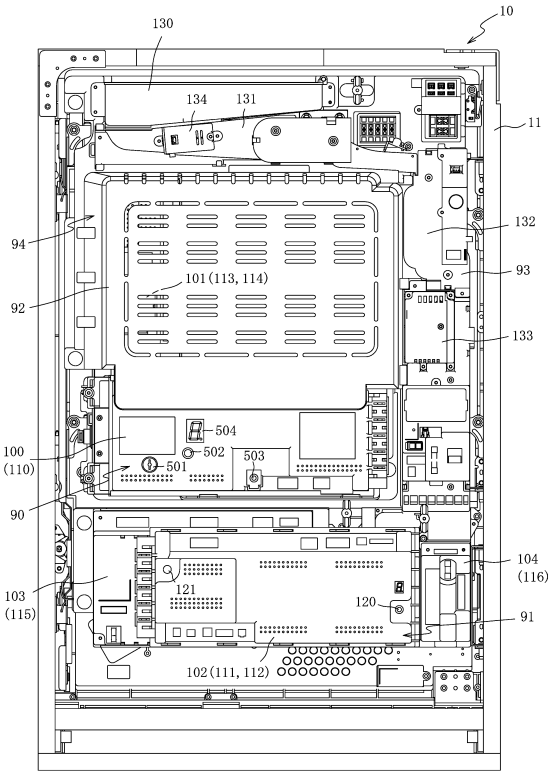
【図１０１】



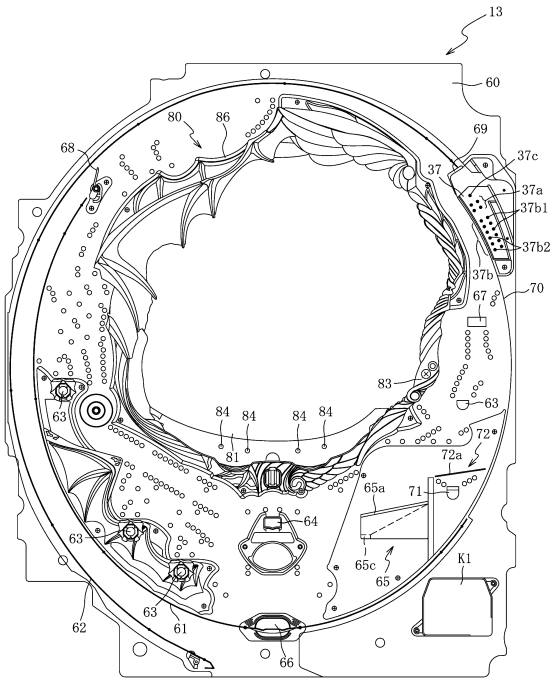
【図１０２】



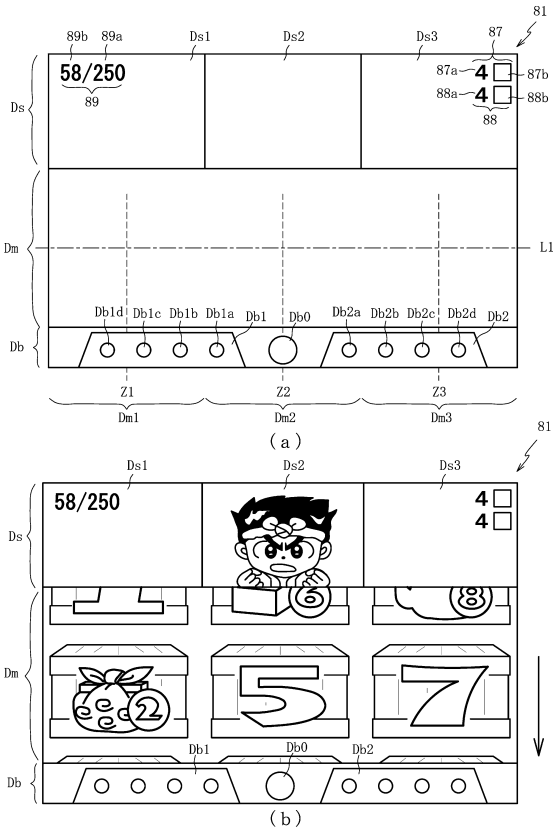
【図１０３】



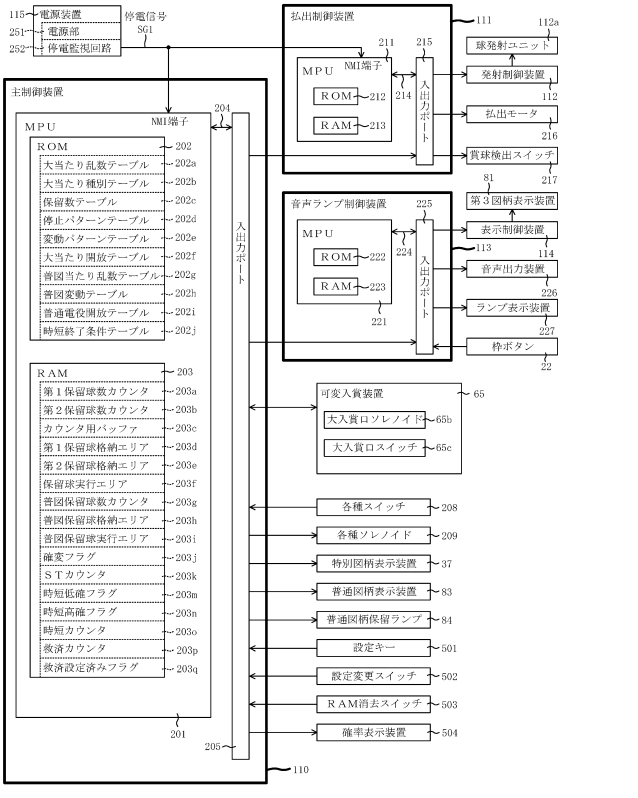
【図１０４】



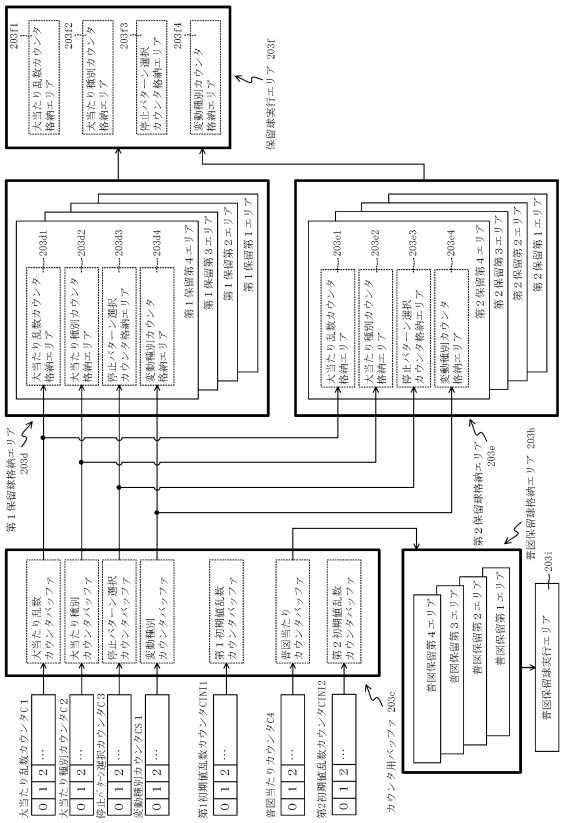
【図１０５】



【図１０６】



【図１０７】



【図１０８】

202a

大当たり乱数テーブル（特図１・特図２共通）

設定値	遊技状態	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）			
		大当たり		ハズレ	
		乱数値	個数	乱数値	個数
1	低確	0～100	101個	101～9999	9899個
	高確	0～312	313個	313～9999	9687個
2	低確	0～102	103個	103～9999	9897個
	高確	0～314	315個	315～9999	9685個
3	低確	0～104	105個	105～9999	9895個
	高確	0～316	317個	317～9999	9683個

【図１０９】

202b1

特図１大当たり種別テーブル

遊技状態	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	0～43	時短Ａ	44%	4R	50回
	44～96	時短Ｂ	53%	6R	50回
	97～99	確変Ａ	3%	10R	50回

（ａ）

202b2

特図２大当たり種別テーブル

遊技状態	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	0～38	確変Ｂ	39%	4R	50回
	39～77	確変Ｃ	39%	6R	50回
	78～99	確変Ａ	22%	10R	50回

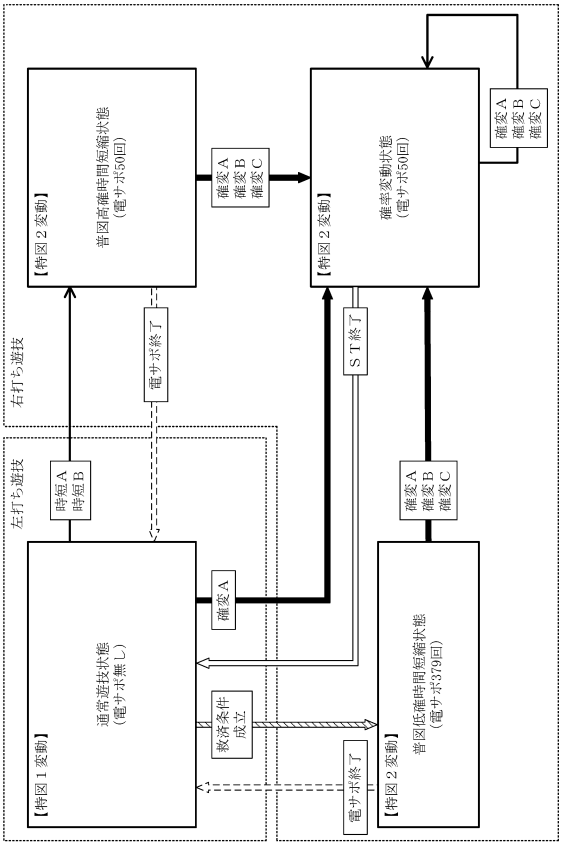
（ｂ）

【図１１０】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	特図確率	普図確率	操舵発射態様	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	備考
通常遊技状態	初期状態 普図高確時間短縮状態　終了 確率変動状態　終了 普図低確時間短縮状態　終了	低	低	左	特図１	5～190	5～190	右打ち禁止報知
普図高確時間短縮状態	時短Ａ・時短Ｂ当選	低	高	右	特図２	15～190	2～190	右打ち報知
確率変動状態	確変Ａ・確変Ｂ・確変Ｃ当選	高	高	右	特図２	15～190	2～190	右打ち報知
普図低確時間短縮状態	終了条件成立 （特図低確率状態で250回転）	低	低	右	特図２	15～190	2～190	右打ち報知

【図１１１】



【図１１２】

202c1

特図１用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図１保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ	Ａテーブル			Ｂテーブル
	大当たり	Ｃテーブル			
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	ハズレ	Ａテーブル			
	大当たり	Ｃテーブル			

【図１１３】

202c2

特図２用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図２保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ	Ａテーブル			Ｂテーブル
	大当たり	Ｃテーブル			
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	ハズレ	Ａテーブル	Ｄテーブル		
	大当たり	Ｃテーブル			

【図１１４】

Ａテーブル

202d1

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	0～74
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99

（ａ）

Ｂテーブル

202d2

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	0～74
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99

（ｂ）

Ｃテーブル

202d3

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	0～4
E4	スーパーリーチ	－	5～39
E5	スペシャルリーチ	－	40～99

（ｃ）

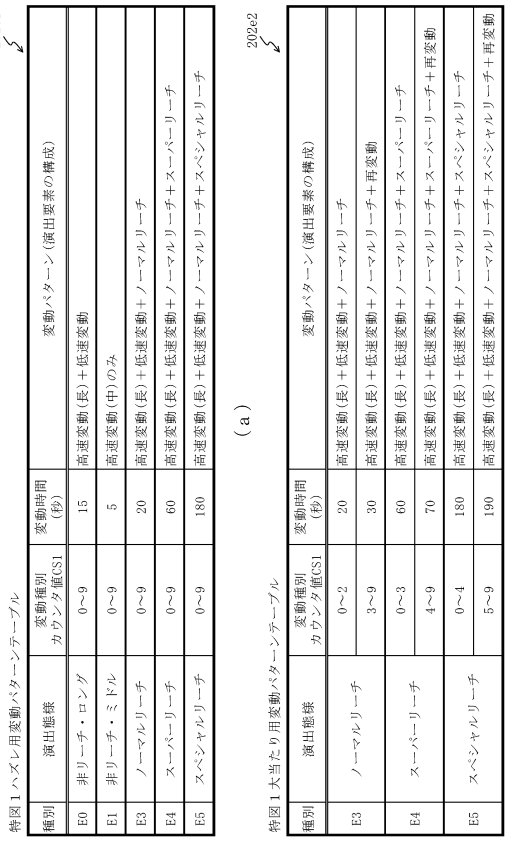
Ｄテーブル

202d4

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	0～74
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99

（ｄ）

【図１１５】



202e1

特図１ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動（長）＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動（中）のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ

（ａ）

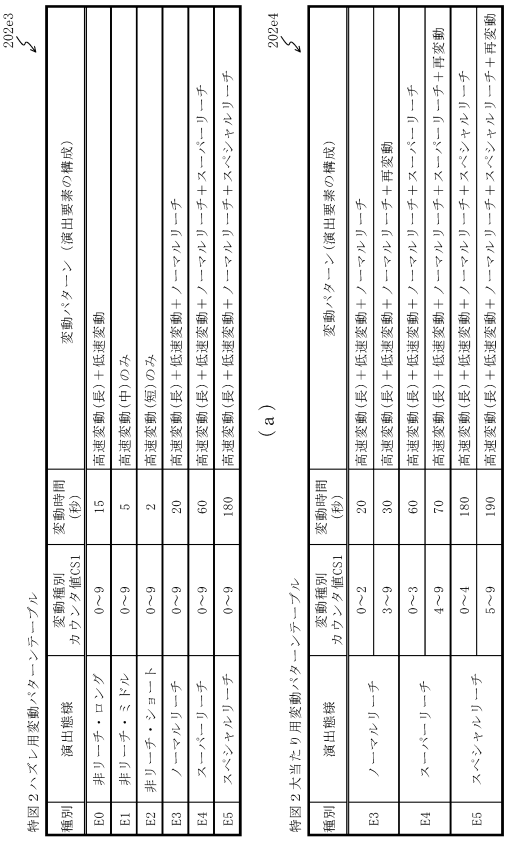
202e2

特図１大当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

（ｂ）

【図１１６】



202e3

特図２ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動（長）＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動（中）のみ
E2	非リーチ・ショート	0～9	2	高速変動（短）のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ

（ａ）

202e4

特図２大当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

（ｂ）

【図１１７】

202f

大当たり開放テーブル

遊技状態	大当たり種別	開放入賞口	ラウンド回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	大当たり終了後移行遊技状態
通常遊技状態	時短Ａ（確変Ｂ）	可変入賞装置	4回	30秒	1秒	10秒	30秒	10個	10個	普図高確時間短縮状態
										確率変動状態
	時短Ｂ（確変Ｃ）		6回							普図高確時間短縮状態
										確率変動状態
	確変Ａ		10回							
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	（時短Ａ）確変Ｂ		4回	10秒	1秒	10秒	30秒	10個	10個	普図高確時間短縮状態
										確率変動状態
	（時短Ｂ）確変Ｃ		6回							普図高確時間短縮状態
										確率変動状態
	確変Ａ		10回							

【図１１８】

202g

普図当たり乱数テーブル

遊技状態	普図当たり乱数値（普図当たりカウンタC4の値）
通常遊技状態 普図低確時間短縮状態	30～99
普図高確時間短縮状態 確率変動状態	1～99

（ａ）

202h

普図変動テーブル

遊技状態	変動時間
通常遊技状態	15秒
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	0.1秒

（ｂ）

202i

普通電役開放テーブル

遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル時間
通常遊技状態	1回	0.1秒	－
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	1回	5.8秒	－

（ｃ）

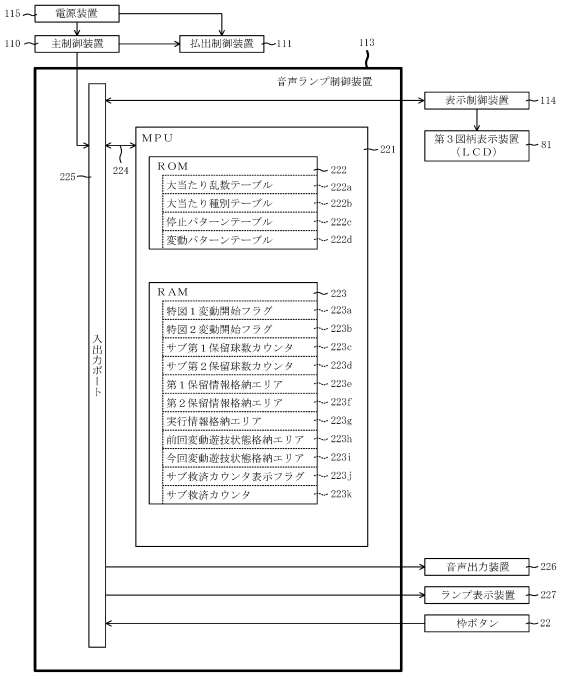
【図１１９】

202j

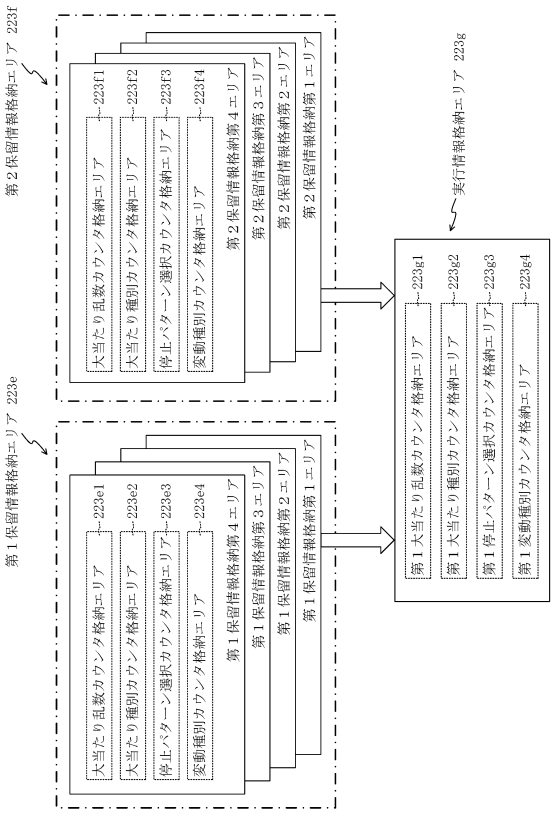
時短終了条件テーブル

遊技状態	時短発生条件	時短回数	その他
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	時短Ａ 時短Ｂ 確変Ａ 確変Ｂ 確変Ｃ	50回	
通常遊技状態	救済条件成立	379回	特図低確率状態で 250回変動

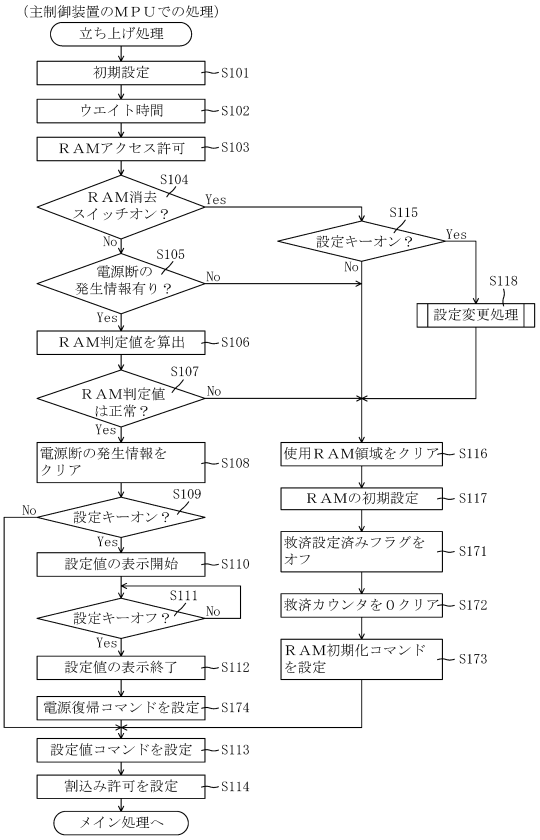
【図１２０】



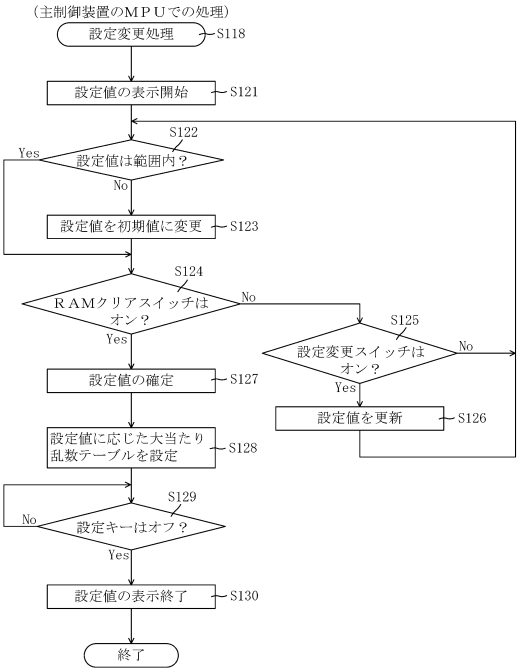
【図１２１】



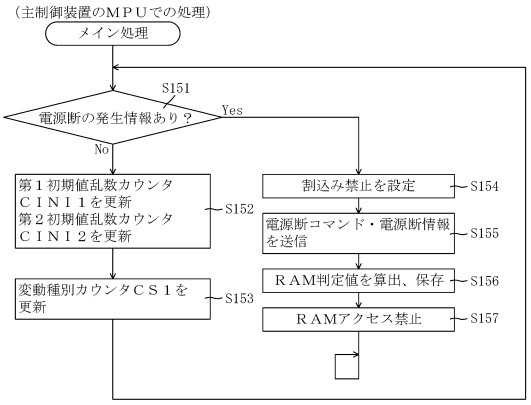
【図１２２】



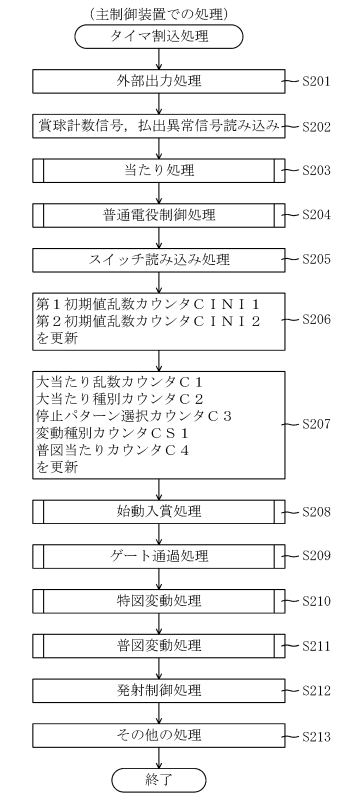
【図１２３】



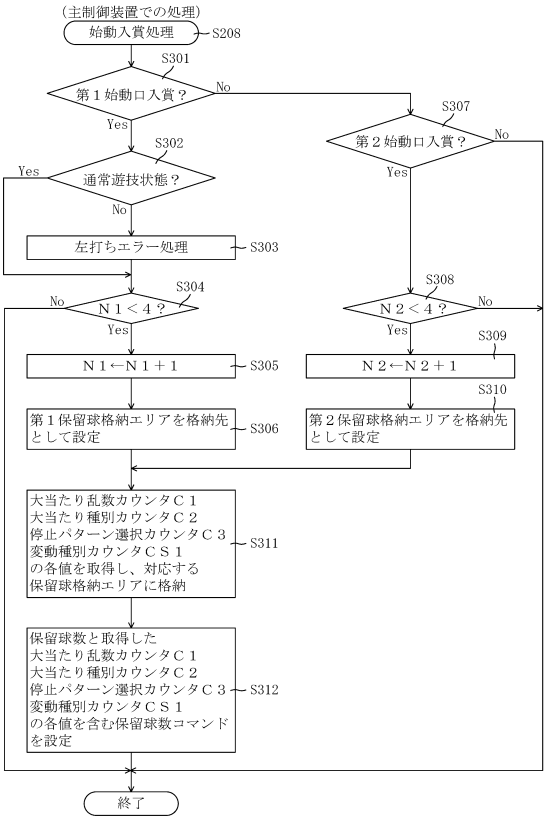
【図１２４】



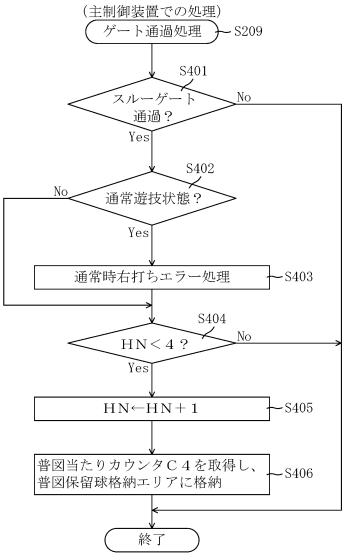
【図１２５】



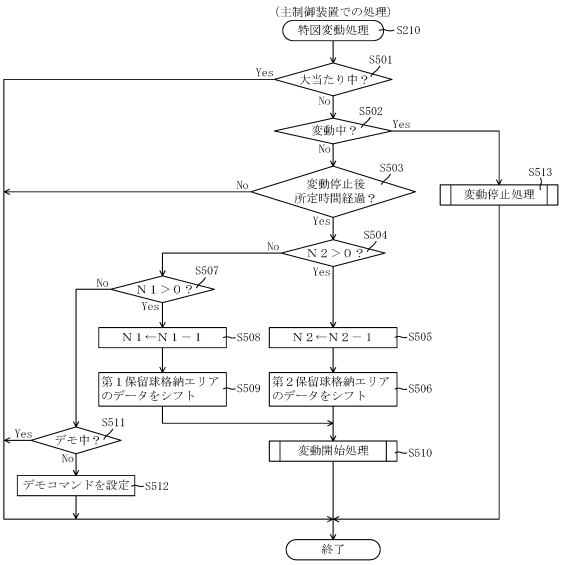
【図１２６】



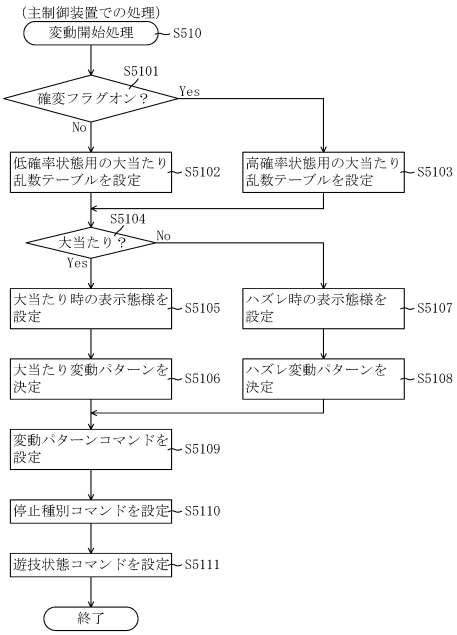
【図１２７】



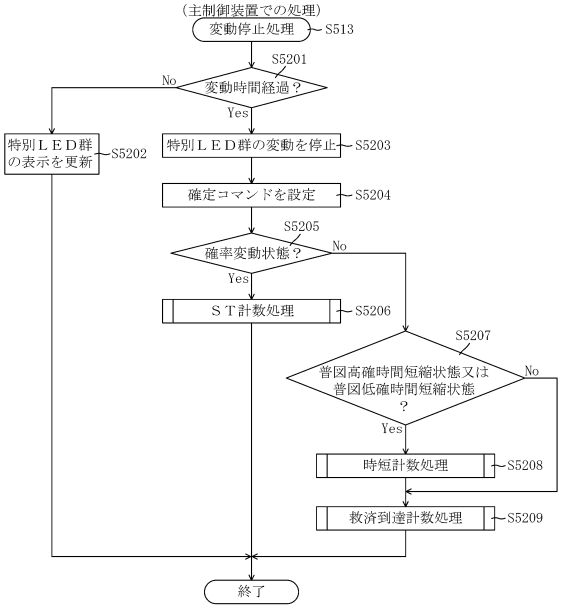
【図１２８】



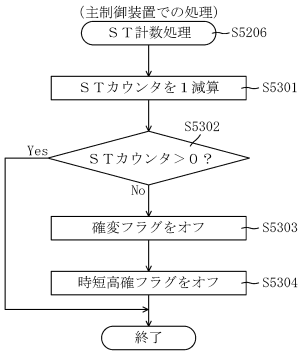
【図１２９】



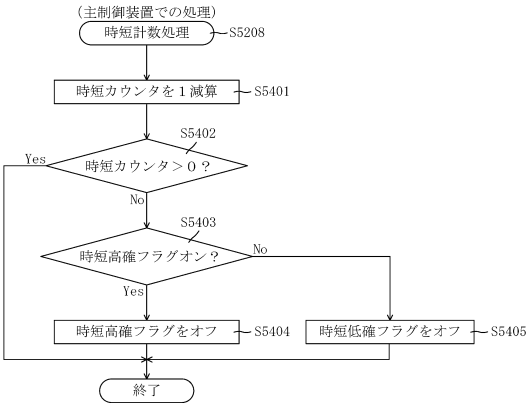
【図１３０】



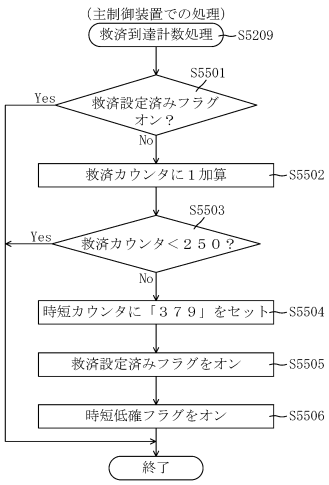
【図１３１】



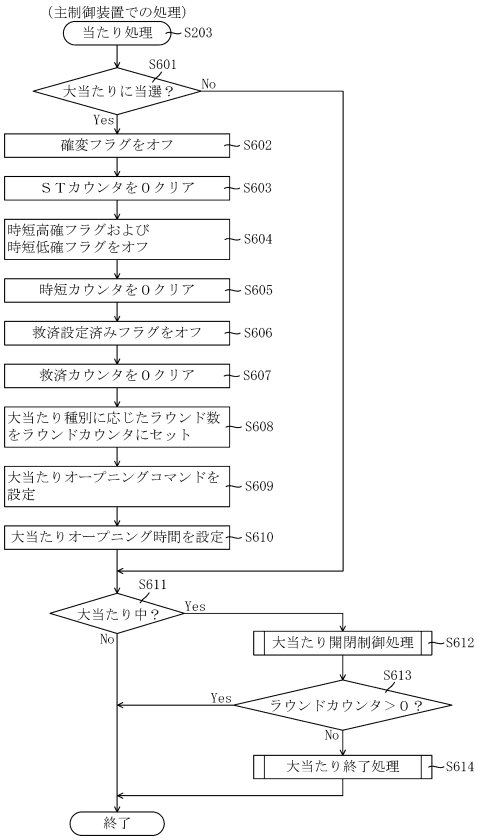
【図１３２】



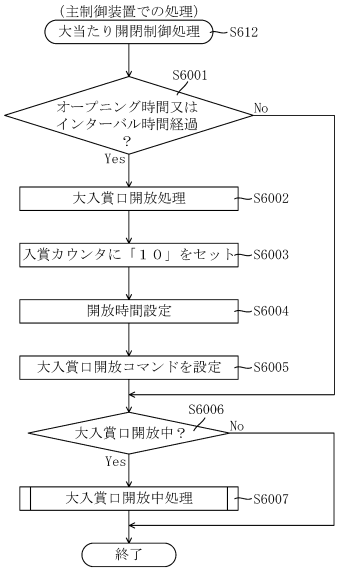
【図１３３】



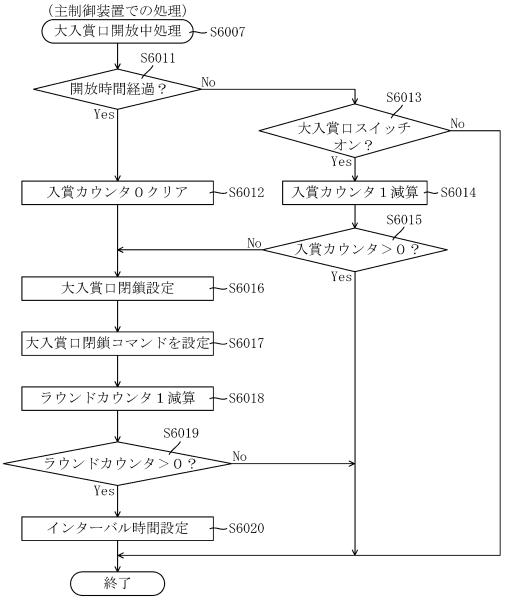
【図１３４】



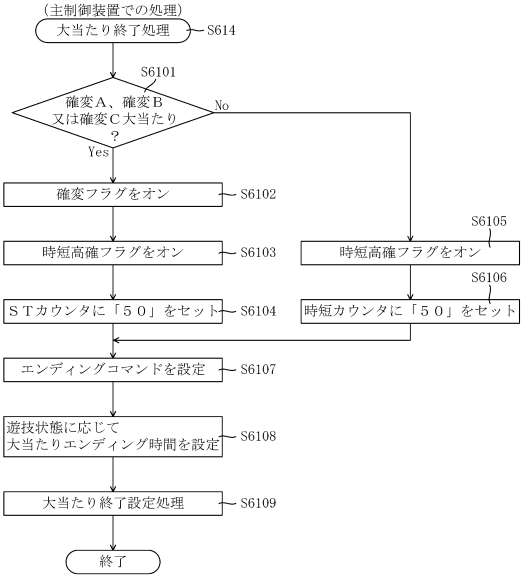
【図１３５】



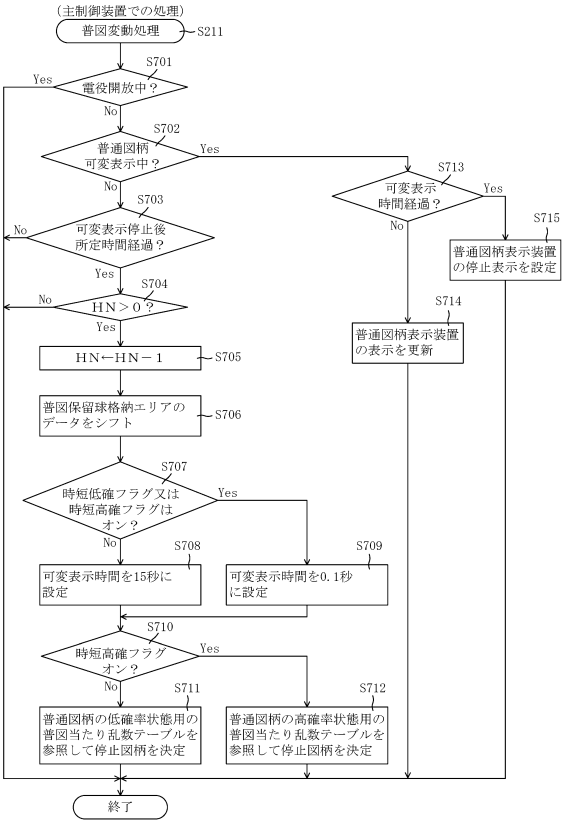
【図１３６】



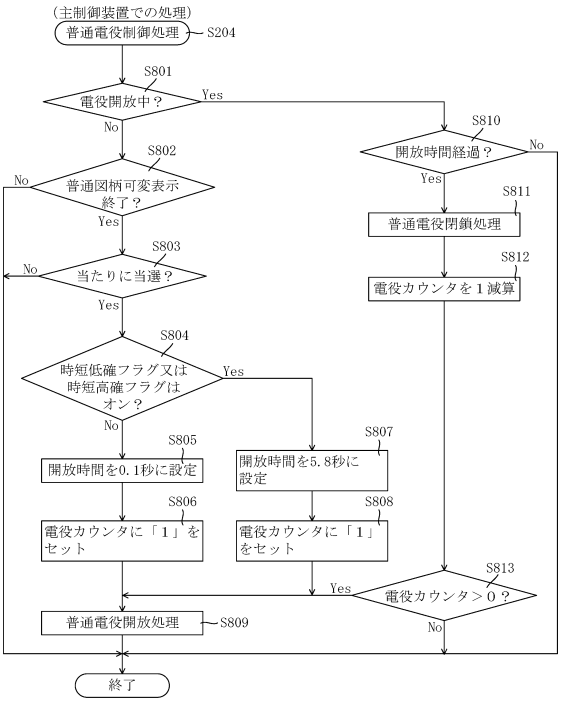
【図１３７】



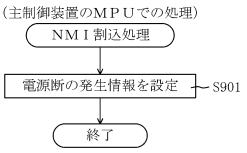
【図１３８】



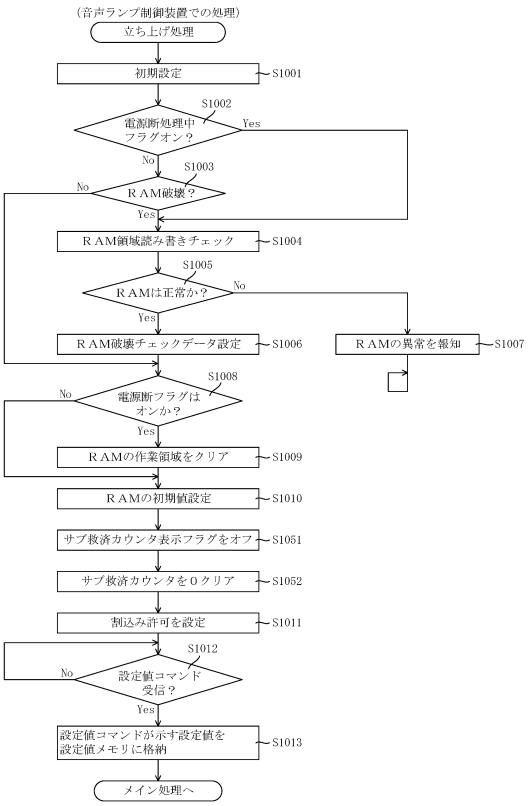
【図１３９】



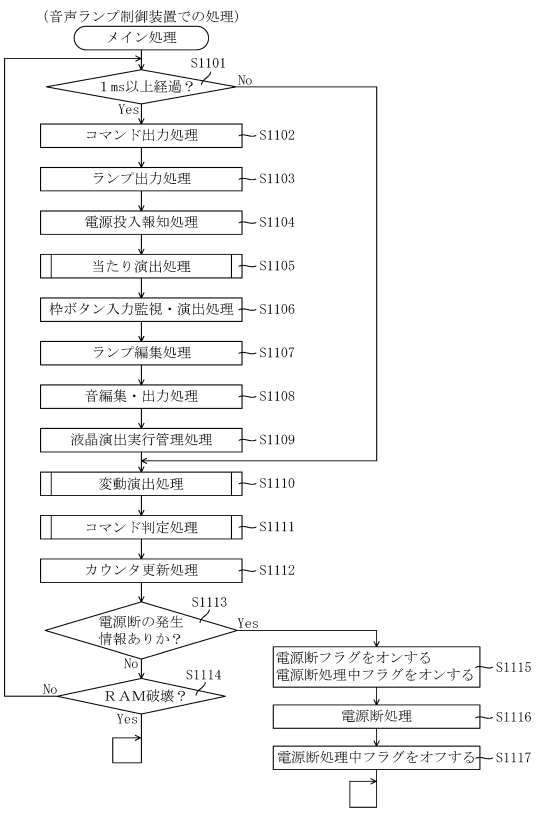
【図１４０】



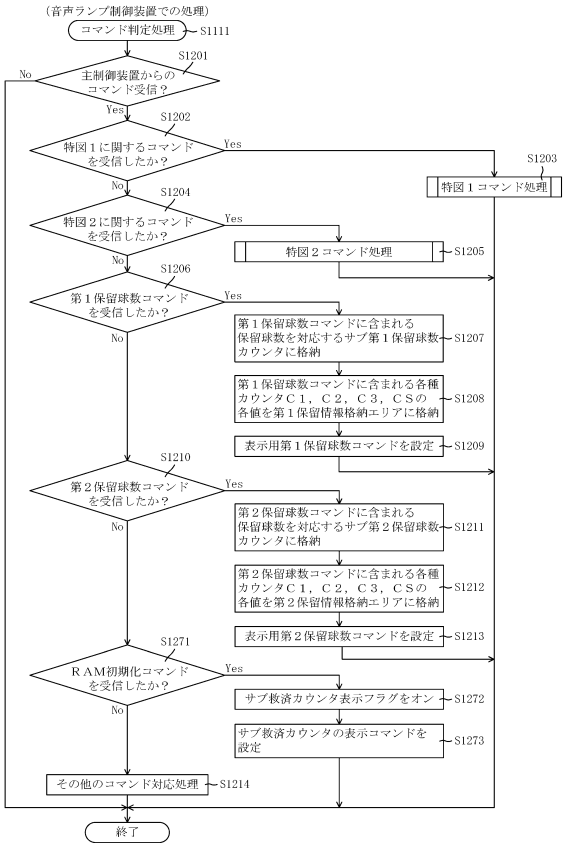
【図１４１】



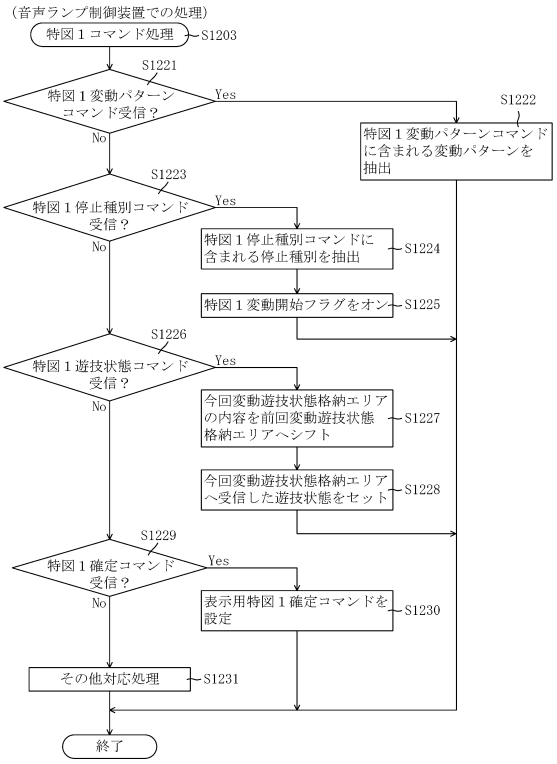
【図１４２】



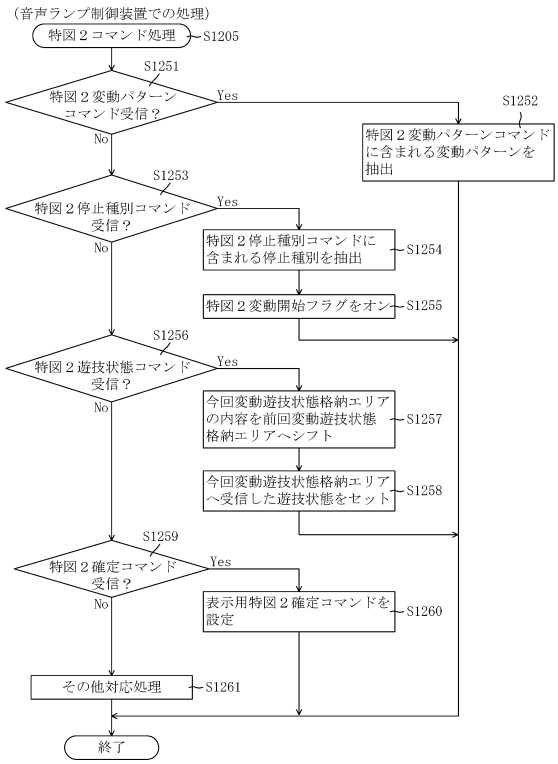
【図１４３】



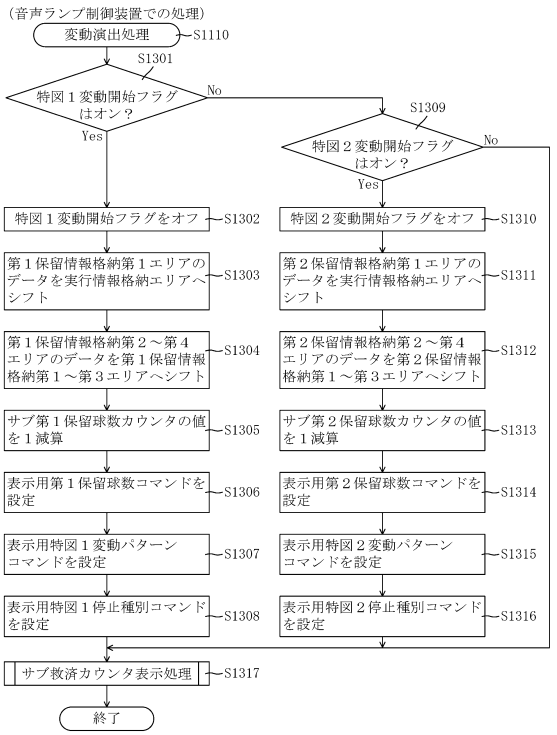
【図１４４】



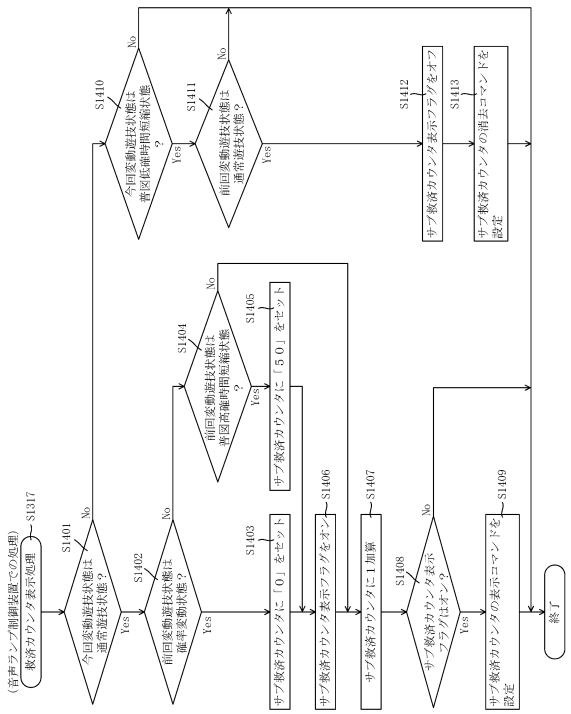
【図１４５】



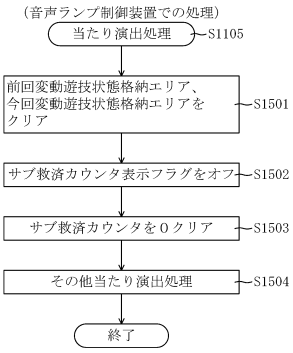
【図１４６】



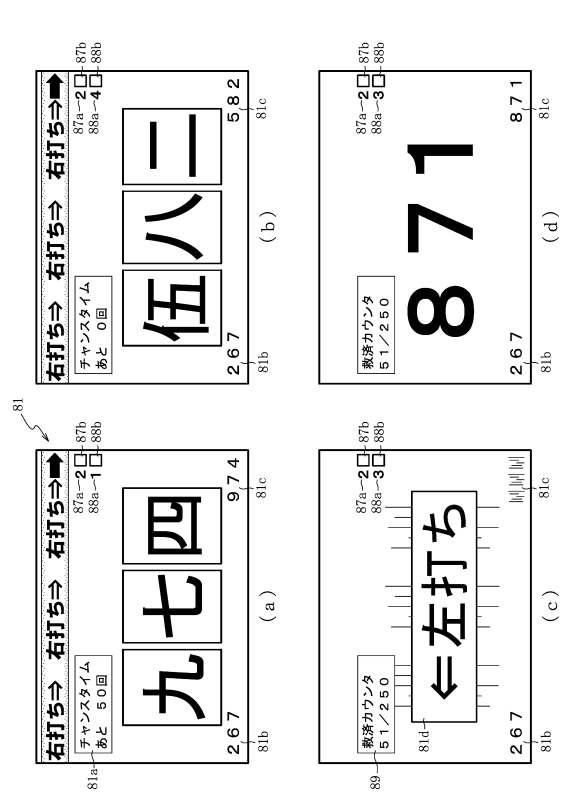
【図１４７】



【図１４８】



【図１４９】



【図１５０】

202b1

特図１大当たり種別テーブル

遊技状態	大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	0～21	時短A	22%	4R	30回
	22～43	時短B	22%	4R	70回
	44～69	時短C	26%	6R	30回
	70～96	時短D	27%	6R	70回
	97～99	確変A	3%	10R	50回

(a)

202b2

特図２大当たり種別テーブル

遊技状態	大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	0～38	確変B	39%	4R	50回
	39～77	確変C	39%	6R	50回
	78～99	確変A	22%	10R	50回

(b)

【図１５１】

遊技状態別遊技仕様

| 遊技状態 | 移行契機 | 特図確率 | 普図確率 | 変動時間短縮状態 | 変動時間短縮状態 | 変動時間短縮状態

【図１５５】

Eテーブル

202d5

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	－
E4	スーパーリーチ	－	－
E5	スペシャルリーチ	－	－
E6	特殊変動１	－	0～99
E7	特殊変動２	－	－

（ａ）

Fテーブル

202d6

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	－
E4	スーパーリーチ	－	－
E5	スペシャルリーチ	－	－
E6	特殊変動１	－	－
E7	特殊変動２	－	0～99

（ｂ）

【図１５６】

特図１ハズレ用変動パターンテーブル

202e1

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動（長）＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動（中）のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
E6	特殊変動１	0～9	15	高速変動（長）＋低速変動
E7	特殊変動２	0～9	15	高速変動（長）＋低速変動

（ａ）

特図１大当たり用変動パターンテーブル

202e2

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

（ｂ）

【図１５７】

特図２ハズレ用変動パターンテーブル

202e3

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動（長）＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動（中）のみ
E2	非リーチ・ショート	0～9	2	高速変動（短）のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
E6	特殊変動１	0～9	15	高速変動（長）＋低速変動
E7	特殊変動２	0～9	15	高速変動（長）＋低速変動

（ａ）

特図２大当たり用変動パターンテーブル

202e4

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

（ｂ）

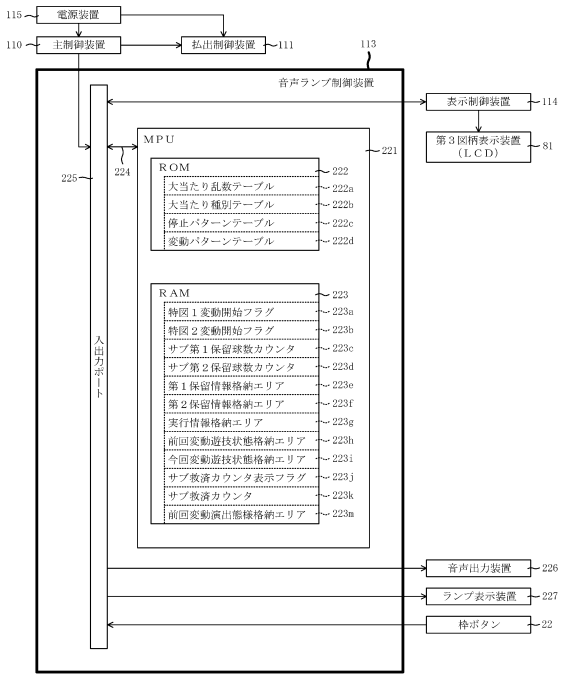
【図１５８】

時短終了条件テーブル

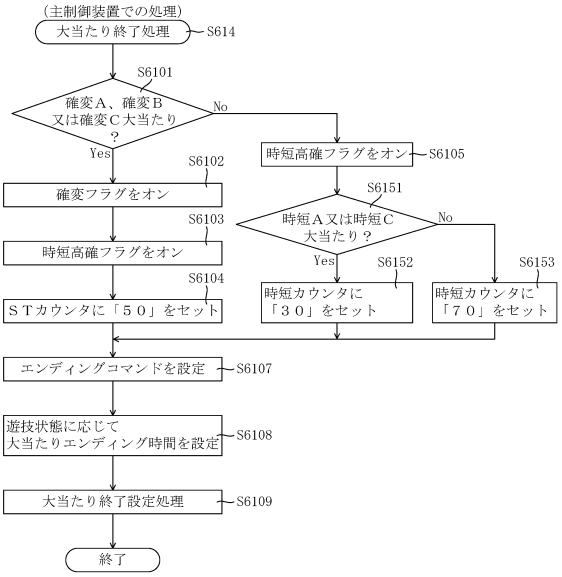
202j

遊技状態	時短発生条件	時短回数	その他
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	時短A 時短C	30回	
	時短B 時短D	70回	
	確変A 確変B 確変C	50回	
通常遊技状態	天井到達	379回	特図低確率状態で250回変動

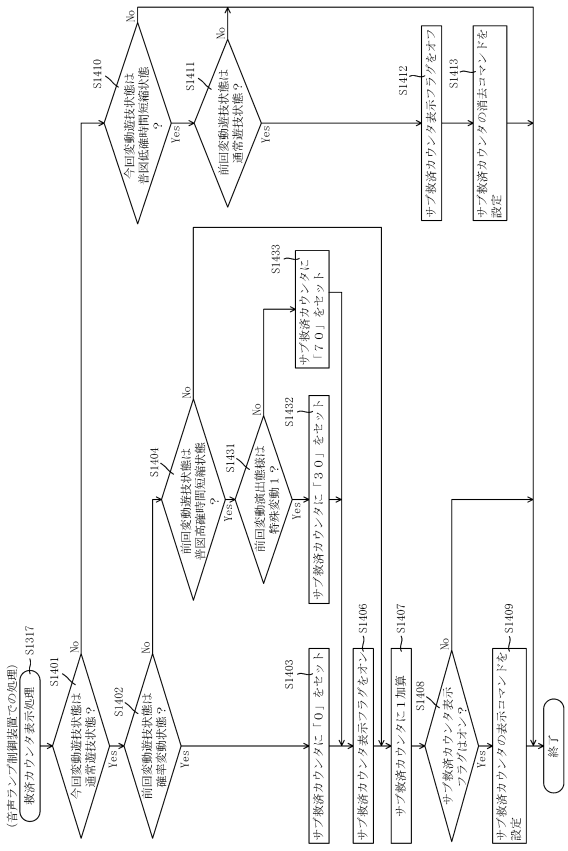
【図１５９】



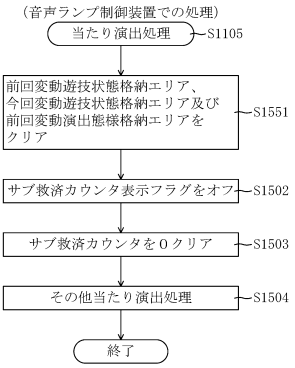
【図１６０】



【図１６１】



【図１６２】

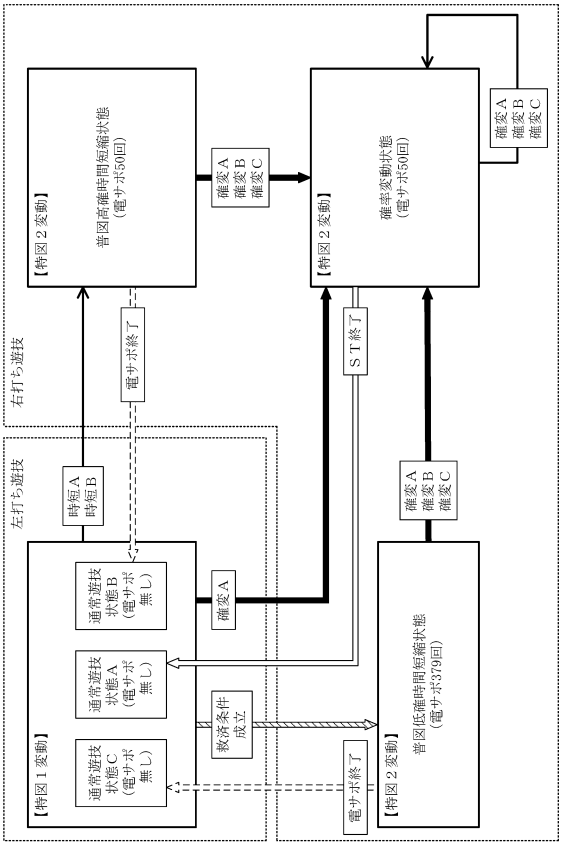


【図１６３】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機			特図確率	普図確率	奨励発射態様	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	備考
通常遊技状態Ａ	初期状態 確率変動状態　終了			低	低	左	特図１	5～190	5～190	右打ち禁止報知
通常遊技状態Ｂ		普図高確時間短縮状態　終了								
通常遊技状態Ｃ			普図低確時間短縮状態　終了							
普図高確時間短縮状態	時短Ａ・時短Ｂ当選			低	高	右	特図２	2～190	2～190	右打ち報知
確率変動状態	確変Ａ・確変Ｂ・確変Ｃ当選			高	高	右	特図２	2～190	2～190	右打ち報知
普図低確時間短縮状態	救済条件成立 （特図低確率状態で250回転）			低	低	右	特図２	2～190	2～190	右打ち報知

【図１６４】



【図１６５】

202c1

特図１用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図１保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態Ａ（１～９９回転目）（１０１～１９９回転目）（２０１～２５０回転目） 通常遊技状態Ｂ（１～４９回転目）（５１～１４９回転目）（１５１～２００回転目） 通常遊技状態Ｃ（１回転目～）	ハズレ	Ａテーブル			Ｂテーブル
	大当たり	Ｃテーブル			
通常遊技状態Ａ（１００回転目） 通常遊技状態Ｂ（５０回転目）	ハズレ	Ｇテーブル			
	大当たり	Ｃテーブル			
通常遊技状態Ａ（２００回転目） 通常遊技状態Ｂ（１５０回転目）	ハズレ	Ｈテーブル			
	大当たり	Ｃテーブル			
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	ハズレ	Ａテーブル			
	大当たり	Ｃテーブル			

【図１６６】

202c2

特図２用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図２保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態Ａ（１～９９回転目）（１０１～１９９回転目）（２０１～２５０回転目） 通常遊技状態Ｂ（１～４９回転目）（５１～１４９回転目）（１５１～２００回転目） 通常遊技状態Ｃ（１回転目～）	ハズレ	Ａテーブル			Ｂテーブル
	大当たり	Ｃテーブル			
通常遊技状態Ａ（１００回転目） 通常遊技状態Ｂ（５０回転目）	ハズレ	Ｇテーブル			
	大当たり	Ｃテーブル			
通常遊技状態Ａ（２００回転目） 通常遊技状態Ｂ（１５０回転目）	ハズレ	Ｈテーブル			
	大当たり	Ｃテーブル			
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	ハズレ	Ａテーブル	Ｄテーブル		
	大当たり	Ｃテーブル			

【図１６７】

Gテーブル

202d7

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	－
E4	スーパーリーチ	－	－
E5	スペシャルリーチ	－	－
E8	特殊変動３	－	０～９９
E9	特殊変動４	－	－

（ａ）

Hテーブル

202d8

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	－
E4	スーパーリーチ	－	－
E5	スペシャルリーチ	－	－
E8	特殊変動３	－	－
E9	特殊変動４	－	０～９９

（ｂ）

【図１６８】

202e1

特図１ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	０～９	15	高速変動（長）＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	０～９	5	高速変動（中）のみ
E3	ノーマルリーチ	０～９	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	０～９	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	０～９	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
E8	特殊変動３	０～９	15	高速変動（長）＋低速変動
E9	特殊変動４	０～９	15	高速変動（長）＋低速変動

（ａ）

202e2

特図１大当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	０～２	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
		３～９	30	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	０～３	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		４～９	70	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	０～４	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		５～９	190	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

（ｂ）

【図１６９】

202e3

特図２ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	０～９	15	高速変動（長）＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	０～９	5	高速変動（中）のみ
E2	非リーチ・ショート	０～９	2	高速変動（短）のみ
E3	ノーマルリーチ	０～９	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	０～９	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	０～９	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
E8	特殊変動３	０～９	15	高速変動（長）＋低速変動
E9	特殊変動４	０～９	15	高速変動（長）＋低速変動

（ａ）

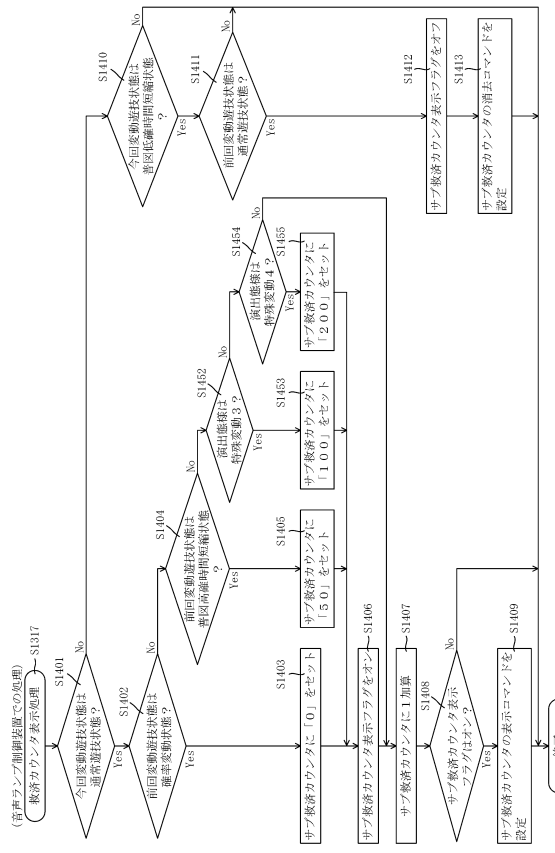
202e4

特図２大当たり用変動パターンテーブル

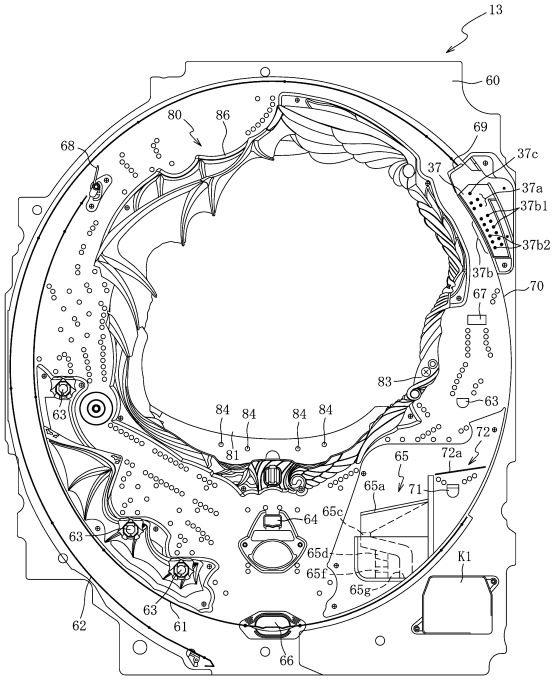
種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	０～２	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
		３～９	30	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	０～３	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		４～９	70	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	０～４	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		５～９	190	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

（ｂ）

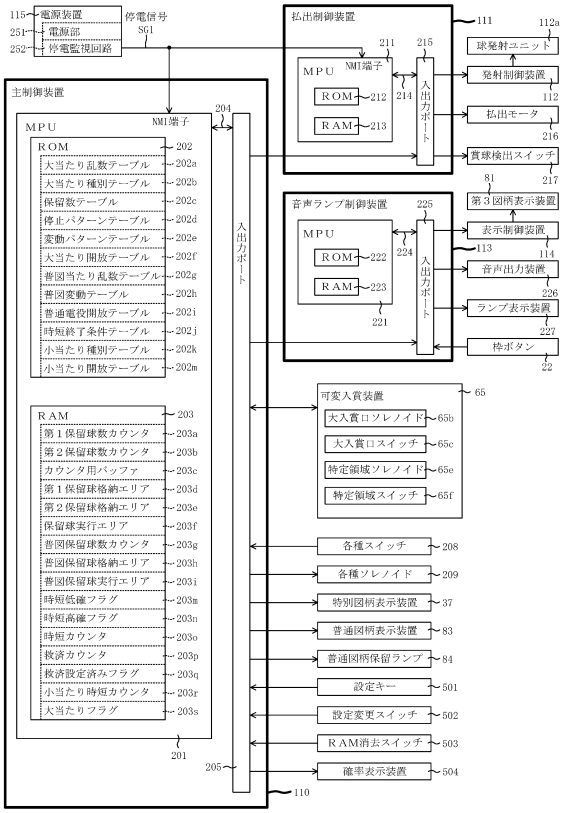
【図１７０】



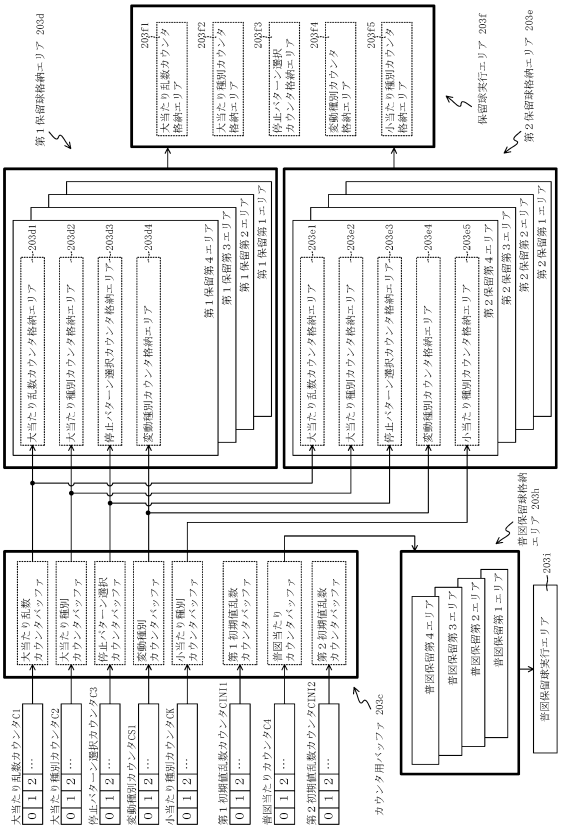
【図１７１】



【図１７２】



【図１７３】



【図１７４】

202a1

特図１大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0～100	101個	—	—	101～9999	9899個
2	0～102	103個	—	—	103～9999	9897個
3	0～104	105個	—	—	105～9999	9895個

（ａ）

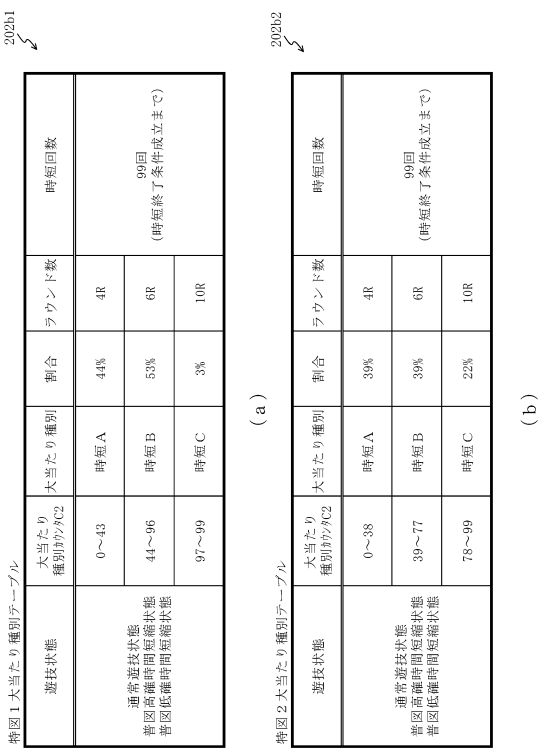
202a2

特図２大当たり乱数テーブル

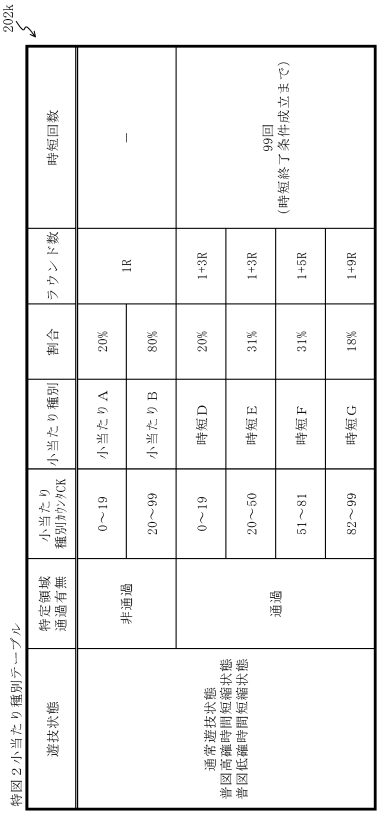
設定値	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0～100	101個	101～1679	1579個	1680～9999	8320個
2	0～102	103個	103～1681	1579個	1682～9999	8318個
3	0～104	105個	105～1683	1579個	1684～9999	8316個

（ｂ）

【図１７５】



【図１７６】

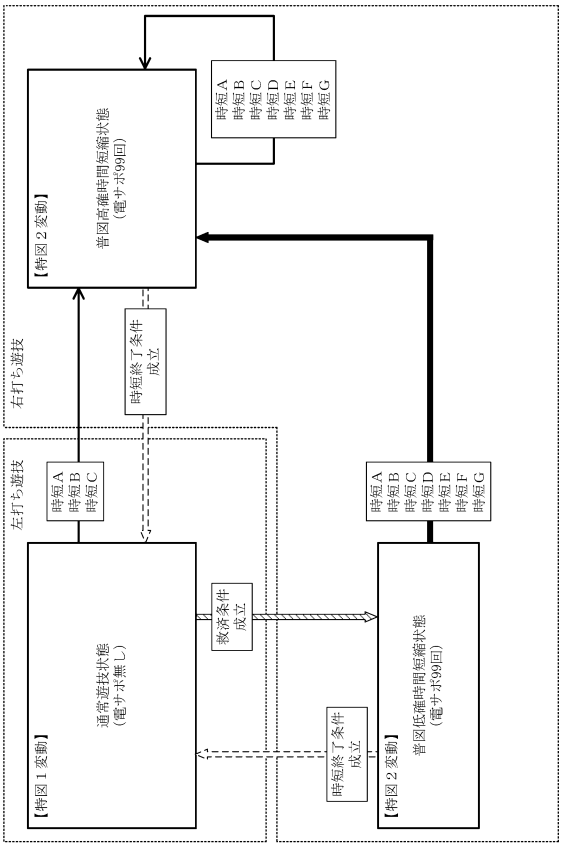


【図１７７】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	特図確率	普図確率	奨励発射態様	主要入賞口	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	備考
通常遊技状態	初期状態 普図高確時間短縮状態　終了 普図低確時間短縮状態　終了	低	低	左	特図１	5～190	5～190	右打ち禁止報知
普図高確時間短縮状態	時短Ａ・時短Ｂ・時短Ｃ・時短Ｄ・時短Ｅ・時短Ｆ・時短Ｇ当選	低	高	右	特図２	15～190	2～190	右打ち報知
普図低確時間短縮状態	救済条件成立 （特図低確率状態で250回転）	低	低	右	特図２	15～190	2～190	右打ち報知

【図１７８】



【図１７９】

202c1

特図１用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図１保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態 （１～９９回転目） （１０１～１９９回転目） （２０１～２５０回転目） （３５０回転目～） ※大当たり後、初期状態からの回転数	ハズレ	Aテーブル			Bテーブル
	大当たり	Cテーブル			
通常遊技状態 （１００回転目） ※大当たり後、初期状態からの回転数	ハズレ	Gテーブル			
	大当たり	Cテーブル			
通常遊技状態 （２００回転目） ※大当たり後、初期状態からの回転数	ハズレ	Hテーブル			
	大当たり	Cテーブル			
普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	ハズレ	Aテーブル			
	大当たり	Cテーブル			

【図１８０】

202c2

特図２用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図１保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態 （１～９９回転目） （１０１～１９９回転目） （２０１～２５０回転目） （３５０回転目～） ※大当たり後、初期状態からの回転数	ハズレ 小当たりA	Aテーブル			Bテーブル
	大当たり 小当たりB	Cテーブル			
通常遊技状態 （１００回転目） ※大当たり後、初期状態からの回転数	ハズレ 小当たりA	Gテーブル			
	大当たり 小当たりB	Cテーブル			
通常遊技状態 （２００回転目） ※大当たり後、初期状態からの回転数	ハズレ 小当たりA	Hテーブル			
	大当たり 小当たりB	Cテーブル			
普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	ハズレ 小当たりA	Aテーブル	Dテーブル		
	大当たり 小当たりB	Cテーブル			

【図１８１】

202e3

特図２ハズレ・小当たりA用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動(中)のみ
E2	非リーチ・ショート	0～9	2	高速変動(短)のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
E8	特殊変動3	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E9	特殊変動4	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動

（ａ）

202e4

特図２大当たり・小当たりB用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

（ｂ）

【図１８２】

202f

大当たり開放テーブル

遊技状態	大当たり種別	小当たり種別	開放入賞口	ラウンド回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	大当たり終了後移行遊技状態
通常遊技状態	時短A	—	可変入賞装置	4回	30秒	1秒	10秒	30秒	10個	10個	普図高確時間短縮状態
	時短B	—		6回							
	時短C	—		10回							
	—	(時短D) (時短E)		3回							
	—	(時短F)		5回							
	—	(時短G)		9回							
普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	時短A	—		4回	10秒	1秒	10秒	30秒	10個	10個	
	時短B	—		6回							
	時短C	—		10回							
	—	時短D 時短E		3回							
	—	時短F		5回							
	—	時短G		9回							

【図１８３】

202m

小当たり開放テーブル

小当たり種別	開放入賞口	開放回数	最大開放時間	インターバル時間	最大入賞個数	賞球数	備考
小当たりA	可変入賞装置	1回	0.1秒	—	10個	10個	（特定領域非通過）
小当たりB		9回		1.2秒			
時短D	可変入賞装置	1回	0.1秒	—	10個	10個	特定領域を球が通過で大当たり
時短E		9回		1.2秒			
時短F		9回					
時短G		9回					

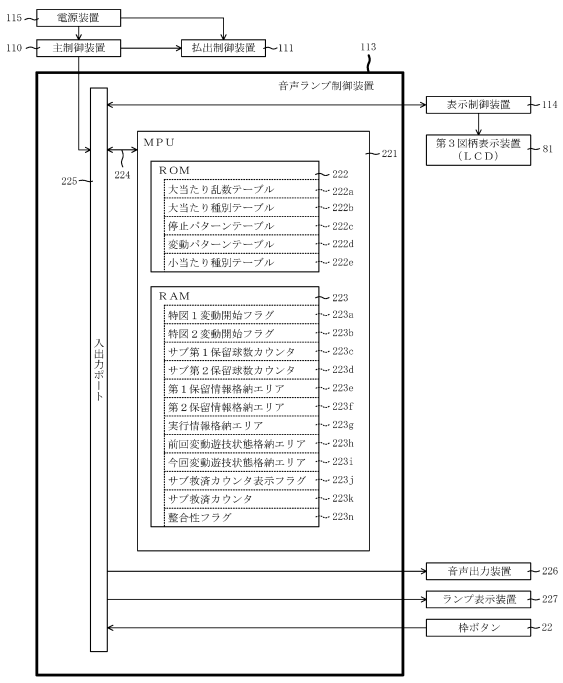
【図１８４】

202j

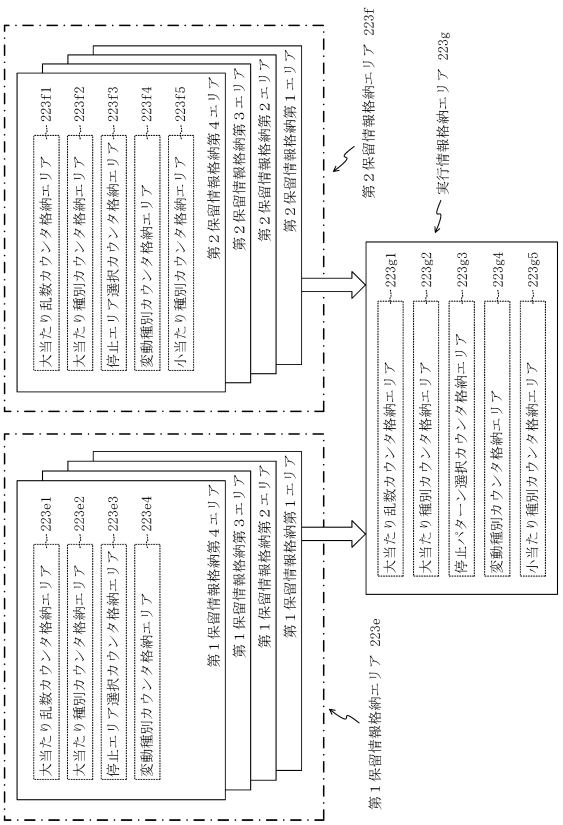
時短終了条件テーブル

遊技状態	時短発生条件		時短回数	小当たり作動回数	その他
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	大当たり種別	時短A 時短B 時短C	99回	1回	
	小当たり種別	時短D 時短E 時短F 時短G			
通常遊技状態	救済条件成立		99回	99回	特図低確率状態で250回変動

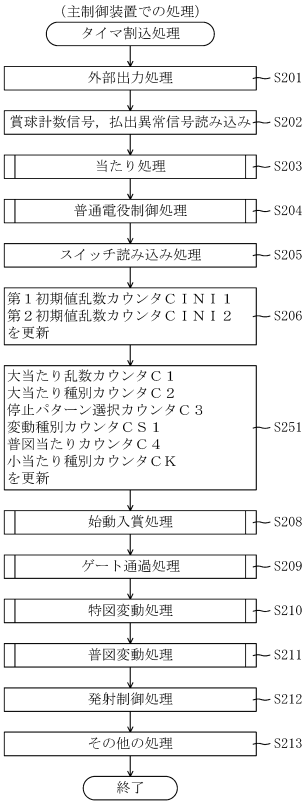
【図１８５】



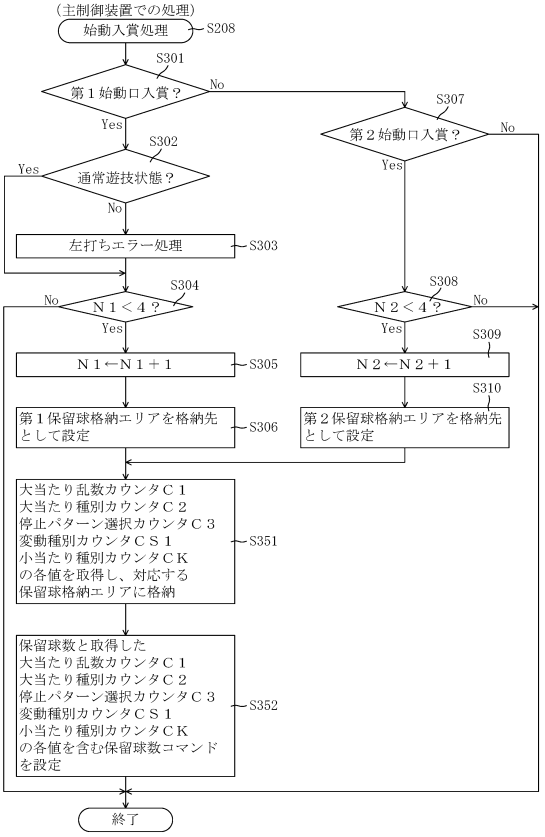
【図１８６】



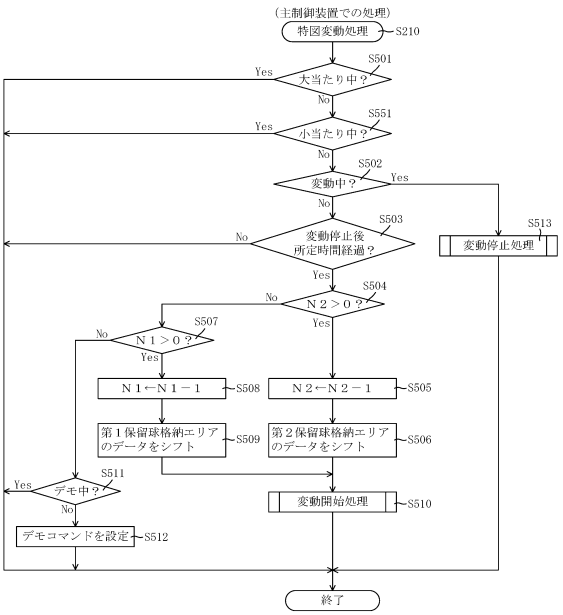
【図１８７】



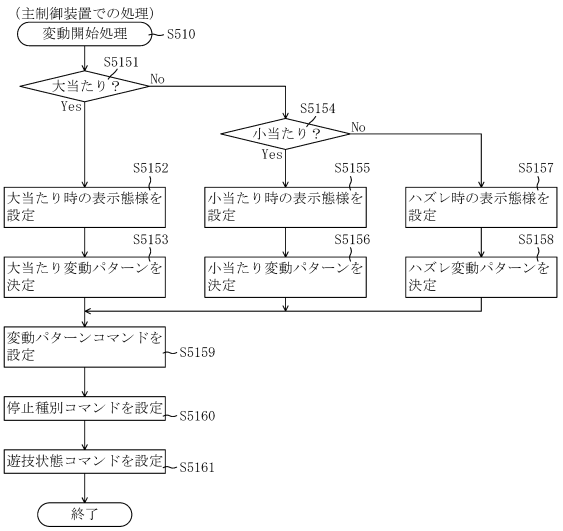
【図１８８】



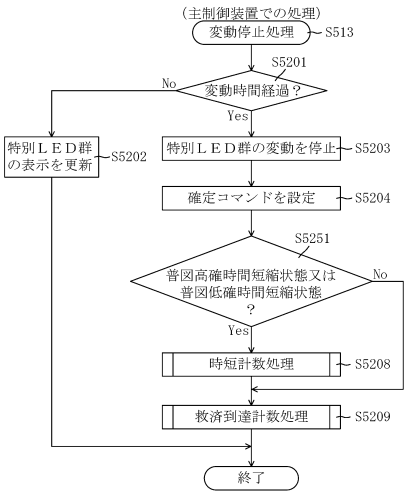
【図１８９】



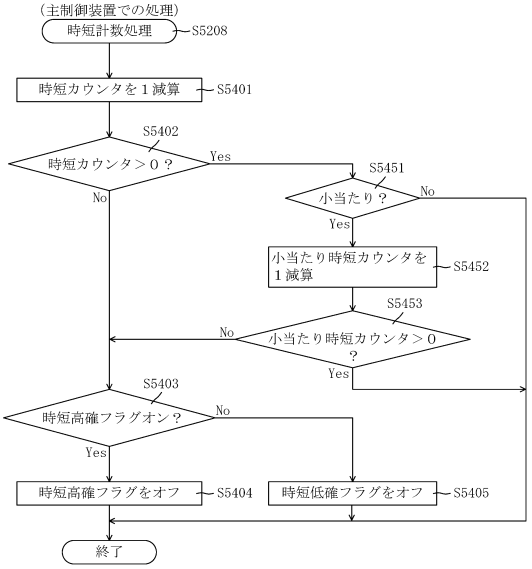
【図１９０】



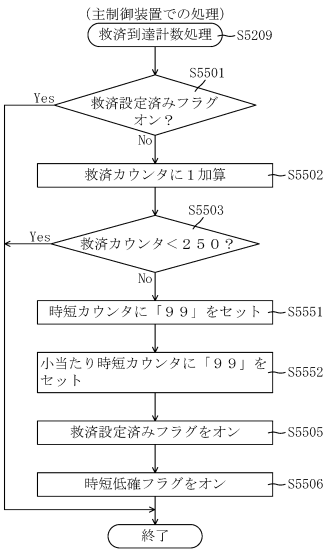
【図１９１】



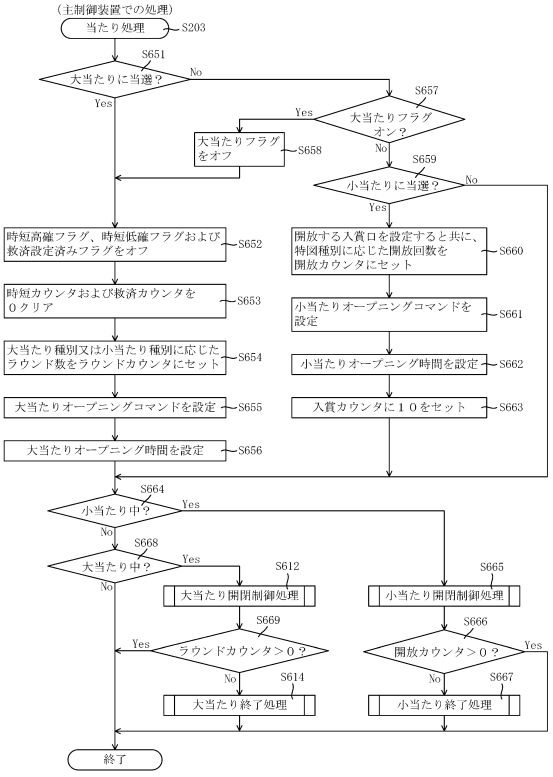
【図１９２】



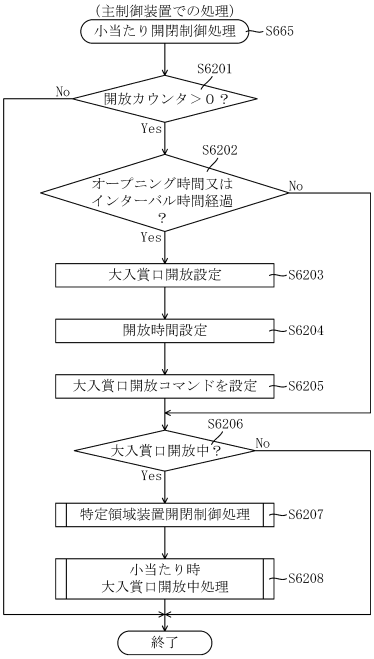
【図１９３】



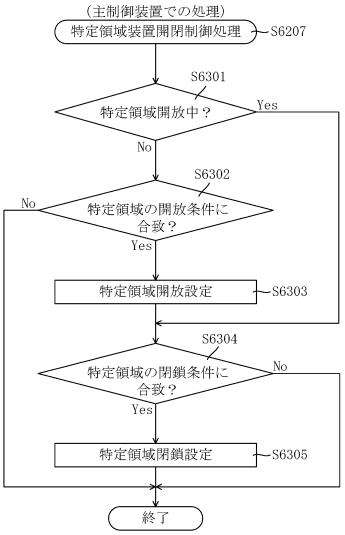
【図１９４】



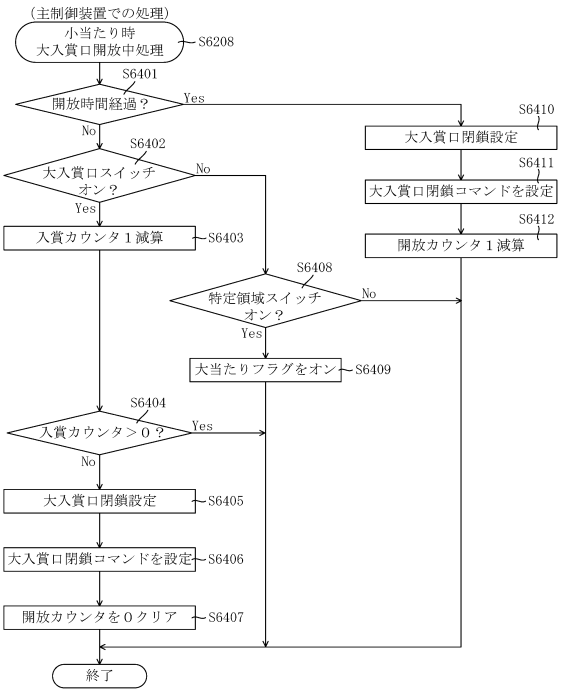
【図１９５】



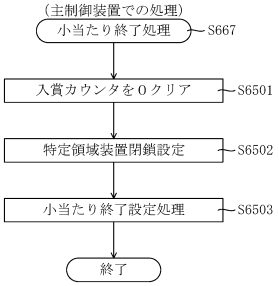
【図１９６】



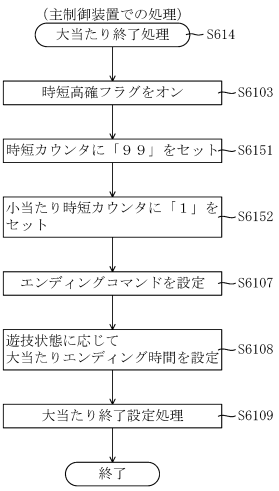
【図１９７】



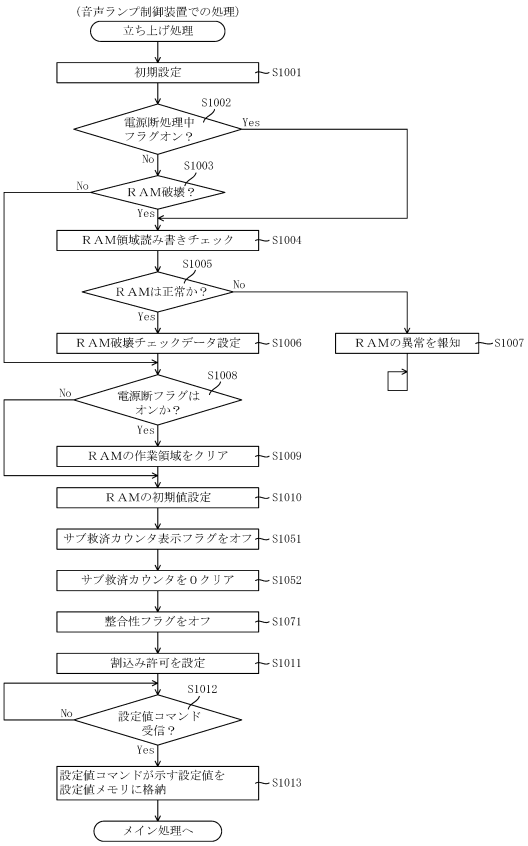
【図１９８】



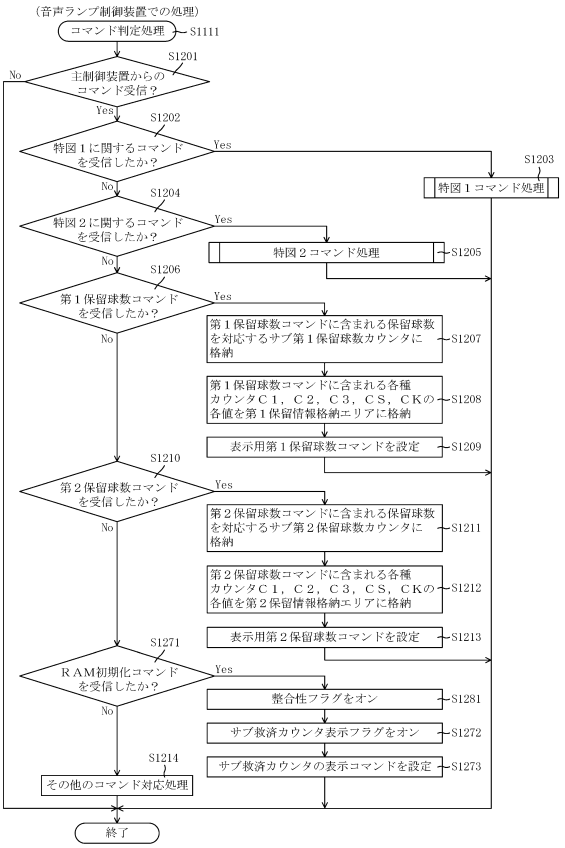
【図１９９】



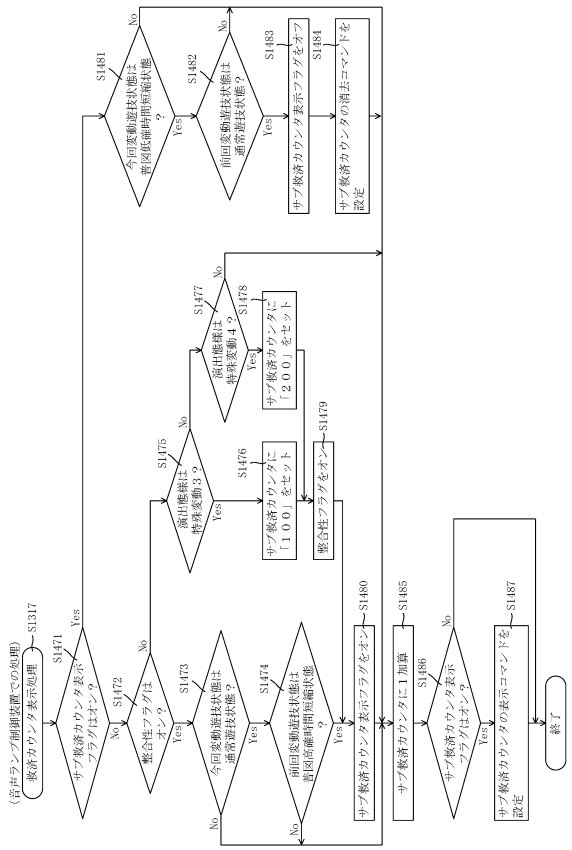
【図２００】



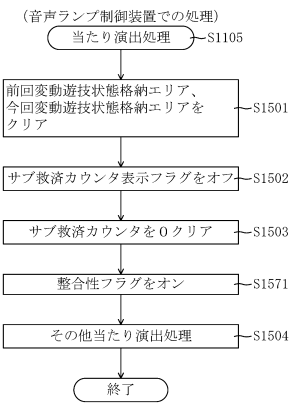
【図２０１】



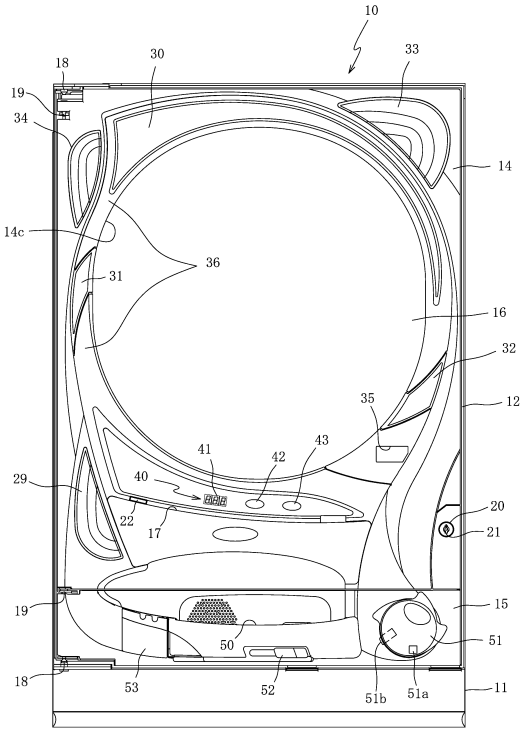
【図２０２】



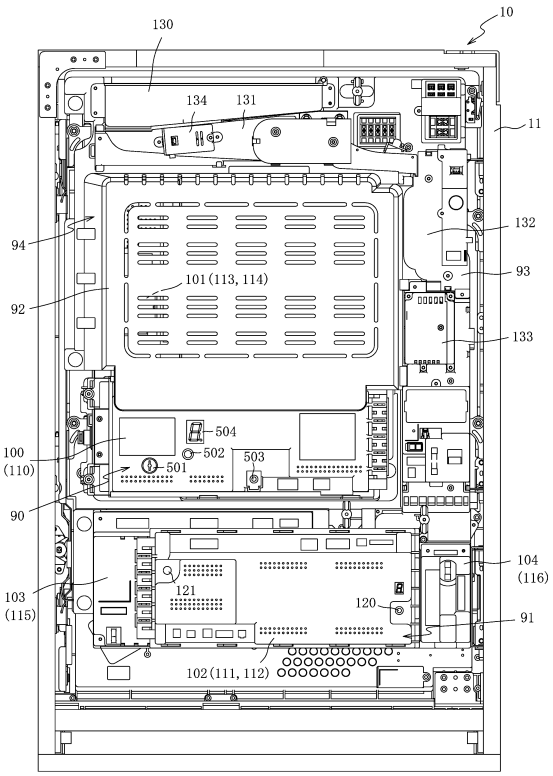
【図２０３】



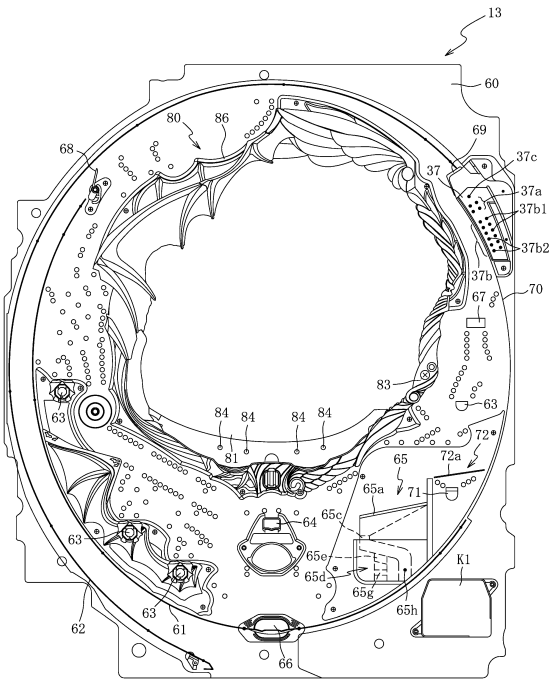
【図２０４】



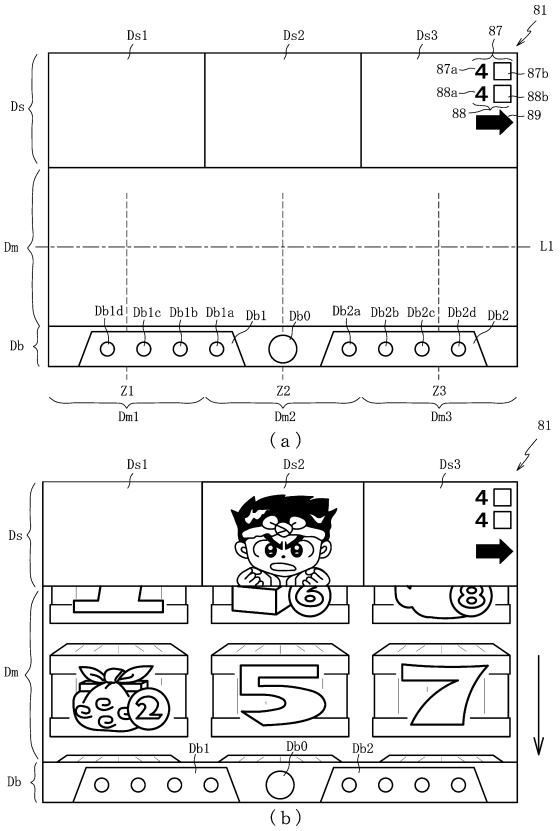
【図２０５】



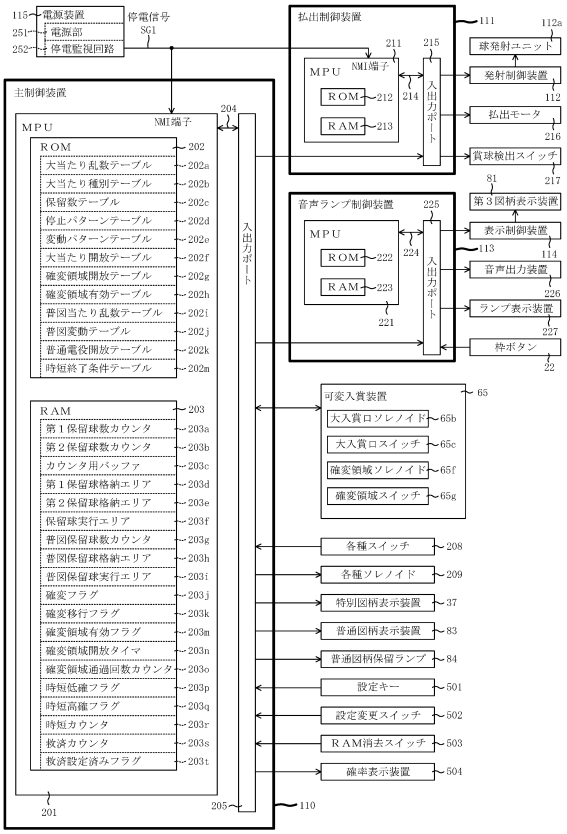
【図２０６】



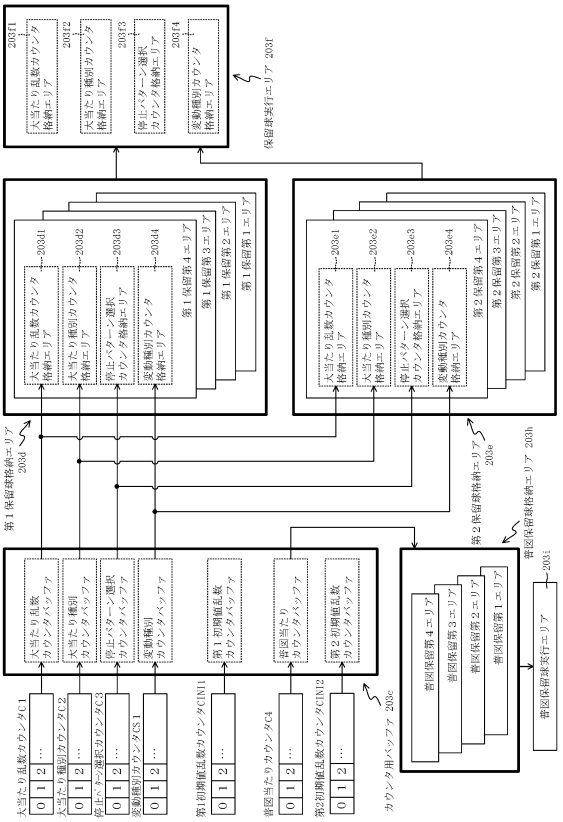
【図２０７】



【図２０８】



【図２０９】



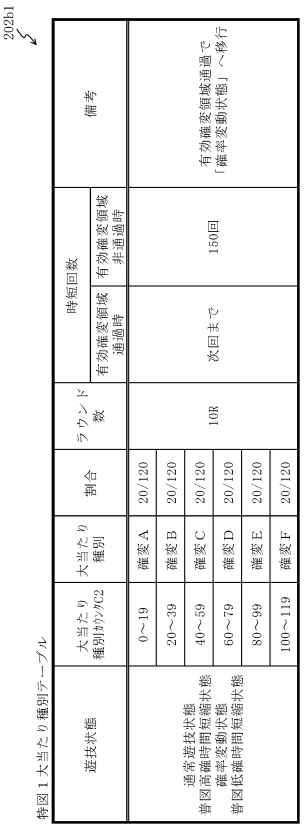
【図２１０】

202a

大当たり乱数テーブル（特図１・特図２共通）

設定値	遊技状態	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）			
		大当たり		ハズレ	
		乱数値	個数	乱数値	個数
1	低確	0～31	32個	32～9999	9968個
	高確	0～314	315個	315～9999	9685個
2	低確	0～33	34個	34～9999	9966個
	高確	0～316	317個	317～9999	9683個
3	低確	0～35	36個	36～9999	9964個
	高確	0～318	319個	319～9999	9681個

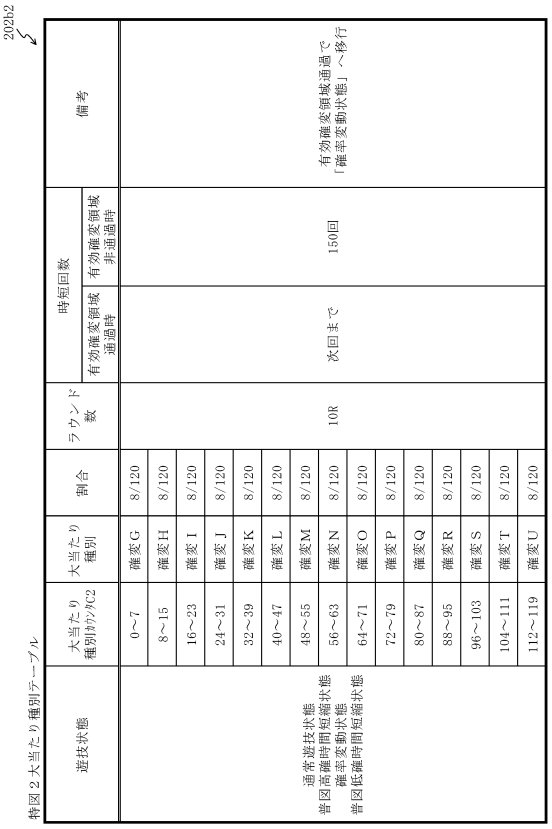
【図２１１】



特図１大当たり種別テーブル　2026b1

遊技状態	大当たり種別カウント2	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数 有効確変領域通過時	時短回数 有効確変領域非通過時	備考
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	0～19	確変A	20/120	10R	次回まで	150回	有効確変領域通過で「確率変動状態」へ移行
	20～39	確変B	20/120				
	40～59	確変C	20/120				
	60～79	確変D	20/120				
	80～99	確変E	20/120				
	100～119	確変F	20/120				

【図２１２】



特図２大当たり種別テーブル　2026b2

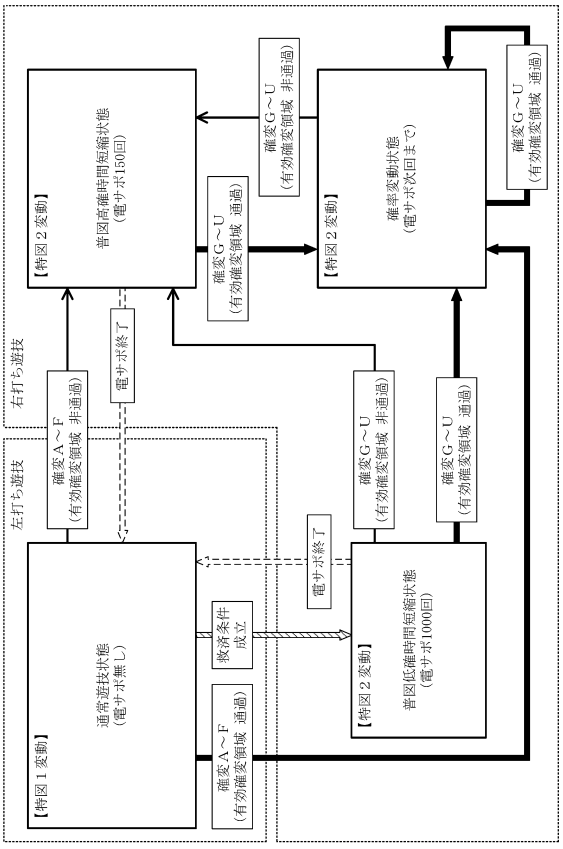
遊技状態	大当たり種別カウント2	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数 有効確変領域通過時	時短回数 有効確変領域非通過時	備考
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	0～7	確変G	8/120	10R	次回まで	150回	有効確変領域通過で「確率変動状態」へ移行
	8～15	確変H	8/120				
	16～23	確変I	8/120				
	24～31	確変J	8/120				
	32～39	確変K	8/120				
	40～47	確変L	8/120				
	48～55	確変M	8/120				
	56～63	確変N	8/120				
	64～71	確変O	8/120				
	72～79	確変P	8/120				
	80～87	確変Q	8/120				
	88～95	確変R	8/120				
	96～103	確変S	8/120				
	104～111	確変T	8/120				
	112～119	確変U	8/120				

【図２１３】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	特図確率	普図確率	変動役発射態様	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	備考
通常遊技状態	初期状態 普図高確時間短縮状態　終了 普図低確時間短縮状態　終了	低	低	左	特図１	5～190	5～190	右打ち禁止報知
普図高確 時間短縮状態	大当たり中に 有効確変領域を非通過	低	高	右	特図２	15～190	2～190	右打ち報知
確率変動状態	大当たり中に 有効確変領域を通過	高	高	右	特図２	15～190	2～190	右打ち報知
普図低確 時間短縮状態	救済条件成立 （特図低確率状態で900回転）	低	低	右	特図２	15～190	2～190	右打ち報知

【図２１４】



【図２１５】

202c1

特図１用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図１保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ	Aテーブル			Bテーブル
	大当たり	Cテーブル			
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	ハズレ	Aテーブル			
	大当たり	Cテーブル			

（ａ）

202c2

特図２用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図２保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ	Aテーブル			Bテーブル
	大当たり	Cテーブル			
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	ハズレ	Aテーブル	Dテーブル		
	大当たり	Cテーブル			

（ｂ）

【図２１６】

202d1

Aテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	0～74
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99

（ａ）

202d2

Bテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	0～74
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99

（ｂ）

202d3

Cテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	0～4
E4	スーパーリーチ	－	5～39
E5	スペシャルリーチ	－	40～99

（ｃ）

202d4

Dテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	0～74
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99

（ｄ）

【図２１７】

202e1

特図１ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動(中)のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ

（ａ）

202e2

特図１大当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

（ｂ）

【図２１８】

202e3

特図２ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動(中)のみ
E2	非リーチ・ショート	0～9	2	高速変動(短)のみ
E4	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
E5	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E6	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ

（ａ）

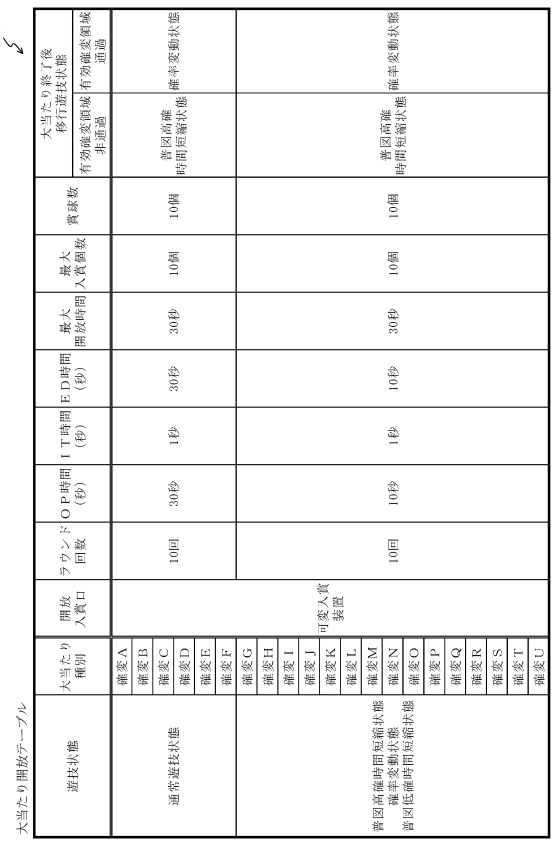
202e4

特図２大当たり用変動パターンテーブル

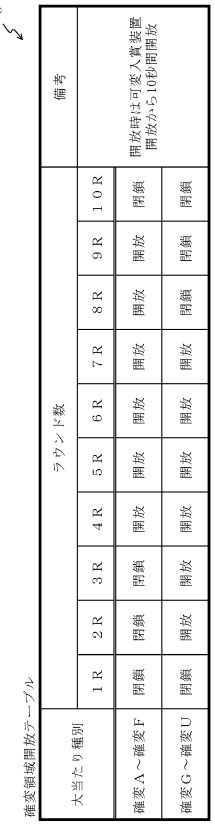
種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E4	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E5	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E6	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

（ｂ）

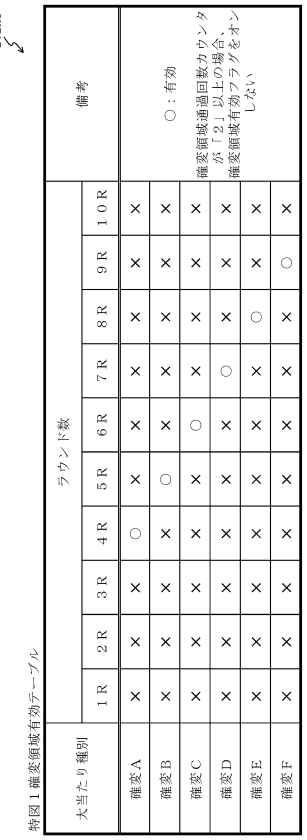
【図２１９】



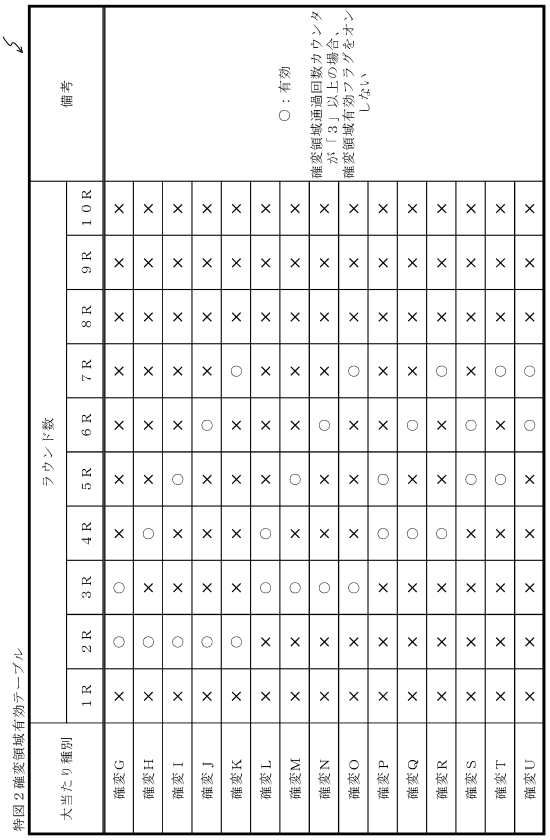
【図２２０】



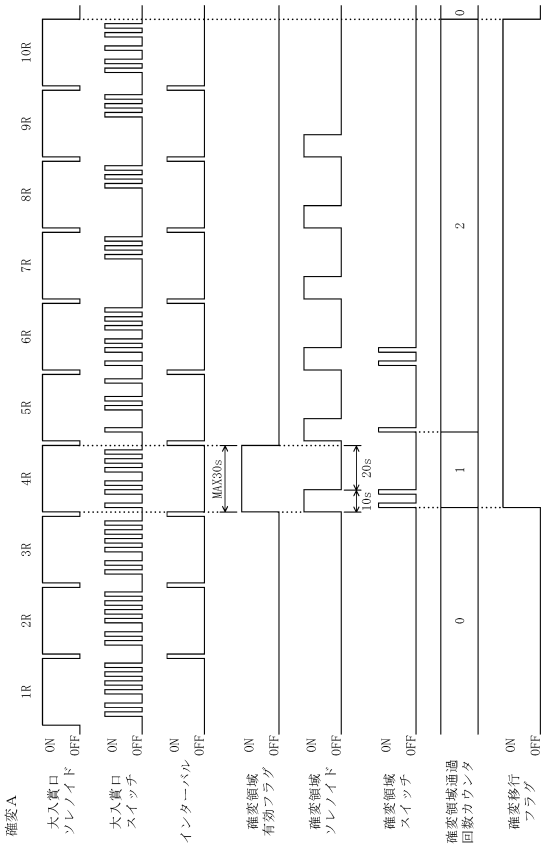
【図２２１】



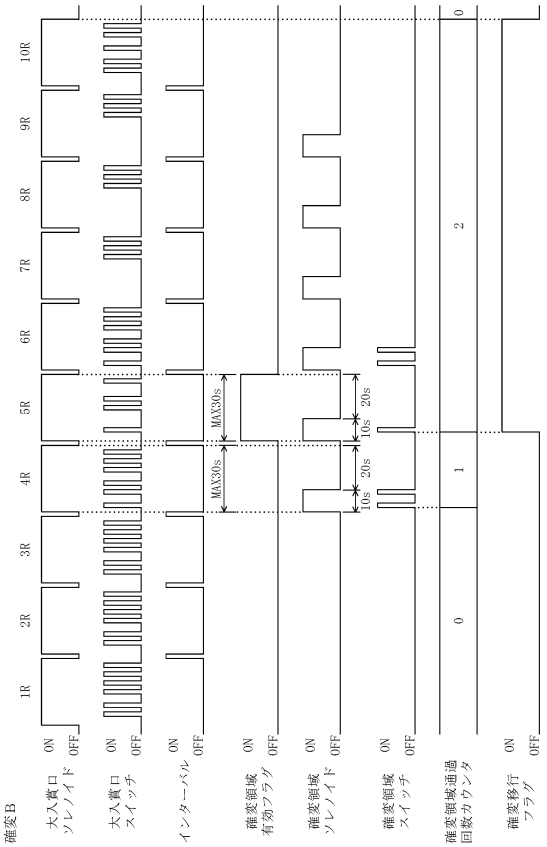
【図２２２】



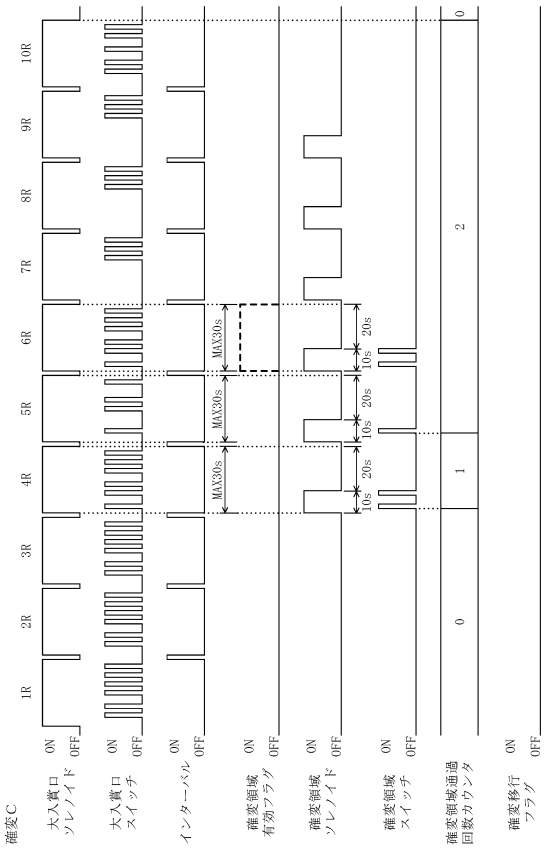
【図２２３】



【図２２４】



【図２２５】



【図２２６】

普図当たり乱数テーブル　202i

遊技状態	普図当たり乱数値 （普図当たりカウンタC4の値）
通常遊技状態 普図低確時間短縮状態	30～99
普図高確時間短縮状態 確率変動状態	1～99

（ａ）

普図変動テーブル　202j

遊技状態	変動時間
通常遊技状態	15秒
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	0.1秒

（ｂ）

普通電役開放テーブル　202k

遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル時間
通常遊技状態	1回	0.1秒	-
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	1回	5.8秒	-

（ｃ）

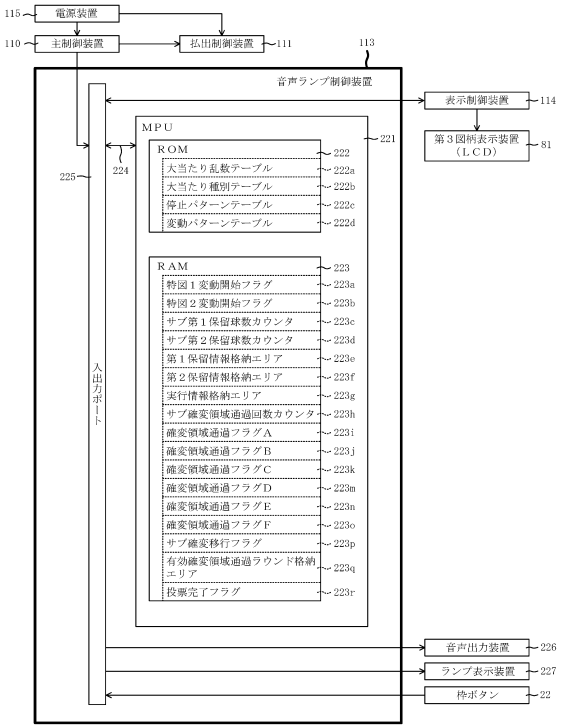
【図２２７】

202m

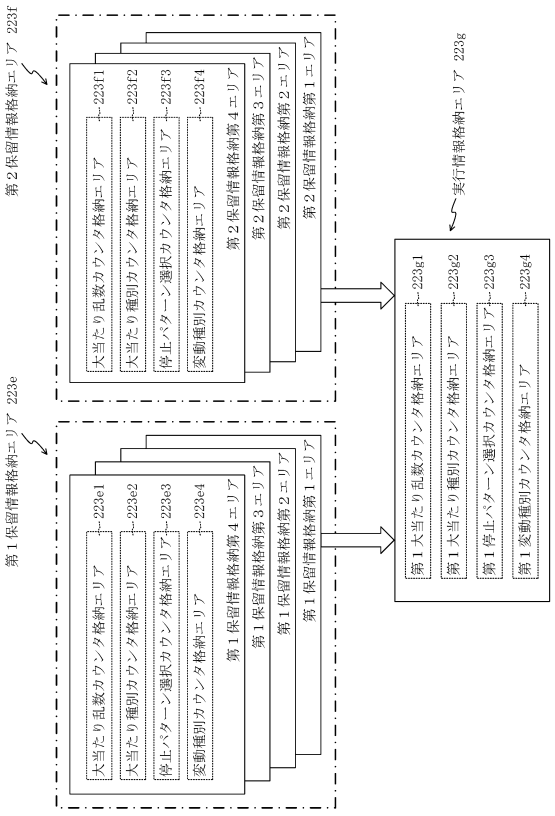
時短終了条件テーブル

遊技状態	時短発生条件	時短回数	その他
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	有効確変領域通過	次回大当たりまで	
	有効確変領域非通過	150回	
	救済条件成立	1000回	特図低確率状態で900回変動

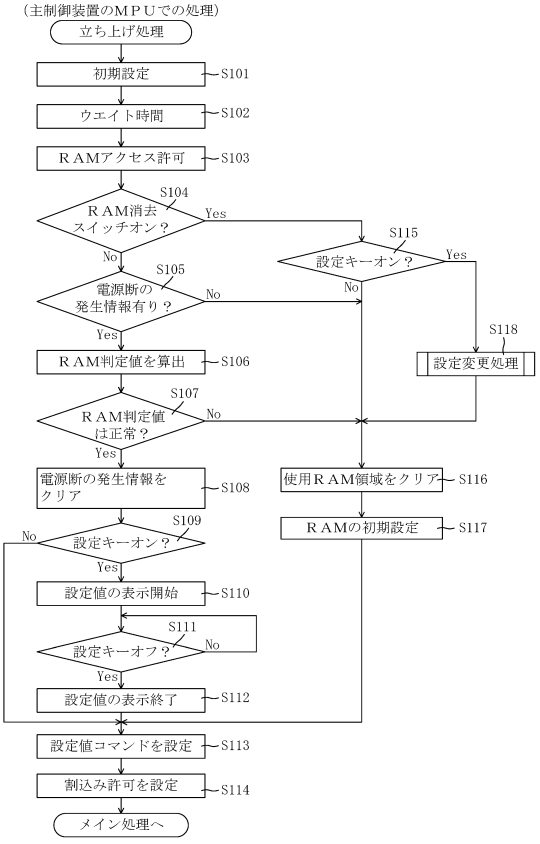
【図２２８】



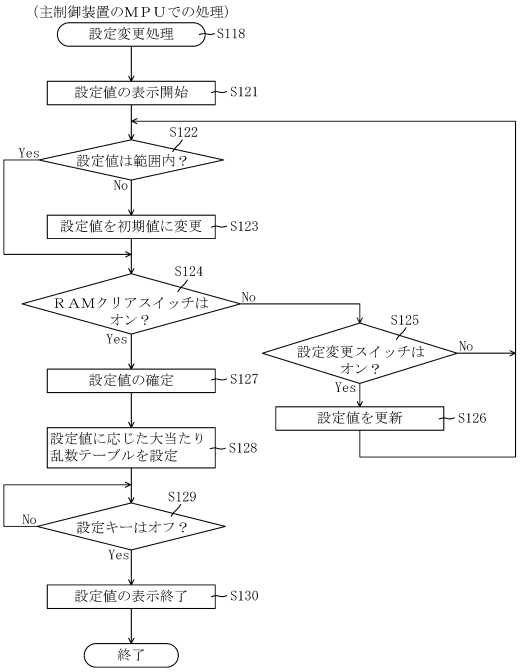
【図２２９】



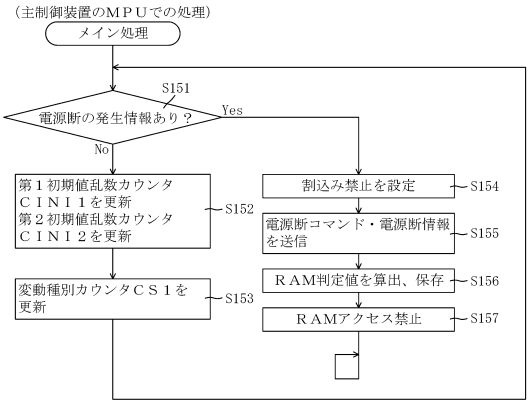
【図２３０】



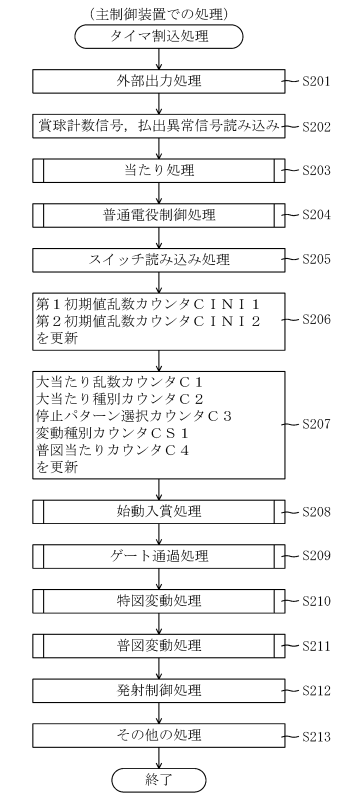
【図２３１】



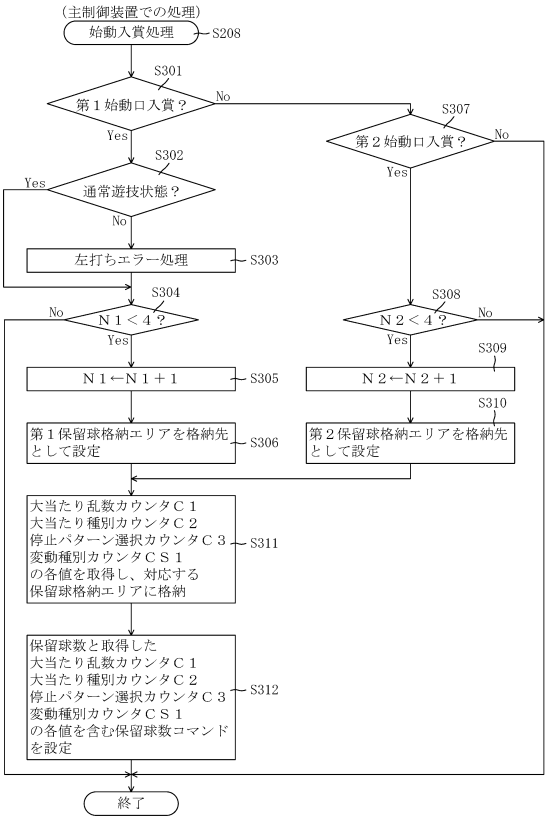
【図２３２】



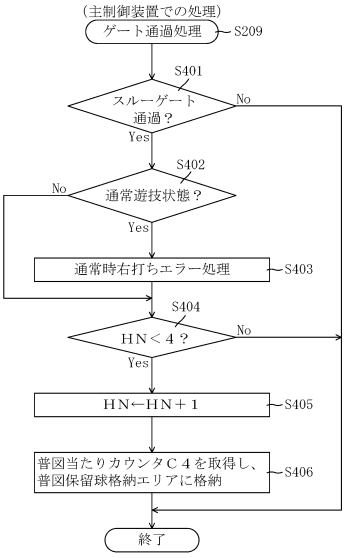
【図２３３】



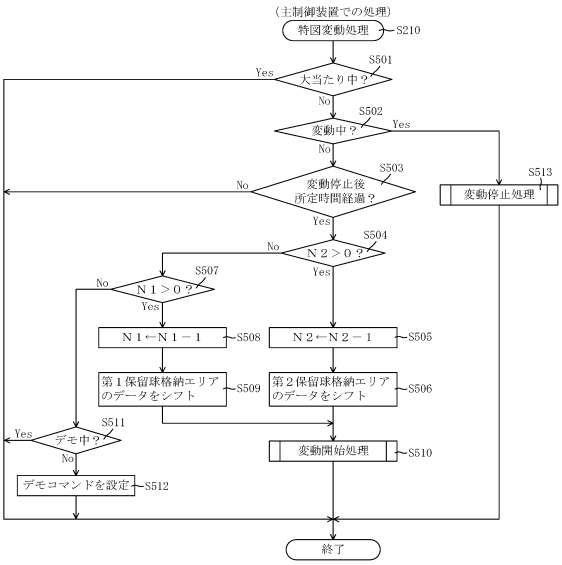
【図２３４】



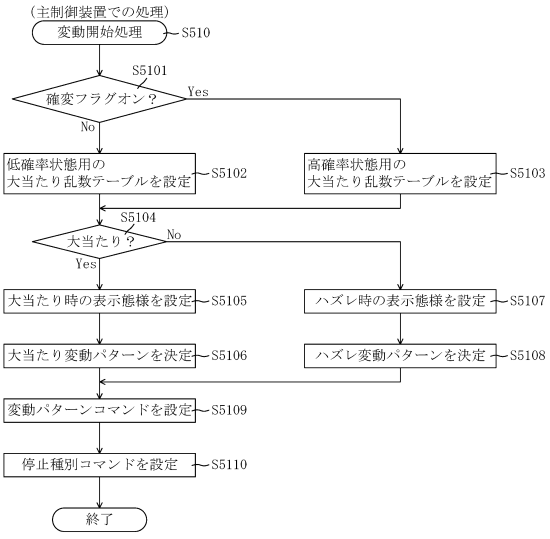
【図２３５】



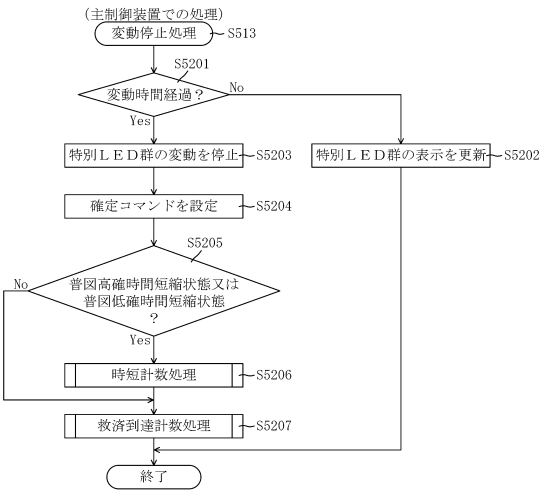
【図２３６】



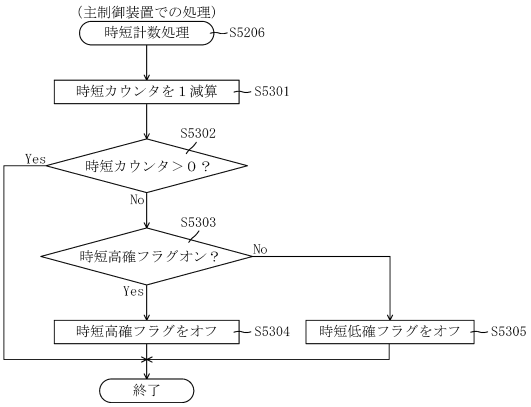
【図２３７】



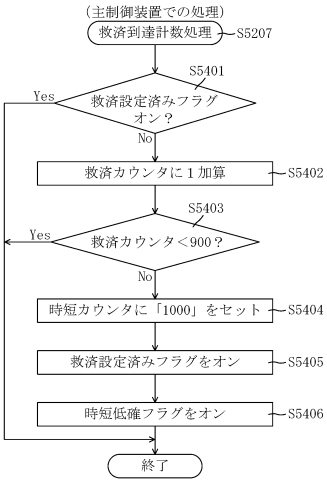
【図２３８】



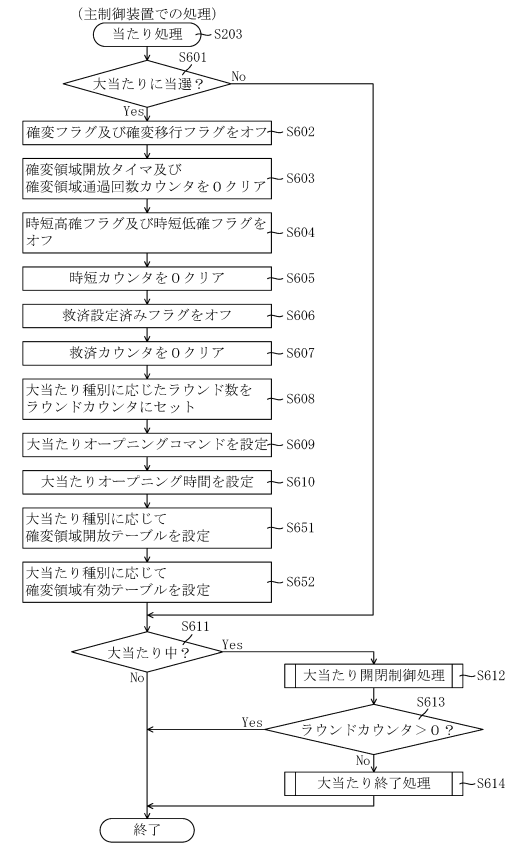
【図２３９】



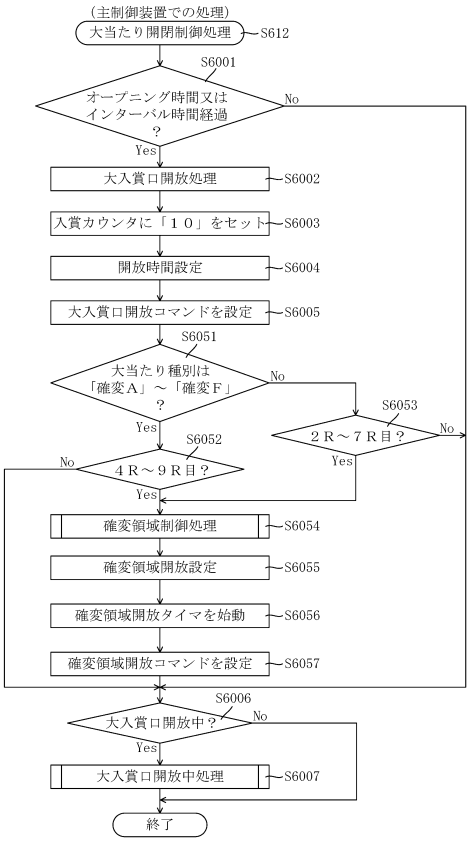
【図２４０】



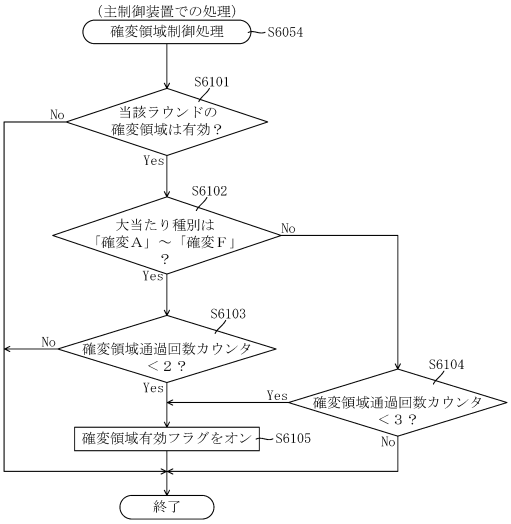
【図２４１】



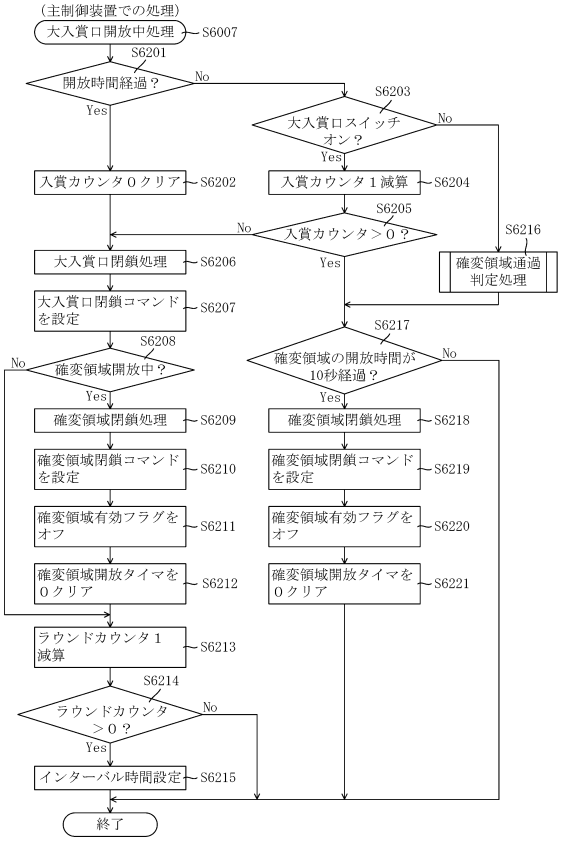
【図２４２】



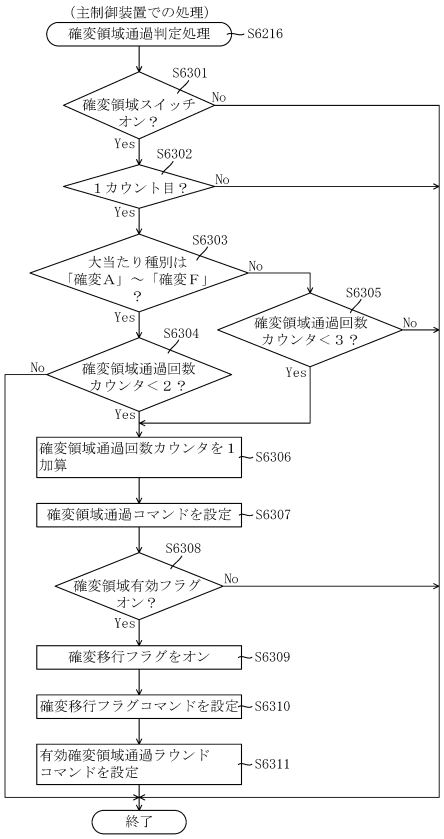
【図２４３】



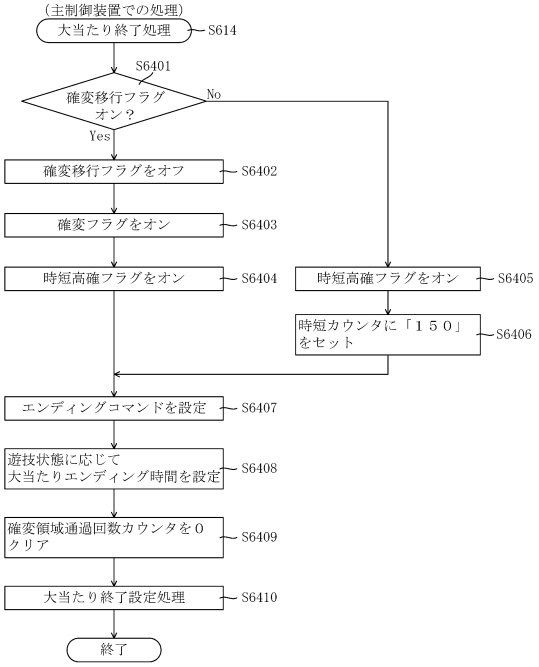
【図２４４】



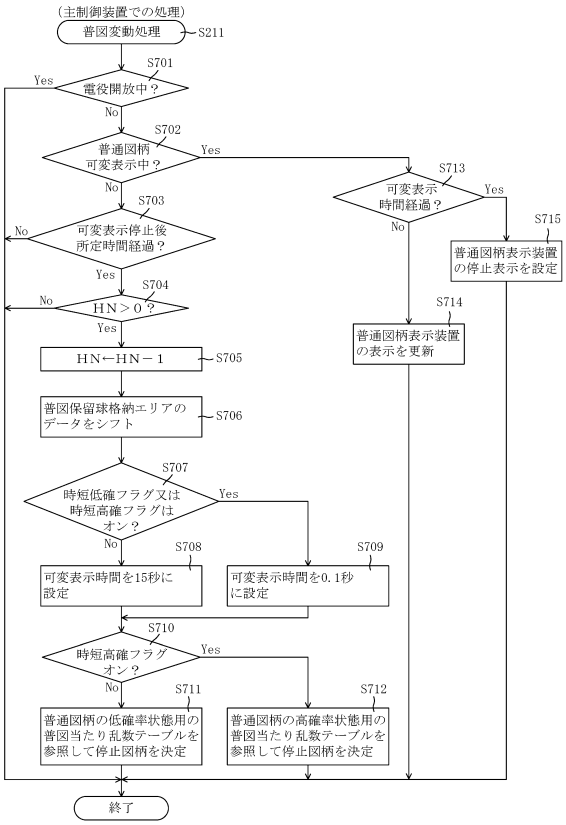
【図２４５】



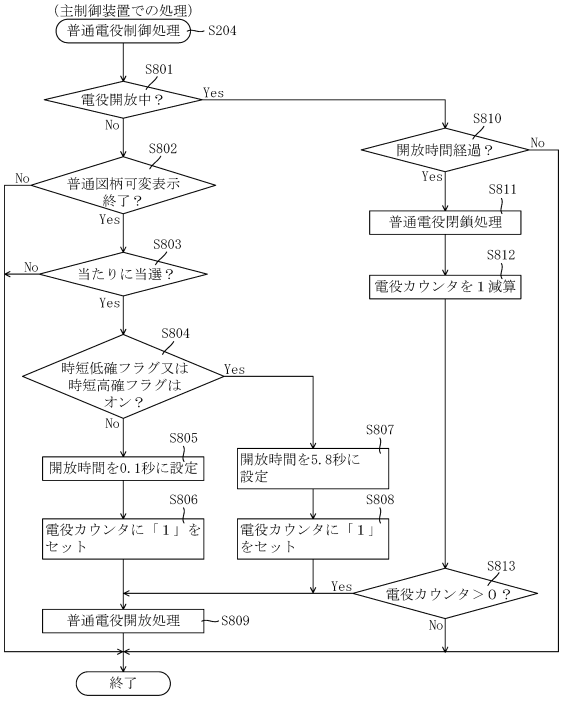
【図２４６】



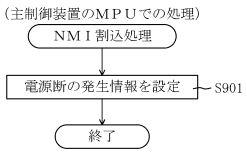
【図２４７】



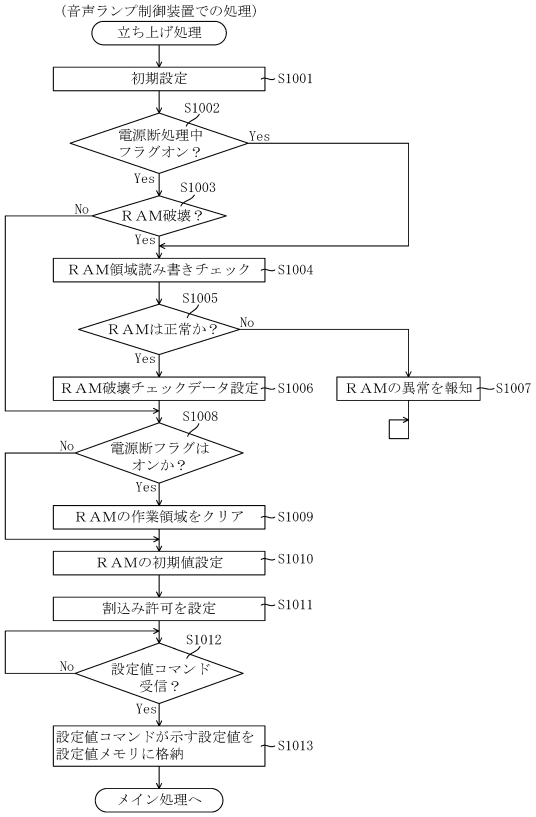
【図２４８】



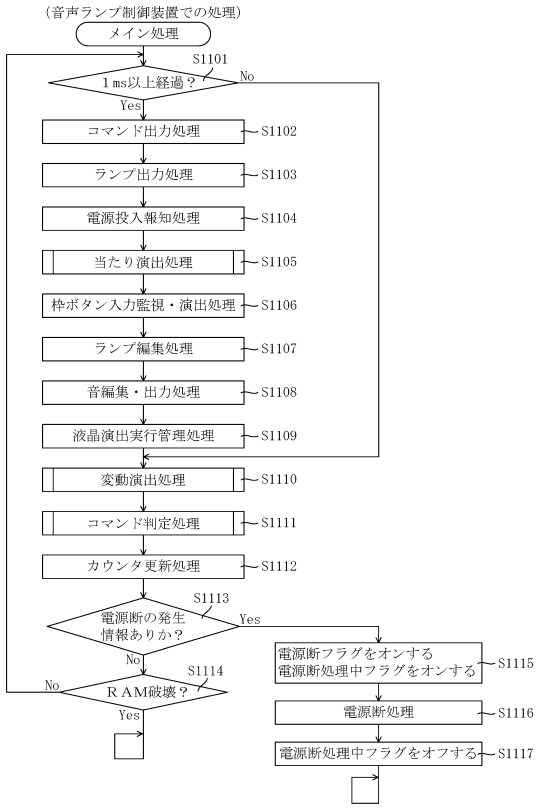
【図２４９】



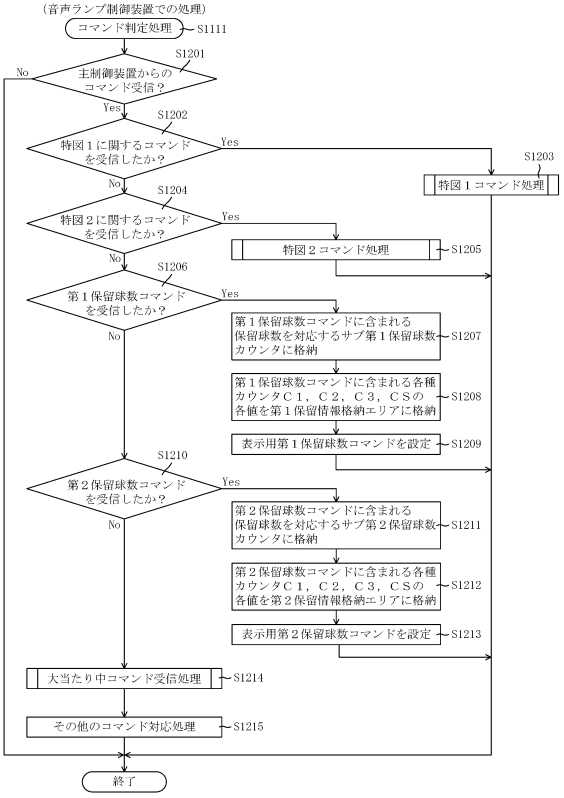
【図２５０】



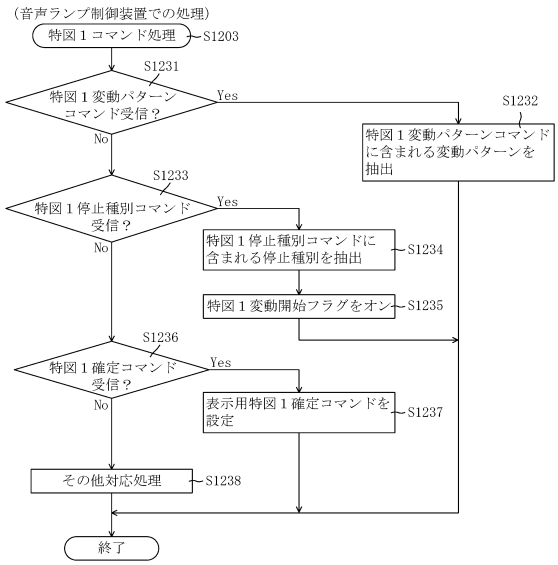
【図２５１】



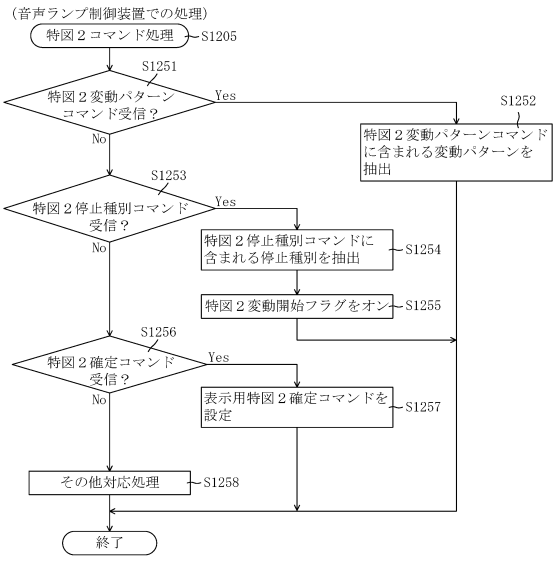
【図２５２】



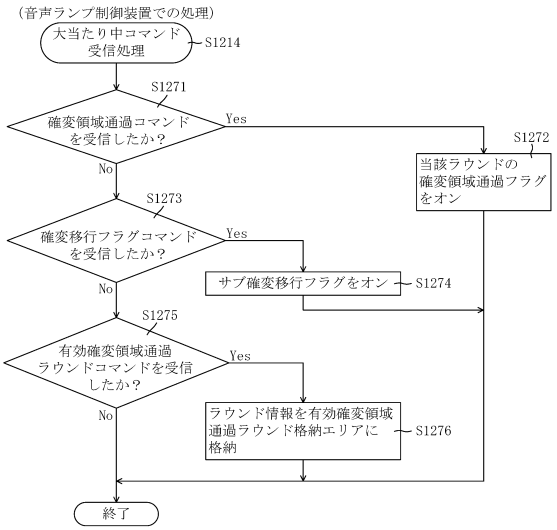
【図２５３】



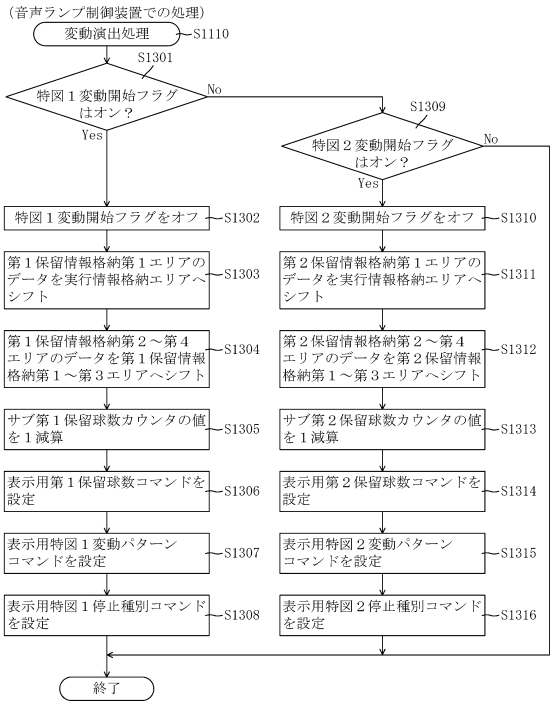
【図２５４】



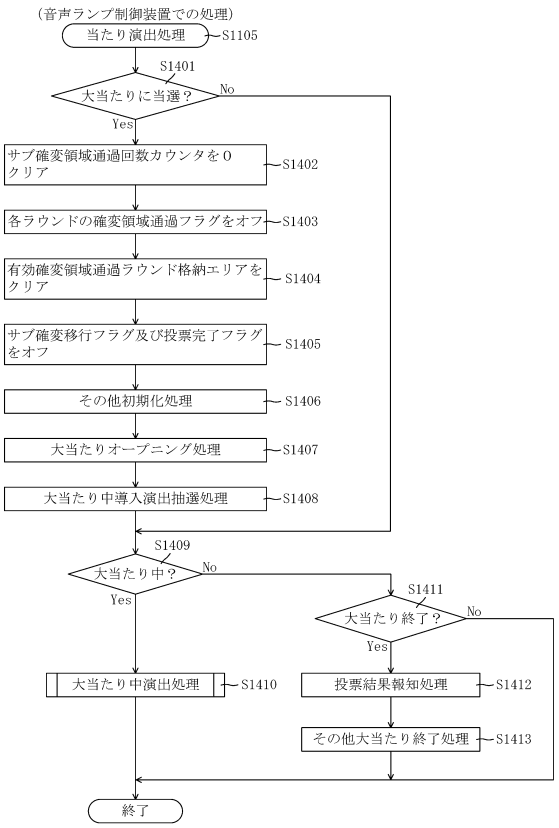
【図２５５】



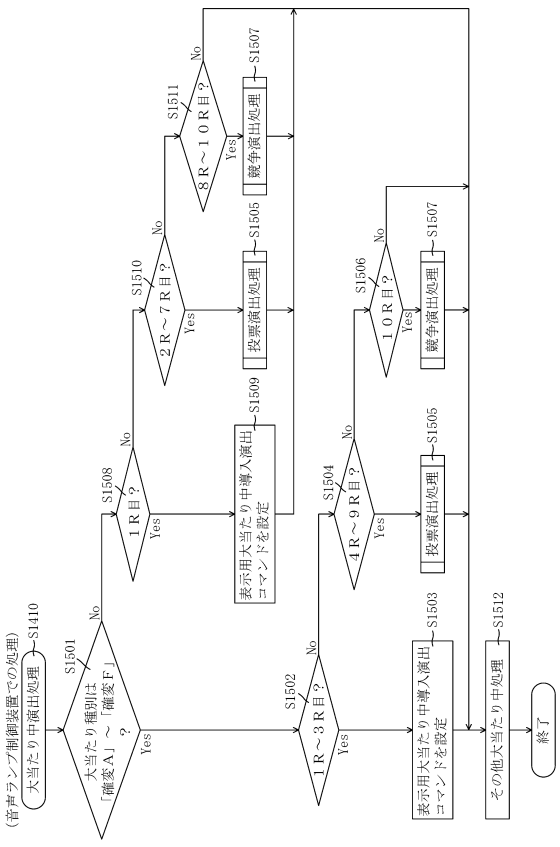
【図２５６】



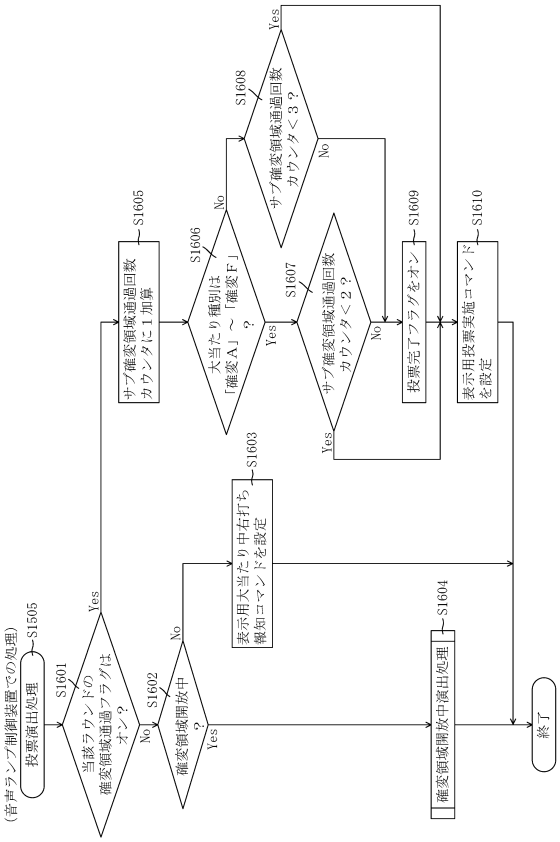
【図２５７】



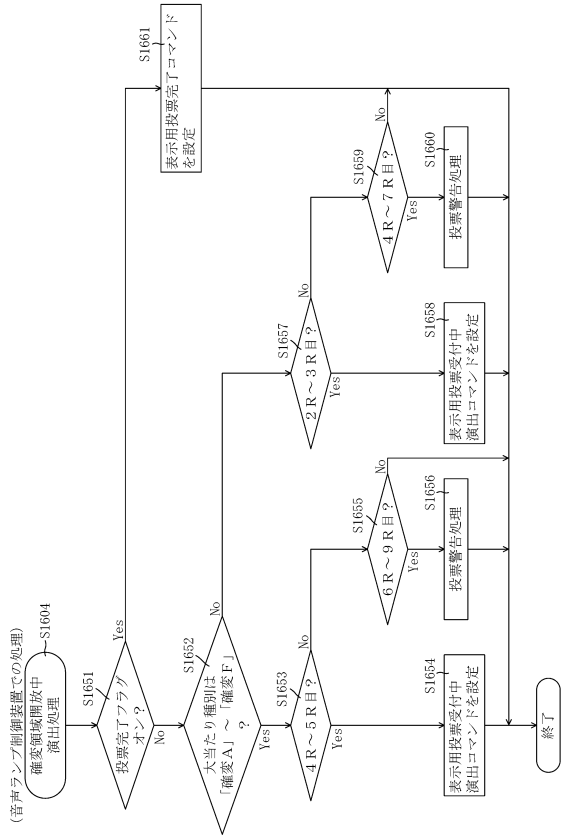
【図２５８】



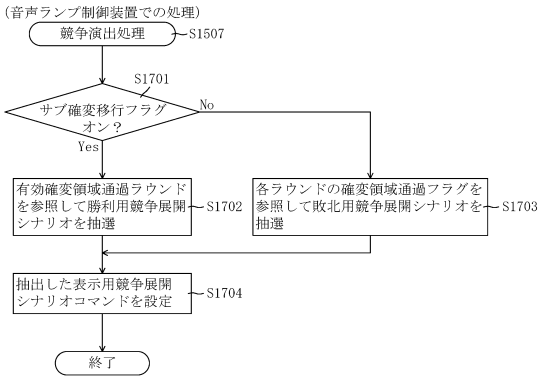
【図２５９】



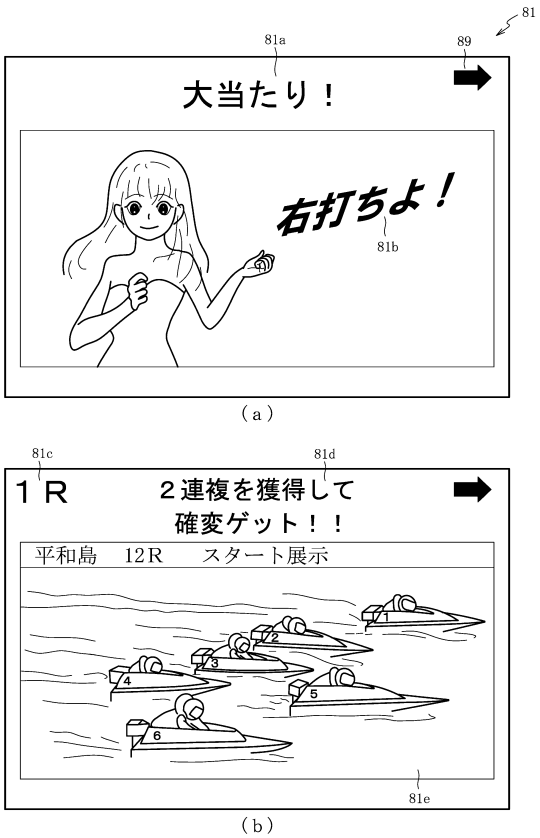
【図２６０】



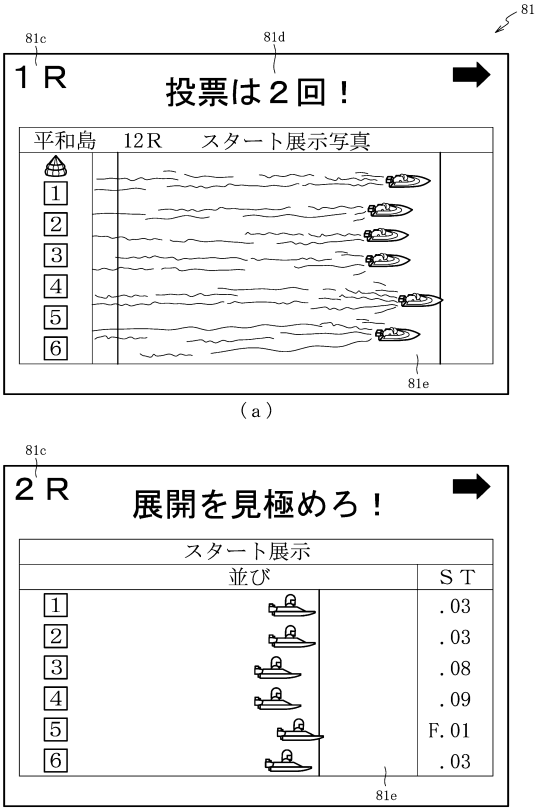
【図２６１】



【図２６２】

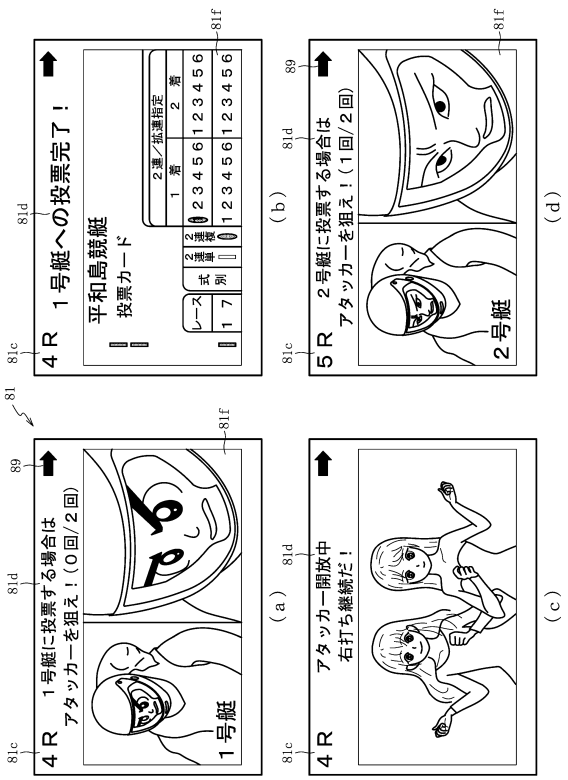


【図２６３】

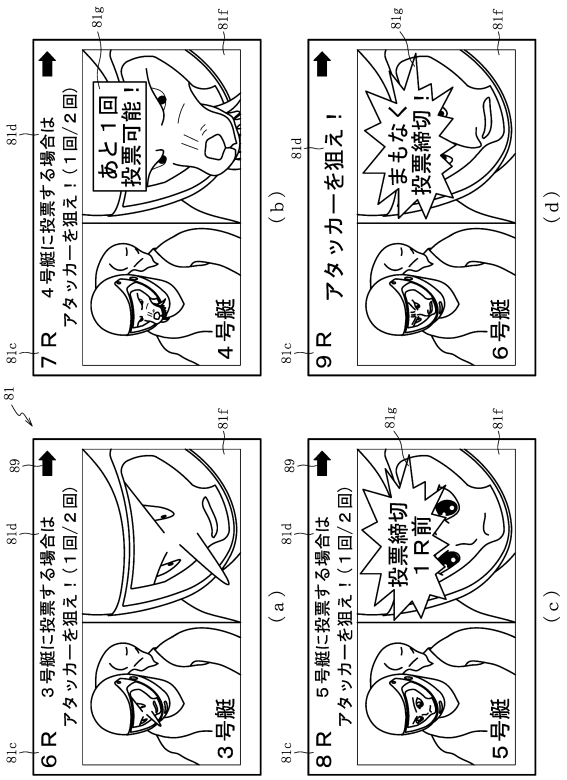


【図２６４】

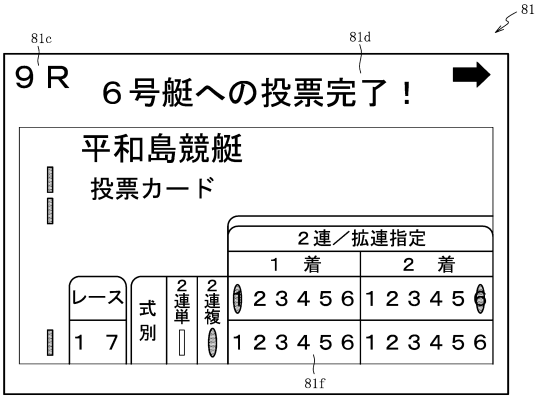
【図２６５】



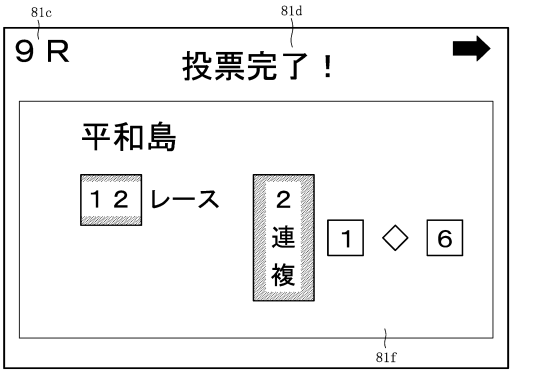
【図２６６】



【図２６７】

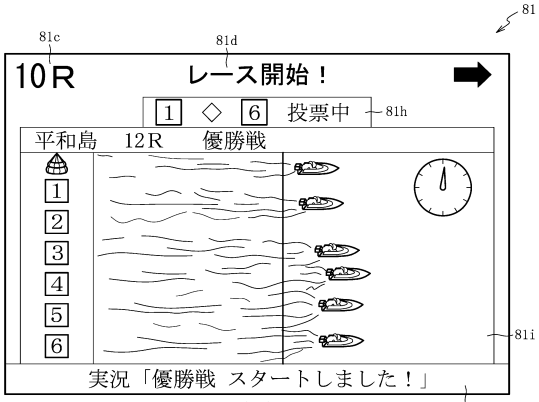


（ａ）

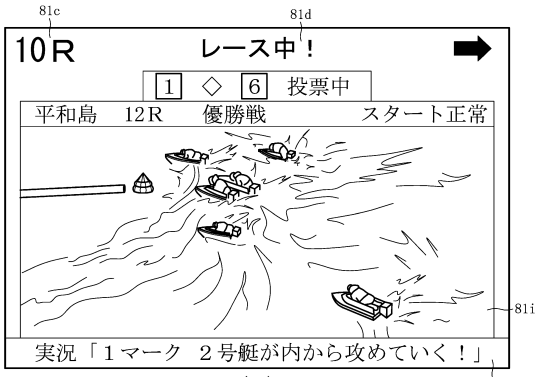


（ｂ）

【図２６８】

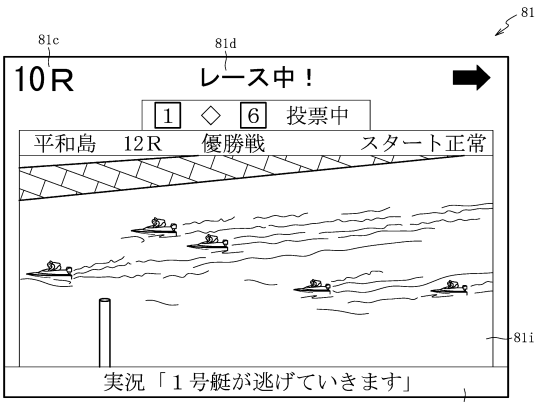


（ａ）

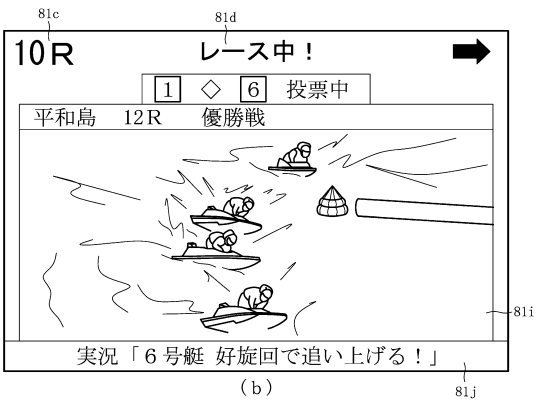


（ｂ）

【図２６９】

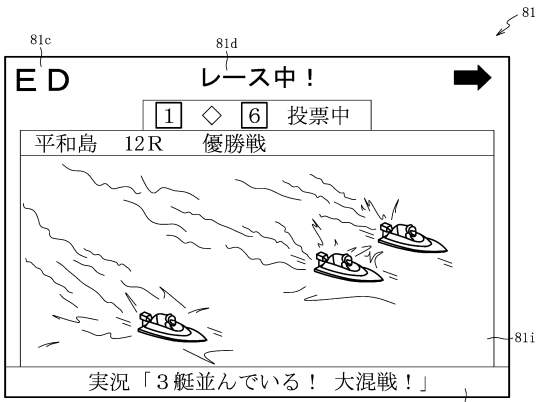


（ａ）

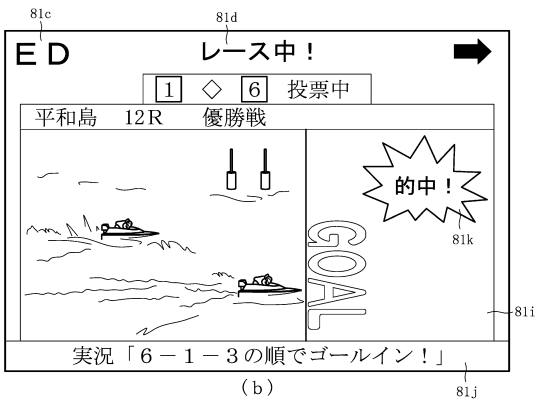


（ｂ）

【図２７０】

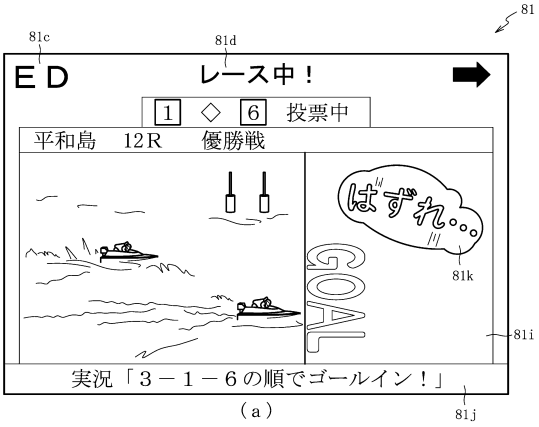


（ａ）

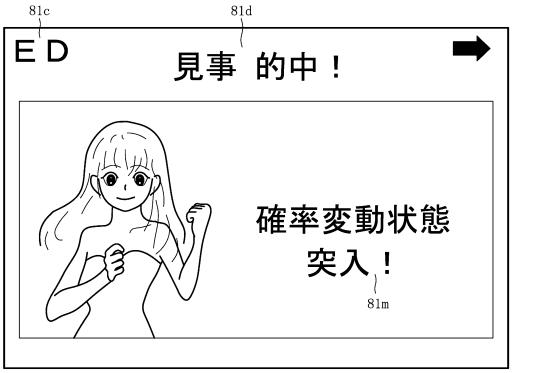


（ｂ）

【図２７１】

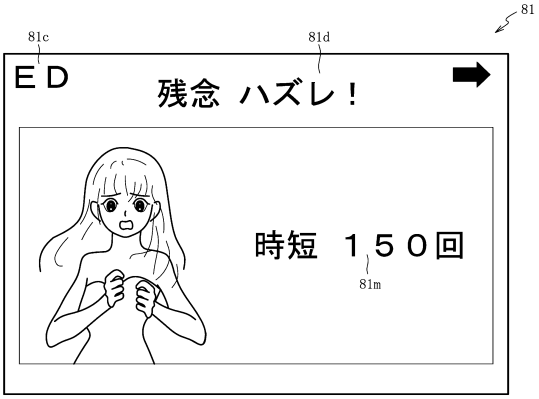


（ａ）

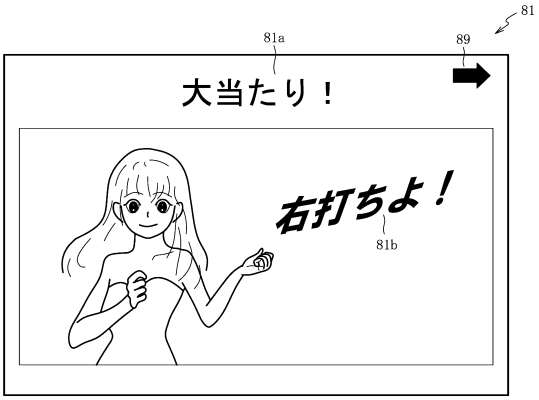


（ｂ）

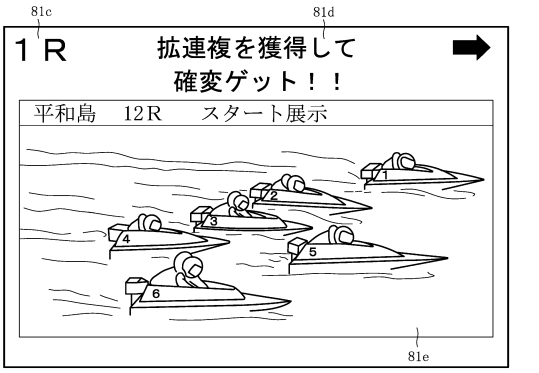
【図２７２】



【図２７３】

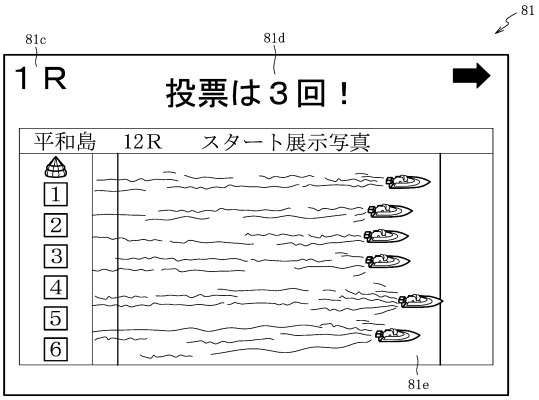


（ａ）

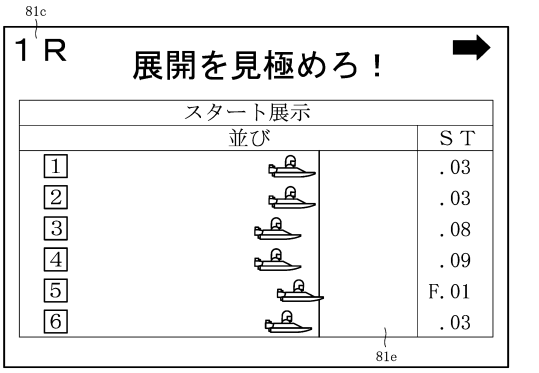


（ｂ）

【図２７４】

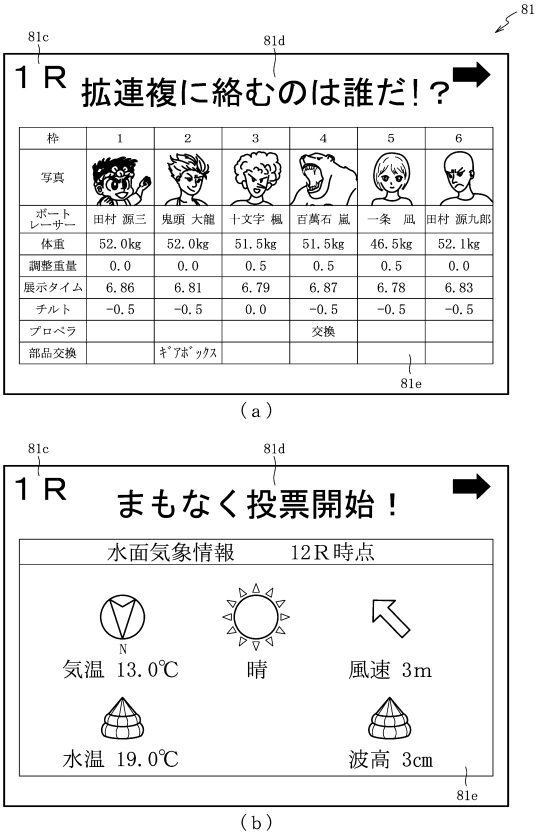


（ａ）

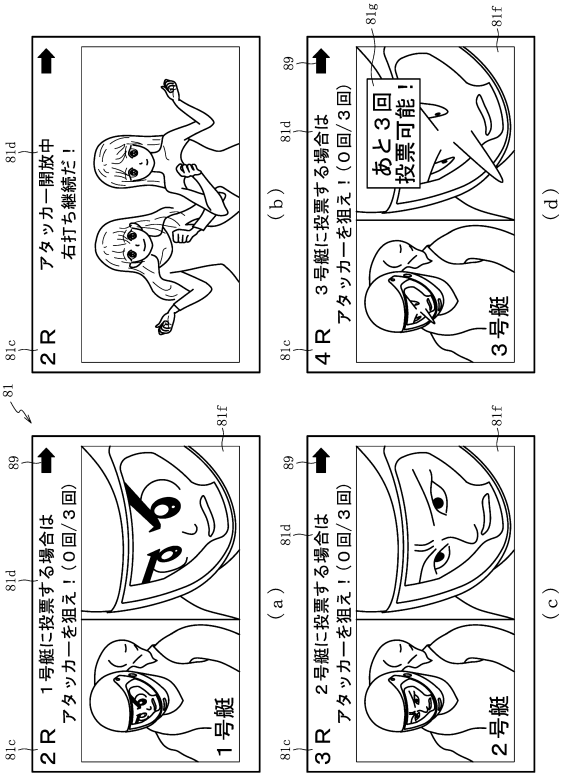


（ｂ）

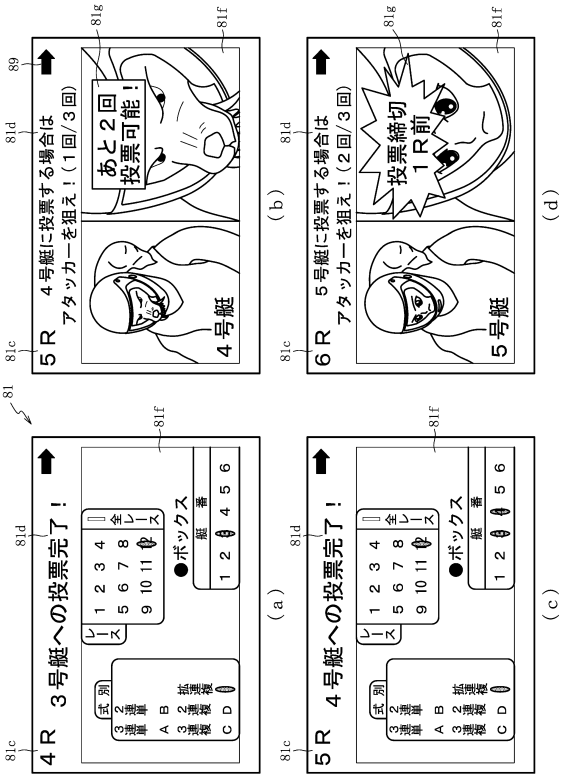
【図２７５】



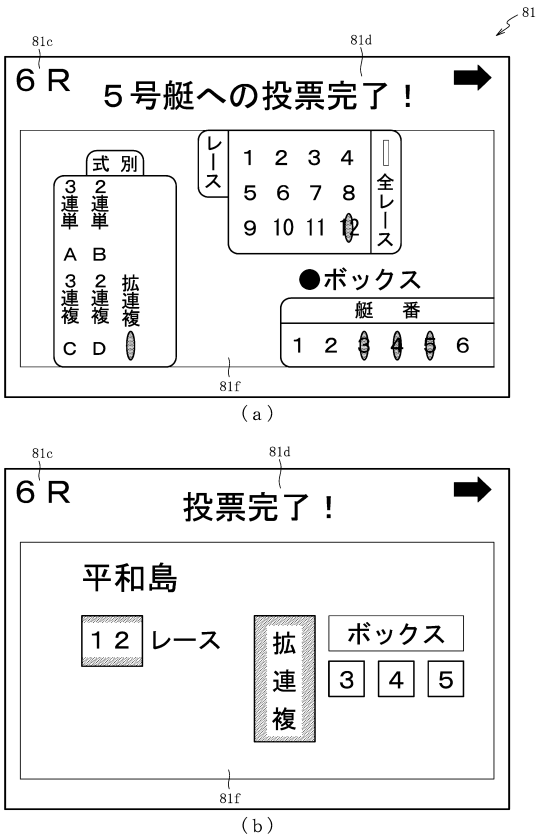
【図２７６】



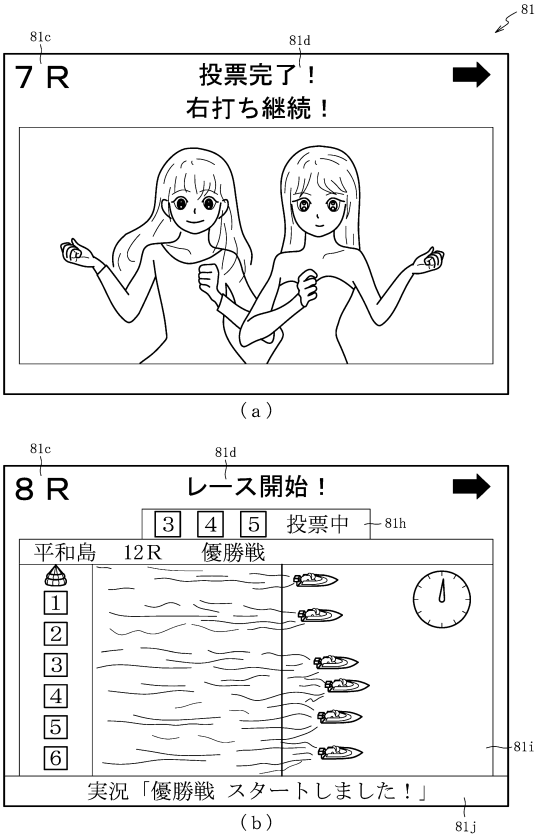
【図２７７】



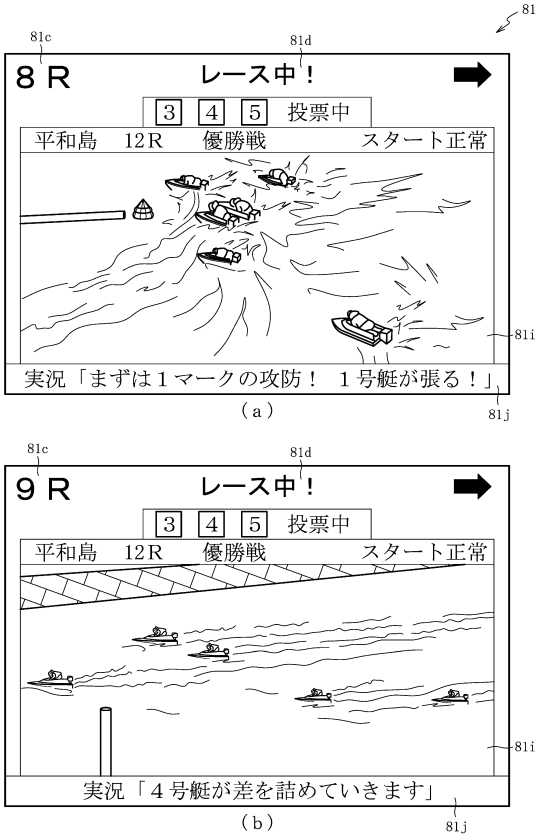
【図２７８】



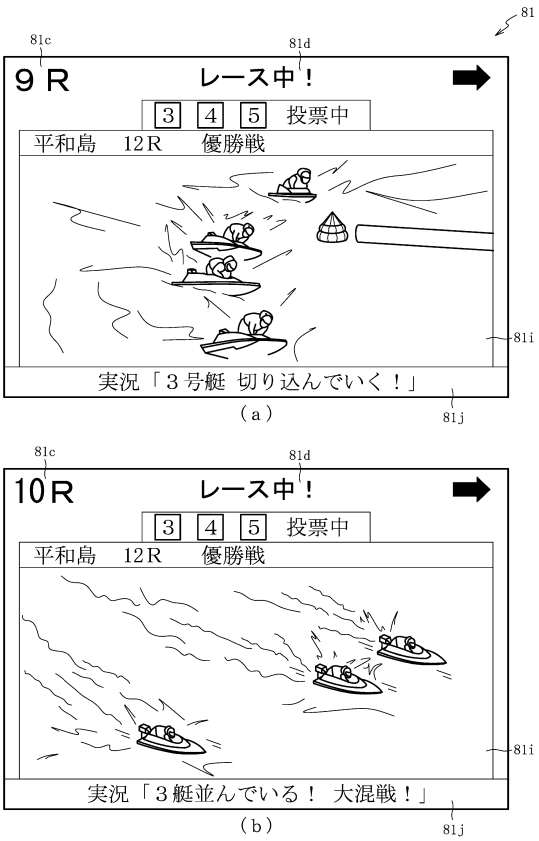
【図２７９】



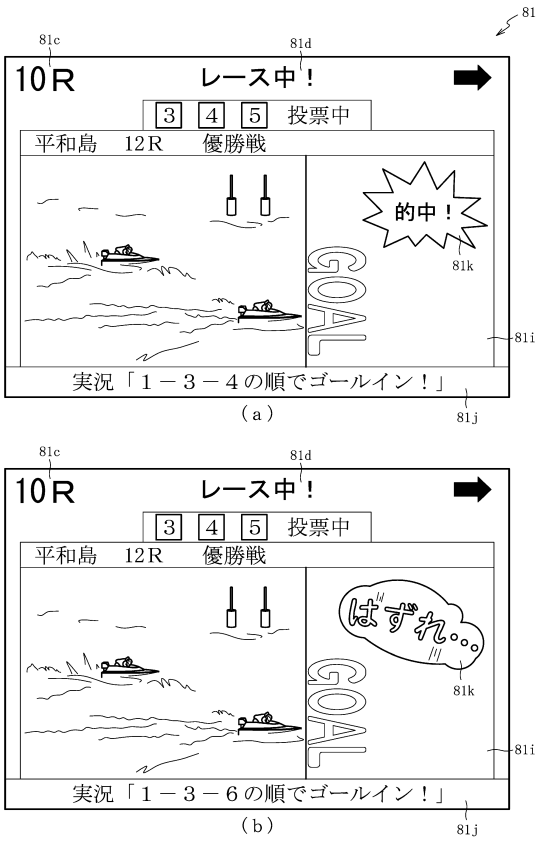
【図２８０】



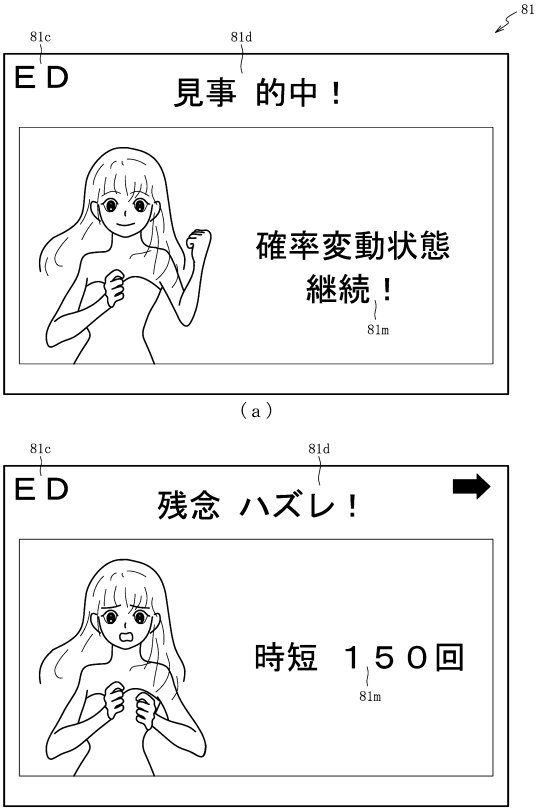
【図２８１】



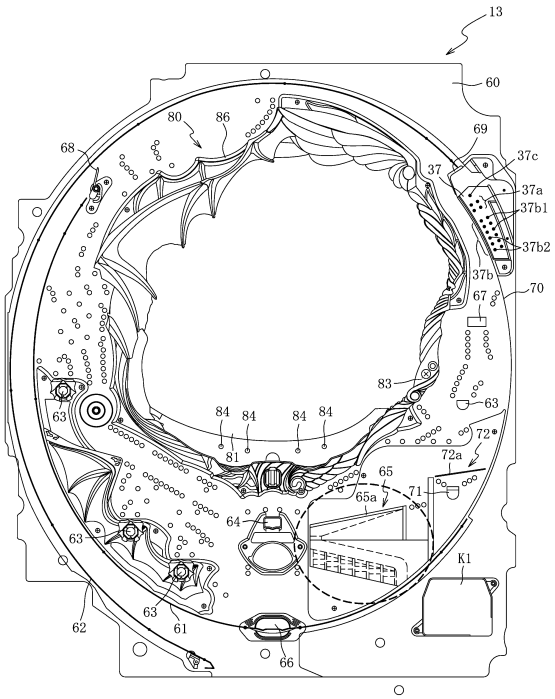
【図２８２】



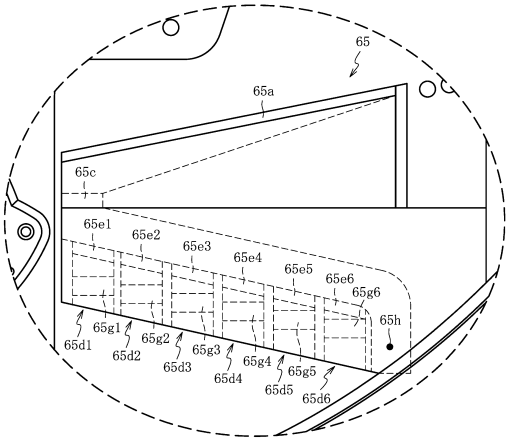
【図２８３】



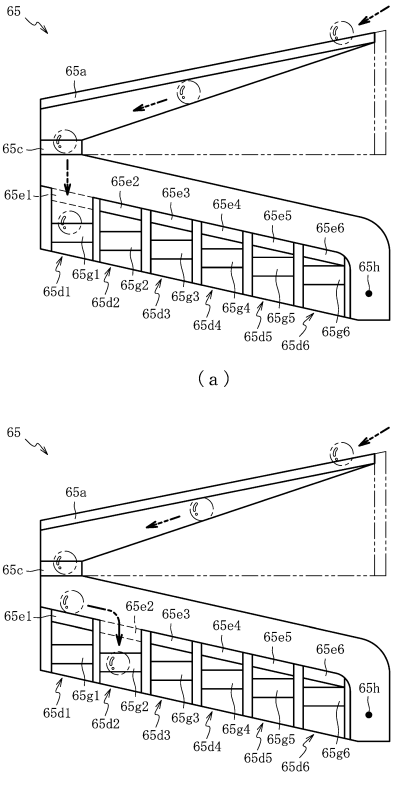
【図２８４】



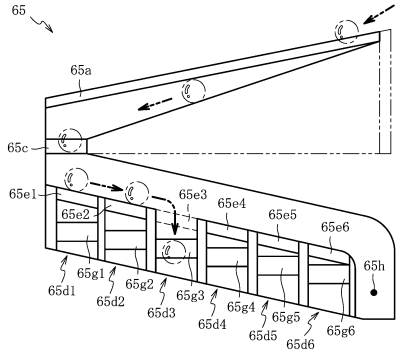
【図２８５】



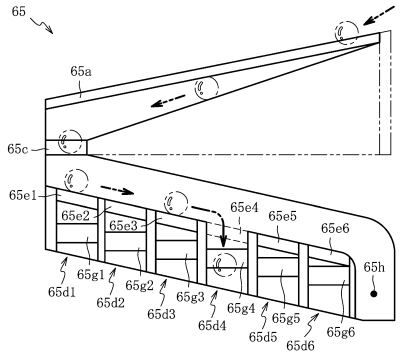
【図２８６】



【図２８７】

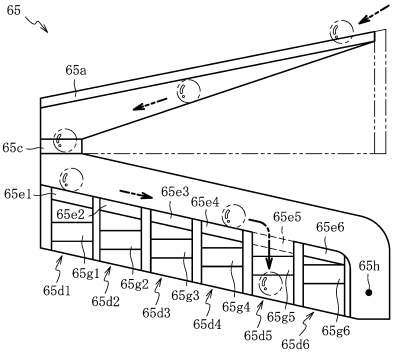


（ａ）

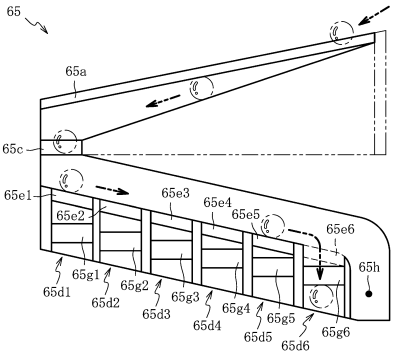


（ｂ）

【図２８８】

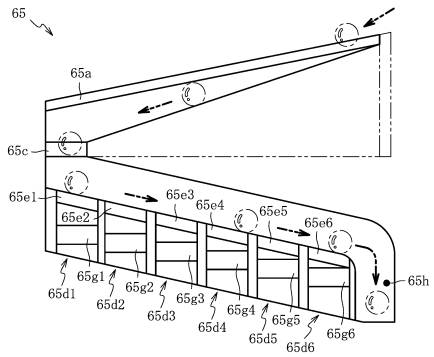


（ａ）

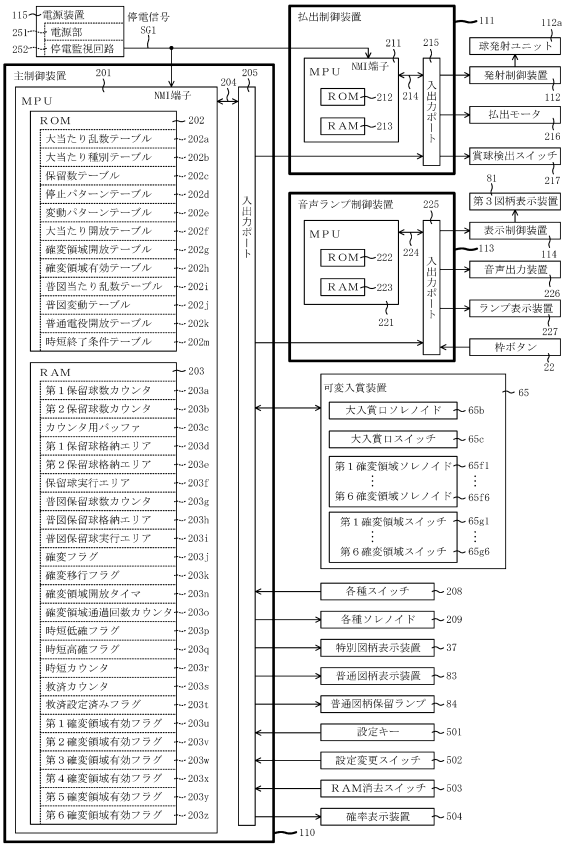


（ｂ）

【図２８９】



【図２９０】



【図２９１】

202g

確変領域開放テーブル

大当たり種別	ラウンド数 1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	備考
確変A～確変F	—	—	—	第1	第2	第3	第4	第5	第6	—	開放時は可変入賞装置開放から10秒間開放
確変G～確変U	—	第1	第2	第3	第4	第5	第6	—	—	—	

【図２９２】

202h1

特図１確変領域有効テーブル

大当たり種別	ラウンド数 1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	備考
確変A	—	—	—	第1	—	—	—	—	—	—	確変領域通過回数カウンタが「2」以上の場合、各確変領域有効フラグをオンしない
確変B	—	—	—	—	第2	—	—	—	—	—	
確変C	—	—	—	—	—	第3	—	—	—	—	
確変D	—	—	—	—	—	—	第4	—	—	—	
確変E	—	—	—	—	—	—	—	第5	—	—	
確変F	—	—	—	—	—	—	—	—	第6	—	

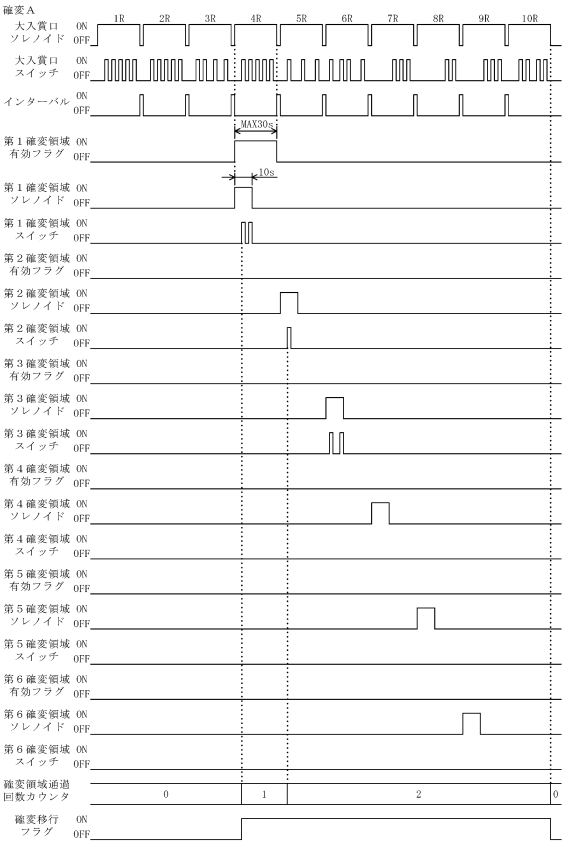
【図２９３】

202h2

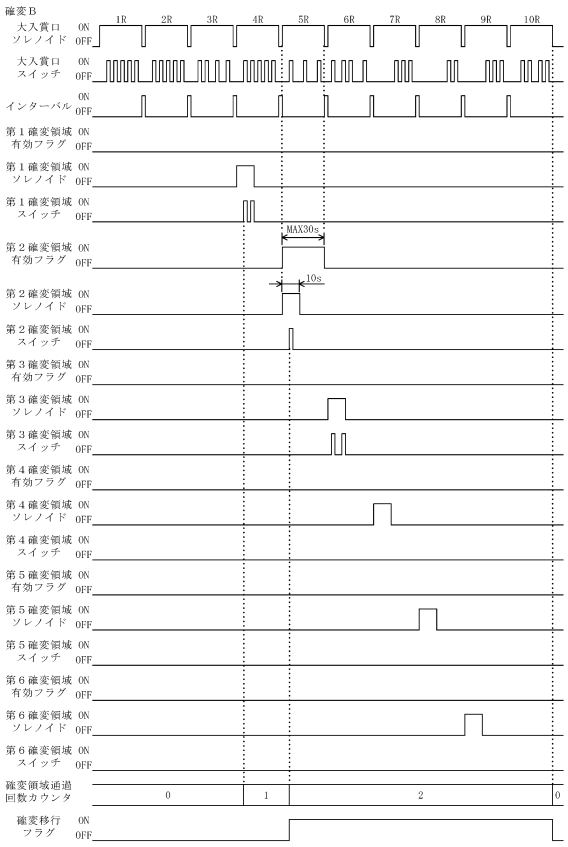
特図２確変領域有効テーブル

大当たり種別	ラウンド数 1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	備考
確変G	—	第1	第2	—	—	—	—	—	—	—	確変領域通過回数カウンタが「3」以上の場合、各確変領域有効フラグをオンしない
確変H	—	第1	—	第3	—	—	—	—	—	—	
確変I	—	第1	—	—	第4	—	—	—	—	—	
確変J	—	第1	—	—	—	第5	—	—	—	—	
確変K	—	第1	—	—	—	—	第6	—	—	—	
確変L	—	—	第2	第3	—	—	—	—	—	—	
確変M	—	—	第2	—	第4	—	—	—	—	—	
確変N	—	—	第2	—	—	第5	—	—	—	—	
確変O	—	—	第2	—	—	—	第6	—	—	—	
確変P	—	—	—	第3	第4	—	—	—	—	—	
確変Q	—	—	—	第3	—	第5	—	—	—	—	
確変R	—	—	—	第3	—	—	第6	—	—	—	
確変S	—	—	—	—	第4	第5	—	—	—	—	
確変T	—	—	—	—	第4	—	第6	—	—	—	
確変U	—	—	—	—	—	第5	第6	—	—	—	

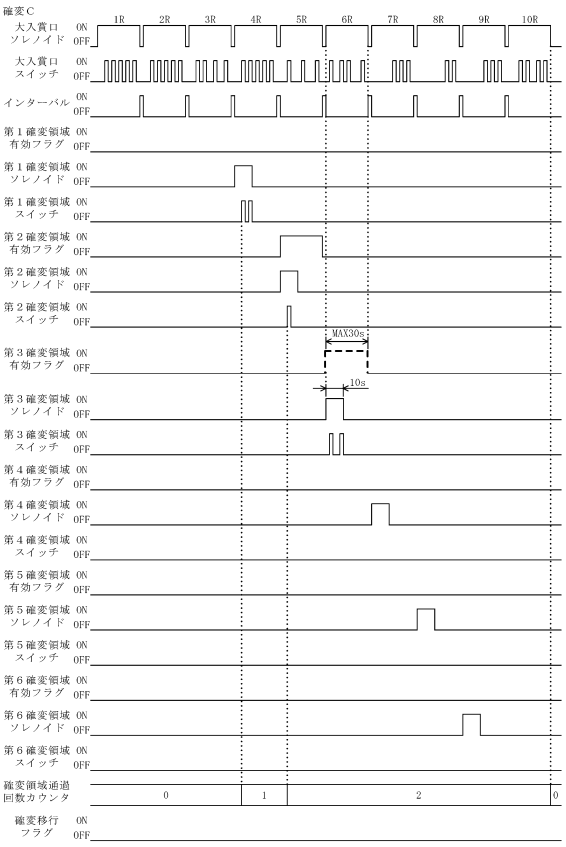
【図２９４】



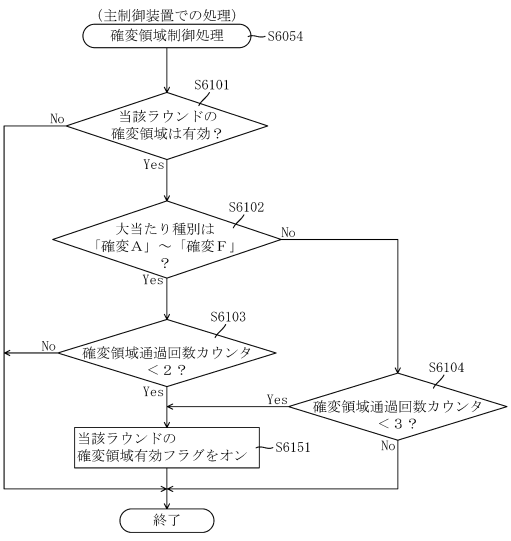
【図２９５】



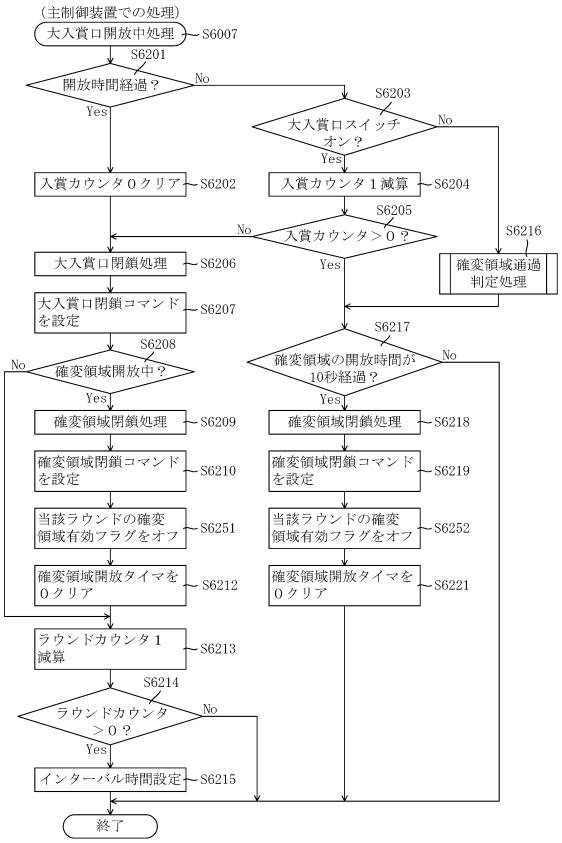
【図２９６】



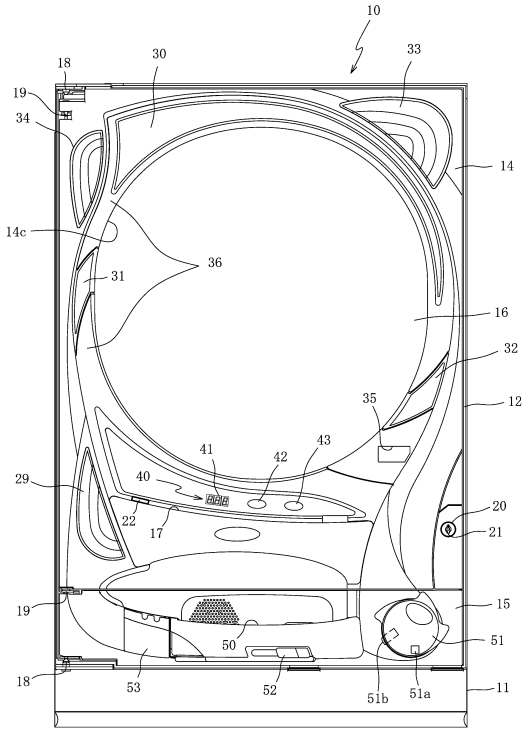
【図２９７】



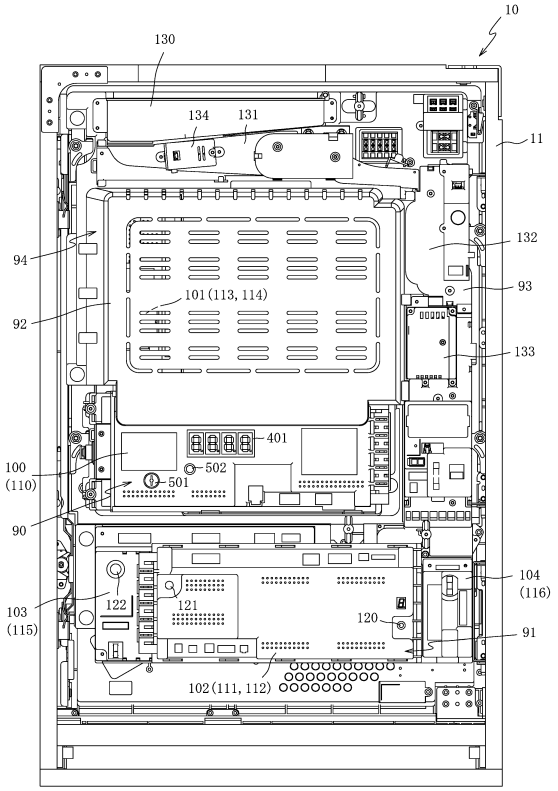
【図２９８】



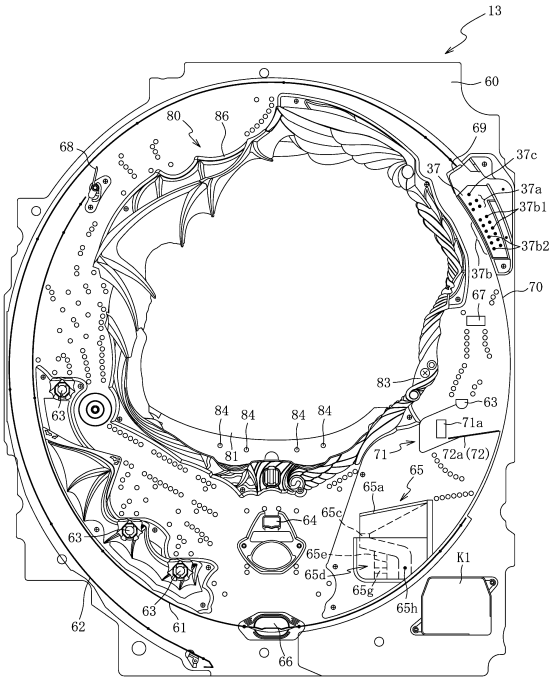
【図２９９】



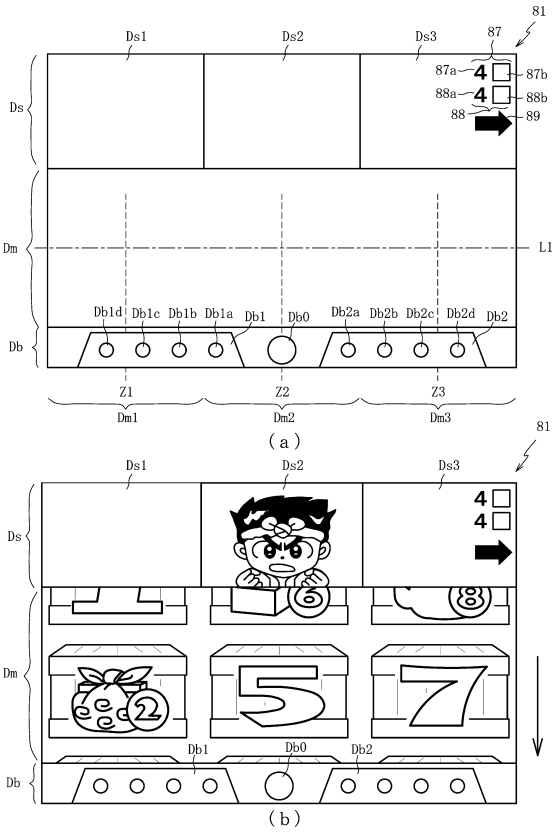
【図３００】



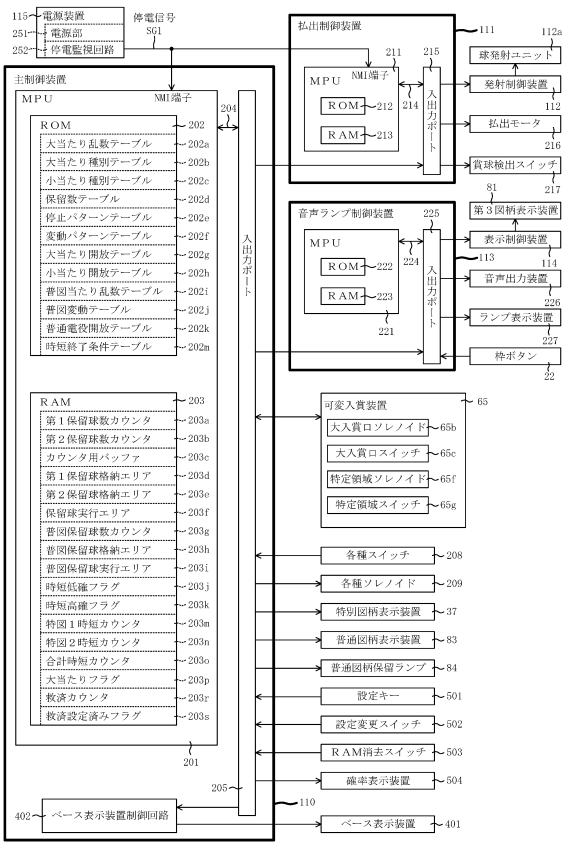
【図３０１】



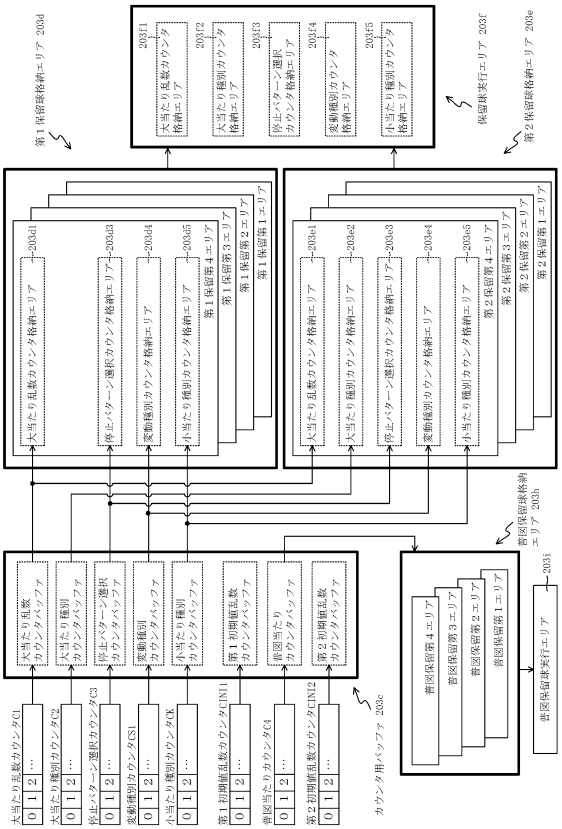
【図３０２】



【図３０３】



【図３０４】



【図３０５】

202a1

特図１大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	—	—	0～32	33個	33～9999	9967個
2	—	—				
3	—	—				

（ａ）

202a2

特図２大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0, 1	2個	2～1551	1550個	1552～9999	8448個
2	0～2	3個	3～1552	1550個	1553～9999	8447個
3	0～3	4個	4～1553	1550個	1554～9999	8446個

（ｂ）

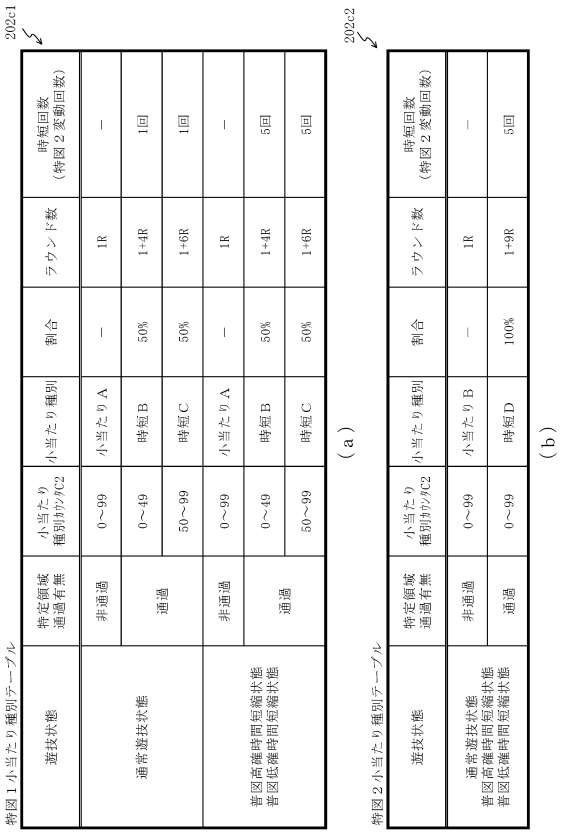
【図３０６】

202b

特図２大当たり種別テーブル

遊技状態	大当たり種別カンパC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数（特図２変動回数）
通常遊技状態 普図低確時間短縮状態 普図高確時間短縮状態	0～99	時短Λ	100%	10R	5回

【図３０７】

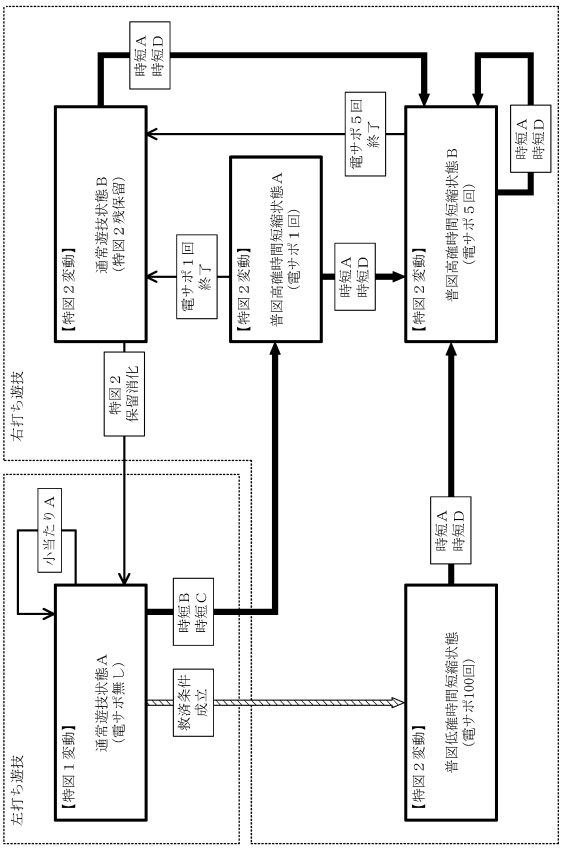


【図３０８】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	普図確率	奨励発射態様	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	備考
通常遊技状態Ａ	初期状態 小当たりＡ当選（特定領域非通過） 通常遊技状態Ｂ終了	低	左	特図１	5～210	5～190	右打ち禁止報知
普図高確 時間短縮状態Ａ （電サポ１回）	通常遊技状態Ａで時短Ｂ・Ｃ当選	高	右	特図２	2～190	70,80	右打ち報知
普図高確 時間短縮状態Ｂ （電サポ５回）	時短Ａ・Ｄ当選 （時間短縮状態で時短Ｂ・Ｃ当選）	高	右	特図２	2～190	15～190	右打ち報知
通常遊技状態Ｂ （特図２残保留）	普図高確時間短縮状態Ａ・Ｂ終了	低	—	—	—	15～190	遊技結果待ち
普図低確 時間短縮状態	救済条件成立 （特図低確率状態で800回転）	低	右	特図２	2～190	15～190	右打ち報知

【図３０９】



【図３１０】

202d1
特図１用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図１保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ	Ａテーブル			Ｂテーブル
	小当たり（時短Ｃ）	Ｃテーブル			
	小当たり（時短Ｂ）	Ｄテーブル			
普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	ハズレ	Ｅテーブル			
	小当たり	Ｄテーブル			

（ａ）

202d2
特図２用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図２保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態Ａ	ハズレ	Ａテーブル			Ｂテーブル
	大当たり 小当たり	Ｃテーブル			
普図高確時間短縮状態Ａ 普図高確時間短縮状態Ｂ （５回転目）	ハズレ	Ｆテーブル			
	大当たり 小当たり				
普図高確時間短縮状態Ｂ （１～４回転目） 普図低確時間短縮状態 通常遊技状態Ｂ	ハズレ	Ａテーブル			
	大当たり 小当たり	Ｄテーブル			

（ｂ）

【図３１１】

Aテーブル 202e1

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	0～74
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99
E6	ノーマルリーチ（昇格演出）	－	－
E7	スーパーリーチ（昇格演出）	－	－
E8	スペシャルリーチ（昇格演出）	－	－
E9	特殊変動	－	－

（ａ）

Bテーブル 202e2

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	0～74
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99
E6	ノーマルリーチ（昇格演出）	－	－
E7	スーパーリーチ（昇格演出）	－	－
E8	スペシャルリーチ（昇格演出）	－	－
E9	特殊変動	－	－

（ｂ）

【図３１２】

Cテーブル 202e3

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	0～2
E4	スーパーリーチ	－	3～20
E5	スペシャルリーチ	－	21～50
E6	ノーマルリーチ（昇格演出）	－	51，52
E7	スーパーリーチ（昇格演出）	－	53～69
E8	スペシャルリーチ（昇格演出）	－	70～99
E9	特殊変動	－	－

（ａ）

Dテーブル 202e4

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	0～4
E4	スーパーリーチ	－	5～39
E5	スペシャルリーチ	－	40～99
E6	ノーマルリーチ（昇格演出）	－	－
E7	スーパーリーチ（昇格演出）	－	－
E8	スペシャルリーチ（昇格演出）	－	－
E9	特殊変動	－	－

（ｂ）

【図３１３】

Eテーブル 202e5

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	0～99
E3	ノーマルリーチ	－	－
E4	スーパーリーチ	－	－
E5	スペシャルリーチ	－	－
E6	ノーマルリーチ（昇格演出）	－	－
E7	スーパーリーチ（昇格演出）	－	－
E8	スペシャルリーチ（昇格演出）	－	－
E9	特殊変動	－	－

（ａ）

Fテーブル 202e6

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	－
E4	スーパーリーチ	－	－
E5	スペシャルリーチ	－	－
E6	ノーマルリーチ（昇格演出）	－	－
E7	スーパーリーチ（昇格演出）	－	－
E8	スペシャルリーチ（昇格演出）	－	－
E9	特殊変動	－	0～99

（ｂ）

【図３１４】

特図１ハズレ用変動パターンテーブル 202f1

種別	演出態様	変動種別カウンタ量CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動（長）＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動（中）のみ
E2	非リーチ・ショート	0～9	2	高速変動（短）のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋スペシャルリーチ

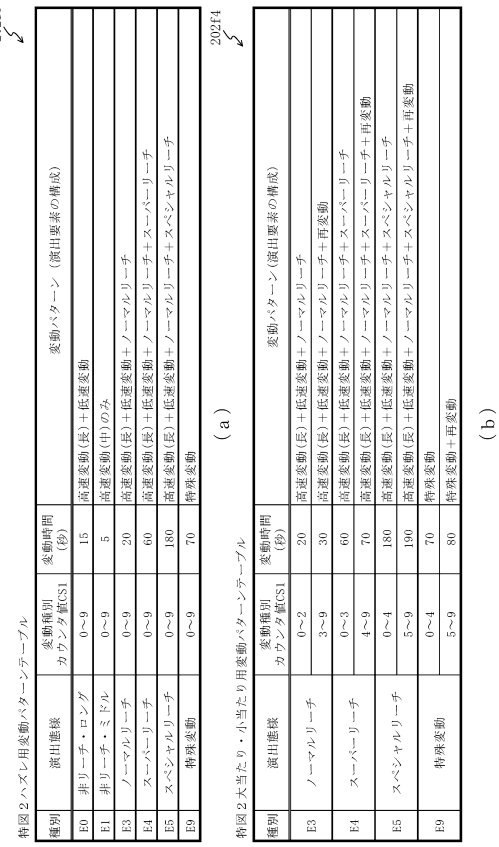
（ａ）

特図１小当たり用変動パターンテーブル 202f2

種別	演出態様	変動種別カウンタ量CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動
E6	ノーマルリーチ（昇格演出）	0～2	40	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋昇格演出
		3～9	50	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動＋昇格演出
E7	スーパーリーチ（昇格演出）	0～3	80	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋昇格演出
		4～9	90	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動＋昇格演出
E8	スペシャルリーチ（昇格演出）	0～4	200	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋昇格演出
		5～9	210	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動＋昇格演出

（ｂ）

【図３１５】



特図２ハズレ用変動パターンテーブル　202f3

種別	演出態様	変動種別カウンタ数CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動(中)のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
E9	特殊変動	0～9	70	特殊変動

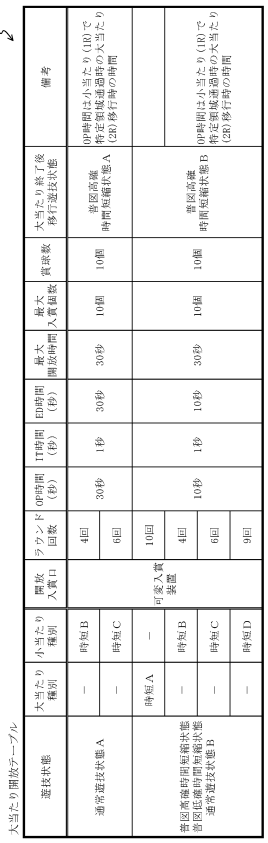
（ａ）

特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル　202f4

種別	演出態様	変動種別カウンタ数CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動
E9	特殊変動	0～4	70	特殊変動
		5～9	80	特殊変動＋再変動

（ｂ）

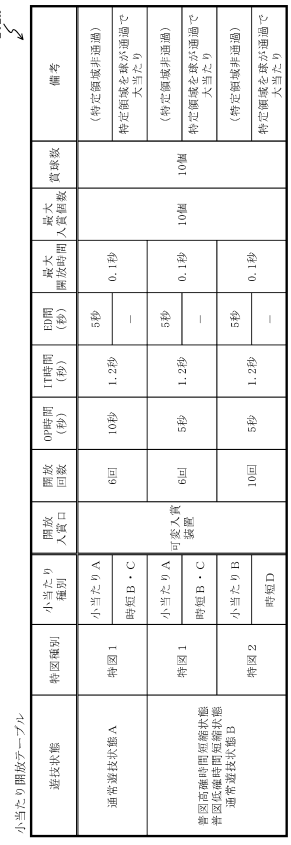
【図３１６】



大当たり開放テーブル　202g

遊技状態	大当たり種別	小当たり種別	開放入賞口	ラウンド回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	大当たり終了後移行遊技状態	備考
通常遊技状態Ａ	—	時短Ｂ	可変入賞装置	4回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	10個	普図高確時間短縮状態Ａ	OP時間は小当たり(1R)で特定領域通過時の入当たり(2R)移行時の時間
		時短Ｃ		6回								
		時短Ａ		10回								
普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態 通常遊技状態Ｂ	—	時短Ｂ		4回	10秒	1秒	10秒	30秒	10個	10個	普図高確時間短縮状態Ｂ	OP時間は小当たり(1R)で特定領域通過時の入当たり(2R)移行時の時間
	—	時短Ｃ		6回								
	—	時短Ｄ		9回								

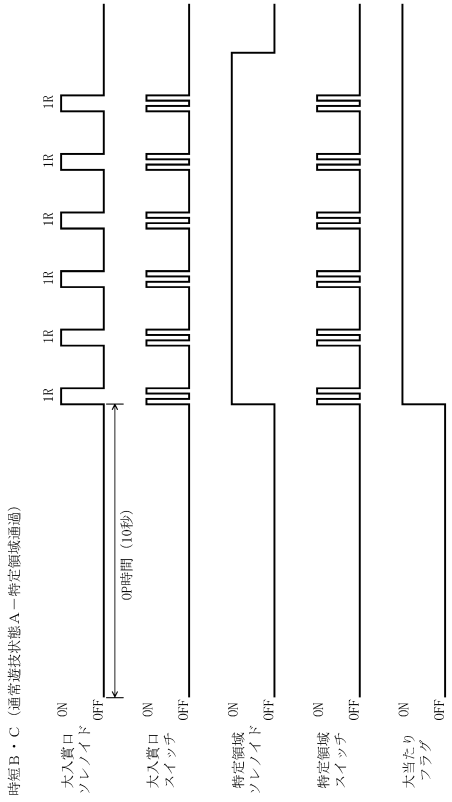
【図３１７】



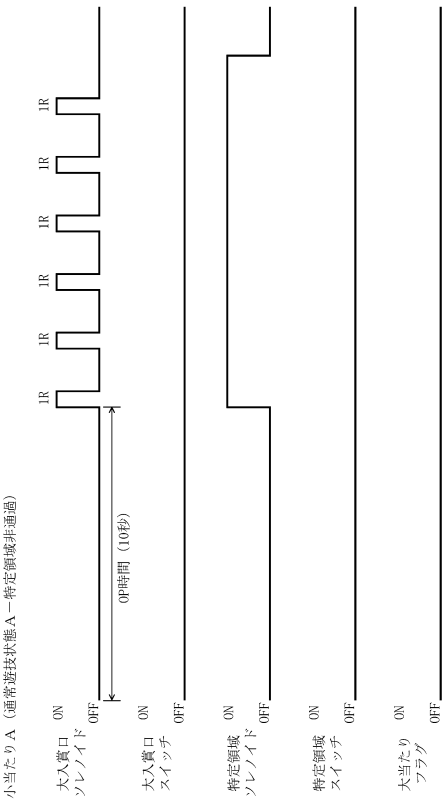
小当たり開放テーブル　202h

遊技状態	特図種別	小当たり種別	開放入賞口	開放回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態Ａ	特図１	小当たりＡ	可変入賞装置	6回	10秒	1.2秒	5秒	0.1秒	10個	10個	（特定領域非通過）
		時短Ｂ・Ｃ					—				特定領域を球が通過で大当たり
普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態 通常遊技状態Ｂ	特図１	小当たりＡ		6回	5秒	1.2秒	5秒	0.1秒			（特定領域非通過）
		時短Ｂ・Ｃ					—				特定領域を球が通過で大当たり
	特図２	小当たりＢ		10回	5秒	1.2秒	5秒	0.1秒			（特定領域非通過）
		時短Ｄ					—				特定領域を球が通過で大当たり

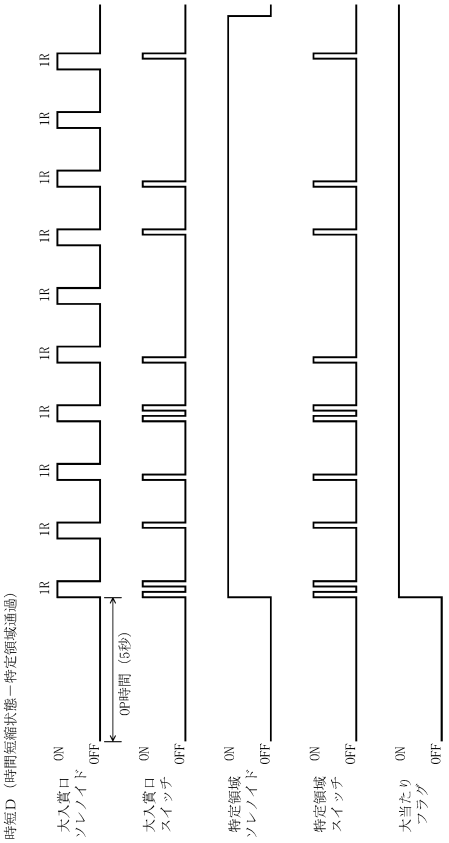
【図３１８】



【図３１９】



【図３２０】



【図３２１】

普図当たり乱数テーブル　202i

遊技状態	普図当たり乱数値（普図当たりカウンタC4の値）
通常遊技状態 普図低確時間短縮状態	30～99
普図高確時間短縮状態	1～99

（ａ）

普図変動テーブル　202j

遊技状態	変動時間
通常遊技状態	15秒
普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	0.1秒

（ｂ）

普通電役開放テーブル　202k

遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル時間
通常遊技状態	1回	0.1秒	－
普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	1回	5.8秒	－

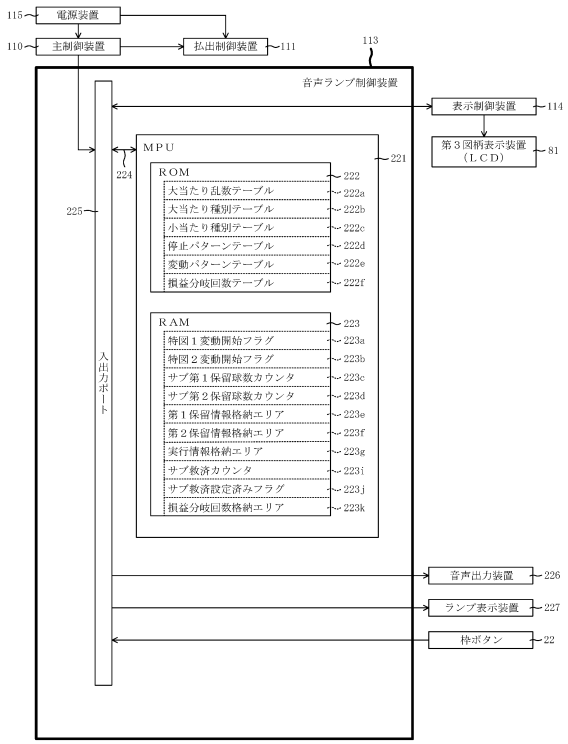
（ｃ）

【図３２２】

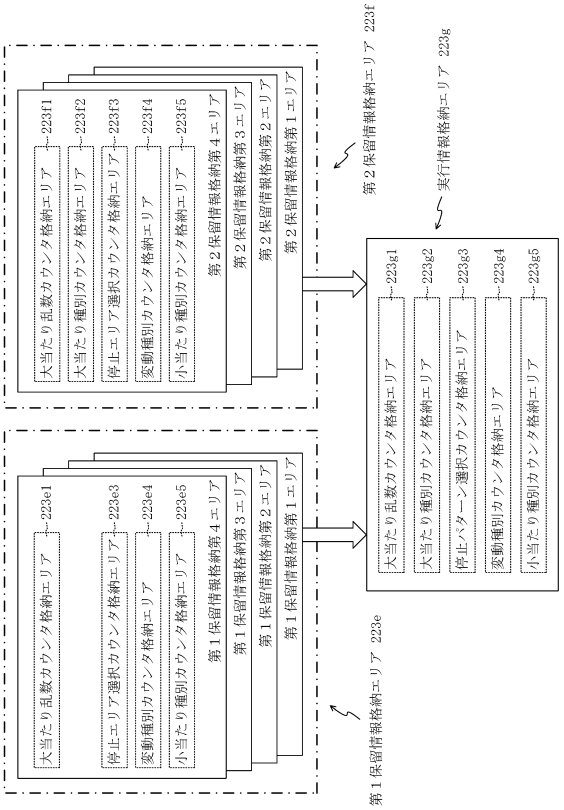
時短終了条件テーブル　202m

遊技状態	大当たり種別	小当たり種別	時短回数			その他
			特図１時短回数	特図２時短回数	合計時短回数	
通常遊技状態Ａ	－	時短Ｂ・Ｃ	7回	1回	8回	
普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態Ａ	時短Ａ	時短Ｄ	7回	5回	12回	
通常遊技状態Ｂ	－	－	100回	100回	100回	特図低確率状態で800回変動
通常遊技状態（救済条件成立）						

【図３２３】



【図３２４】



【図３２５】

各払種別の期待獲得球数

救済条件成立回数	小当たりA当選時の回転数	No.	小当たりA（時短B・C）を大当たりさせた場合 遂行終了までの平均獲得球数（α）	小当たりA大当たりさせなかった場合 救済条件成立回転までの 回転数	時間（分）	使用球数	救済条件成立時の平均獲得球数	小当たりA当選時から遂行終了までの 平均獲得球数（β）	平均消化時間（分）	差分（α－β）
800回転	500回転	1	4,000	300回転	50	3,500	7,000	3,500	70	500
	542回転	2	4,000	258回転	43	3,010	7,000	3,990	63	10
	543回転	3	4,000	257回転	43	2,998	7,000	4,002	63	-2
	600回転	4	4,000	200回転	33	2,333	7,000	4,667	53	-667

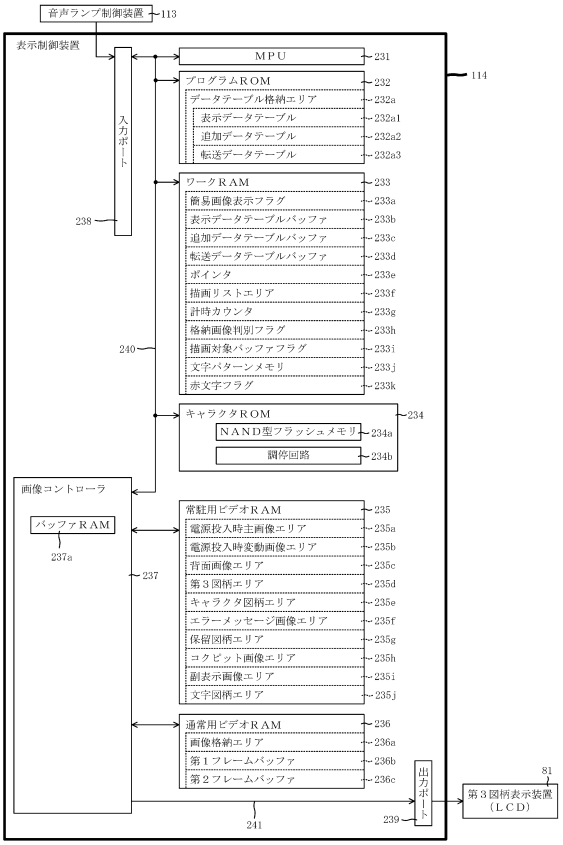
【図３２６】

222f

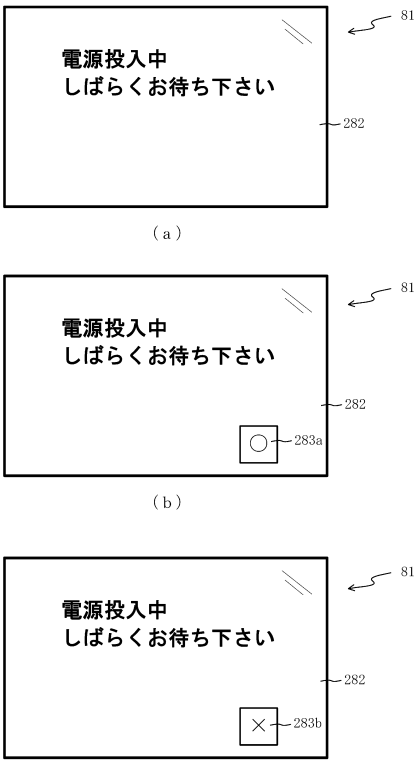
損益分岐回数テーブル

救済条件成立回数	損益分岐回数	大当たり優先報知期間	救済優先報知期間
800回転	543回転	0～542回転	543～800回転

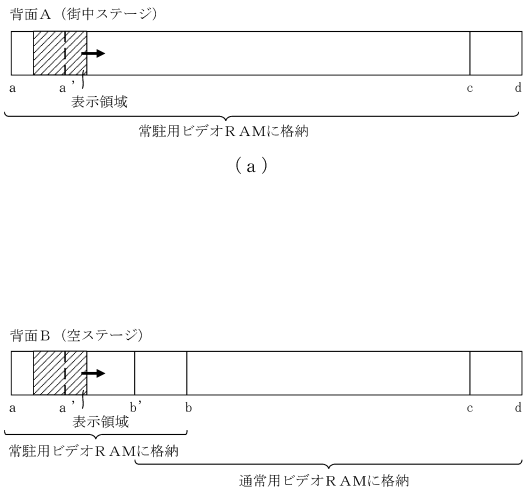
【図３２７】



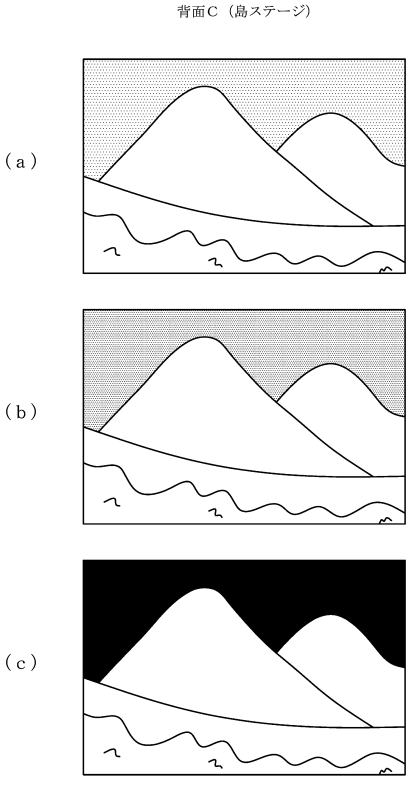
【図３２８】



【図３２９】



【図３３０】



【図３３１】

表示データテーブル　232a1

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	背面画像　：　背面種別 コクピット画像　：　コクピット種別 図柄１　：　図柄種別オフセット 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 図柄２　：　・・・ ⋮ キャラクタ１　：　キャラクタ種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 キャラクタ２　：　・・・ ⋮ 文字図柄１　：　文字種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 文字図柄２　：　・・・ ⋮
0002H	⋮
0003H	⋮
⋮	⋮
02F0H	End

【図３３２】

追加データテーブル　232a2

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	Null
⋮	⋮
01F4H	キャラクタ１　：　キャラクタ種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 ⋮
	文字図柄１　：　文字種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 ⋮
01F5H	⋮
⋮	⋮
02EDH	⋮
02EEH	⋮
02EFH	End

【図３３３】

転送データテーブル　232a3

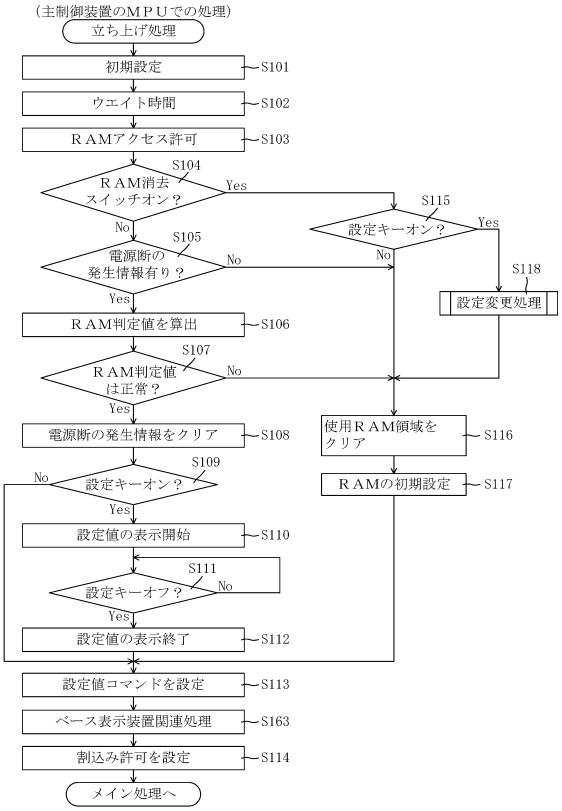
アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	転送対象画像データ　：　格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
0002H	Null
⋮	⋮
01F4H	転送対象画像データ　：　格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
⋮	⋮
02EFH	End

【図３３４】

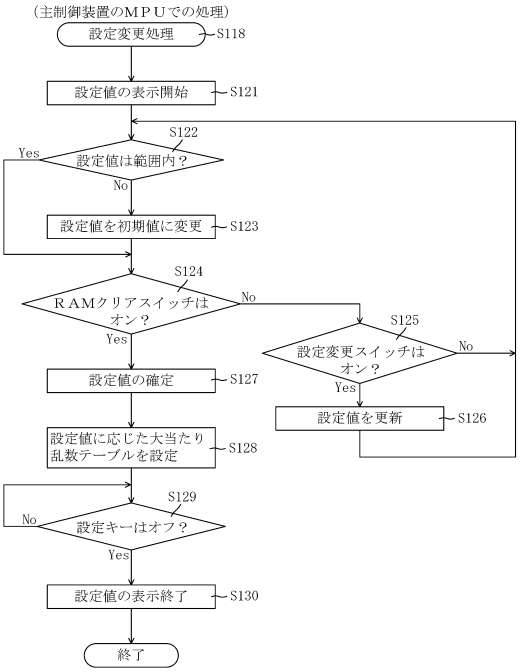
描画リスト

種別	詳細情報
背面画像	ＲＯＭ種別とアドレス 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報
図柄１	⋮
図柄２	⋮
・・・	⋮
エフェクト１	⋮
エフェクト２	⋮
・・・	⋮
キャラクタ１	⋮
キャラクタ２	⋮
・・・	⋮
コクピット画像	⋮
実行図柄	⋮
保留図柄１	⋮
保留図柄２	⋮
・・・	⋮
文字図柄１	⋮
・・・	⋮
エラー図柄	⋮
転送データ	転送対象画像データのＲＯＭアドレス ＲＡＭアドレス

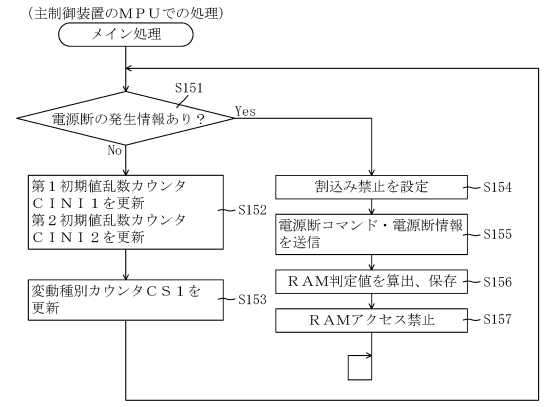
【図３３５】



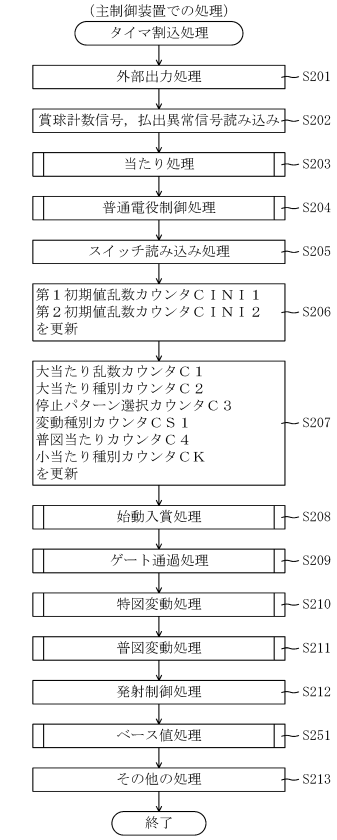
【図３３６】



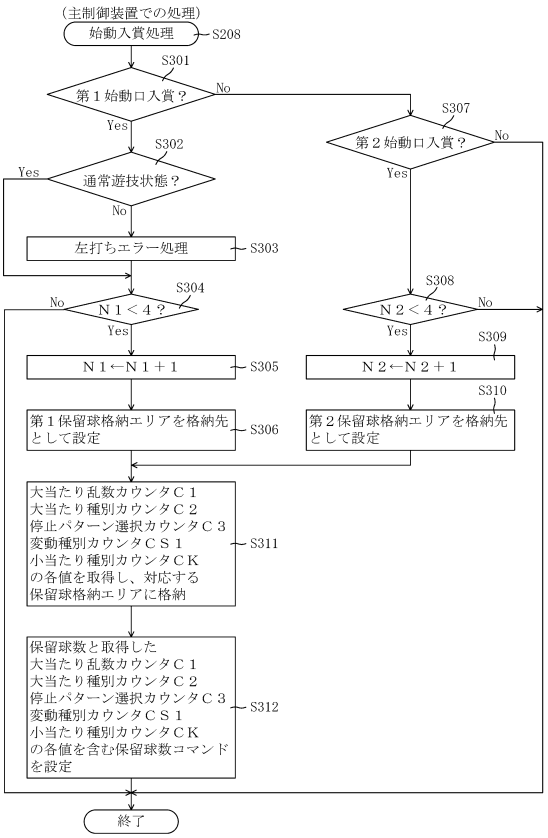
【図３３７】



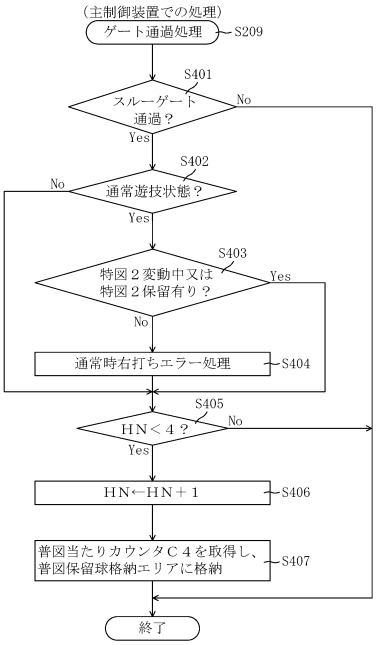
【図３３８】



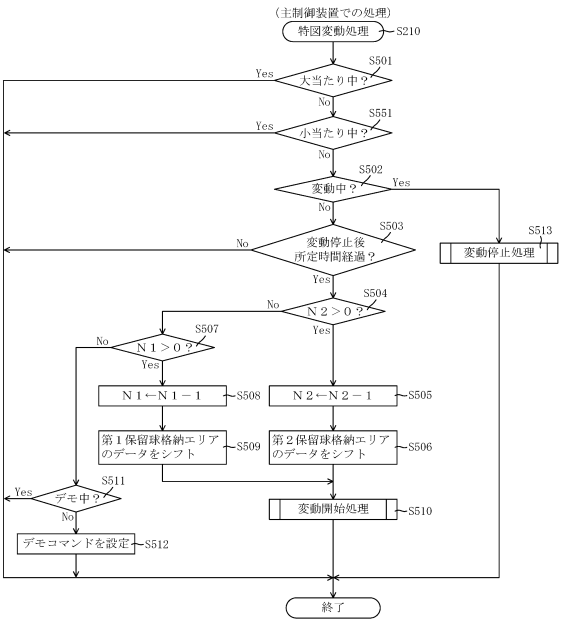
【図３３９】



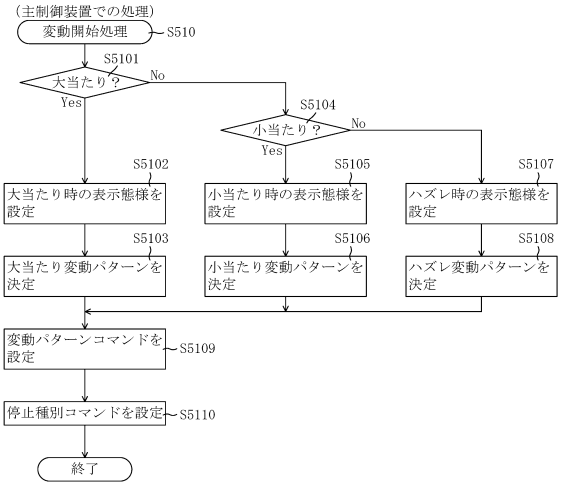
【図３４０】



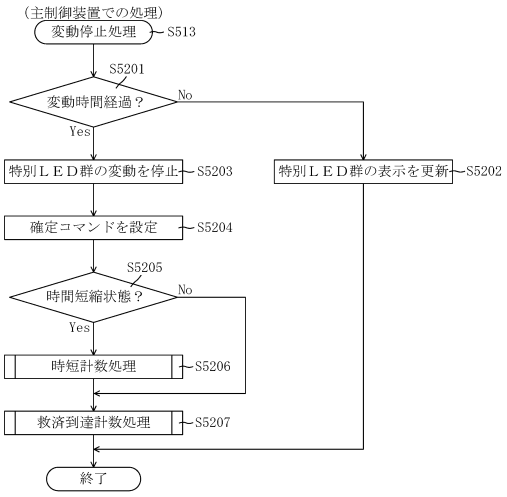
【図３４１】



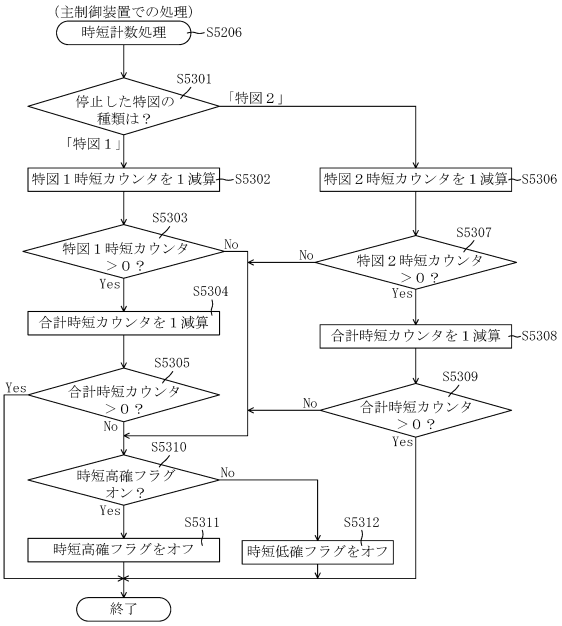
【図３４２】



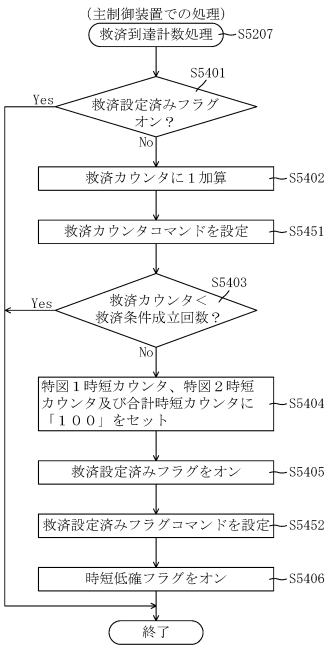
【図３４３】



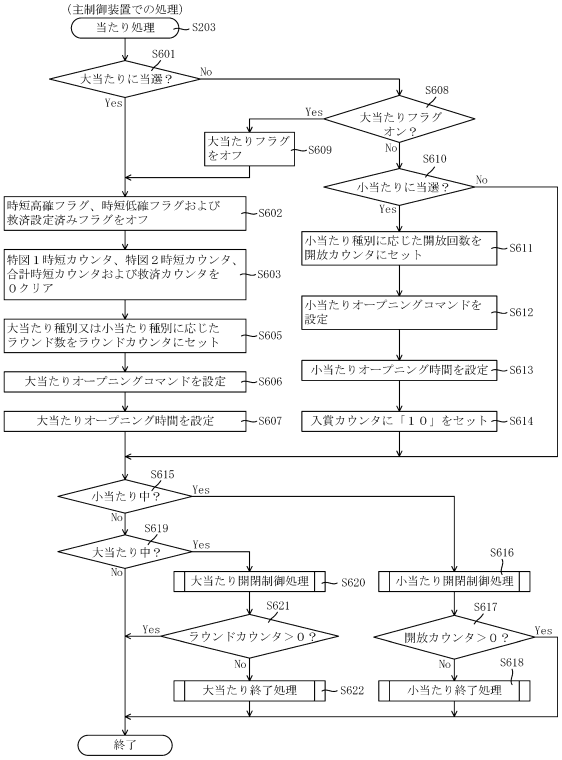
【図３４４】



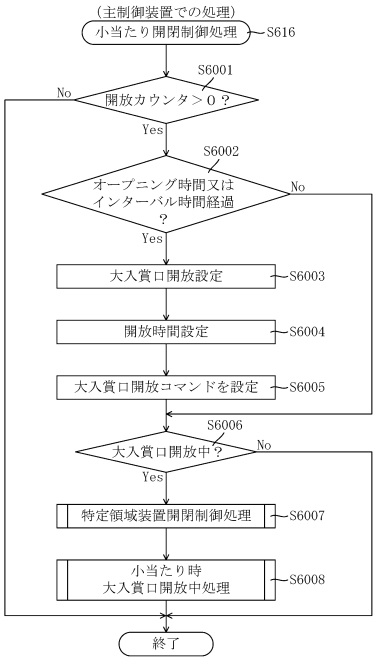
【図３４５】



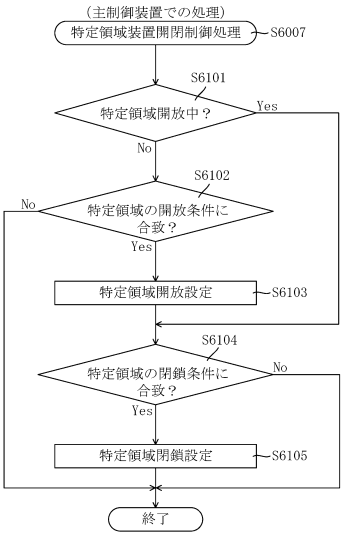
【図３４６】



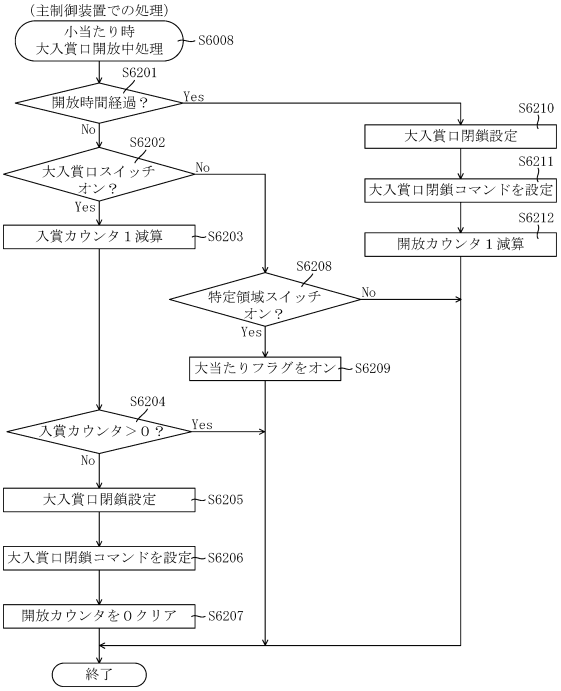
【図３４７】



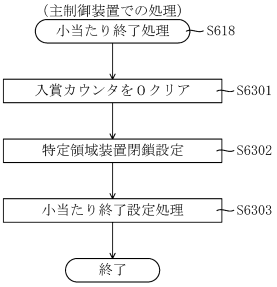
【図３４８】



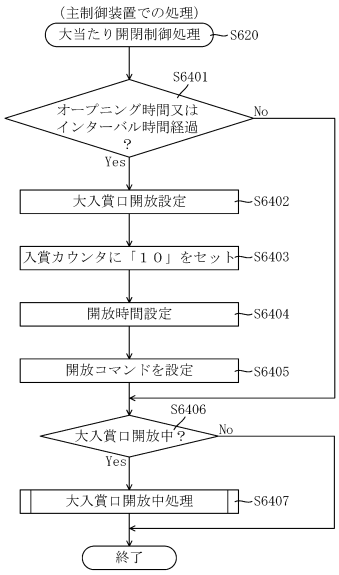
【図３４９】



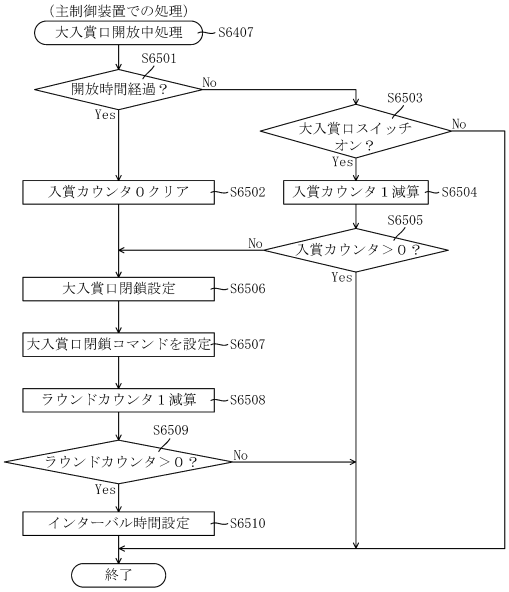
【図３５０】



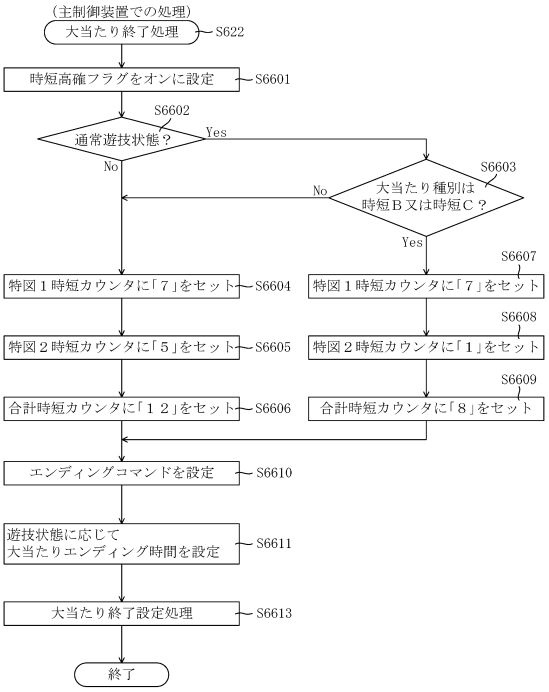
【図３５１】



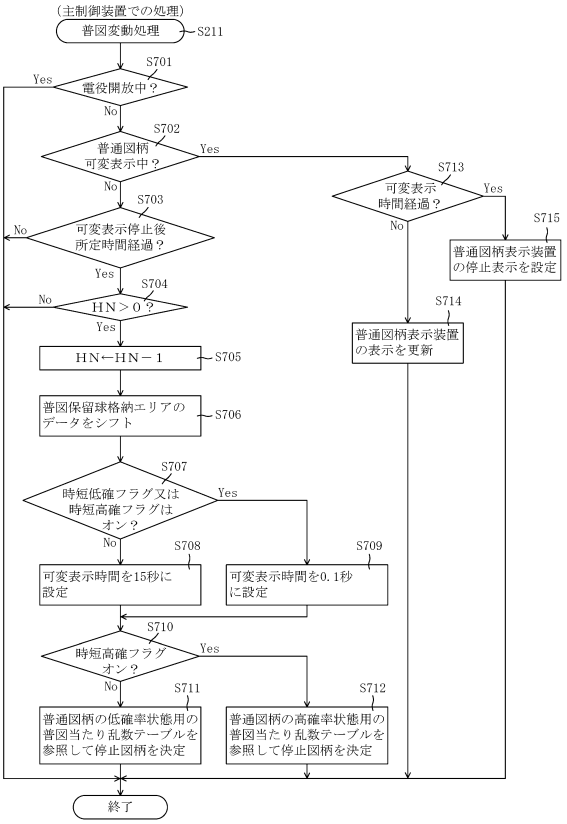
【図３５２】



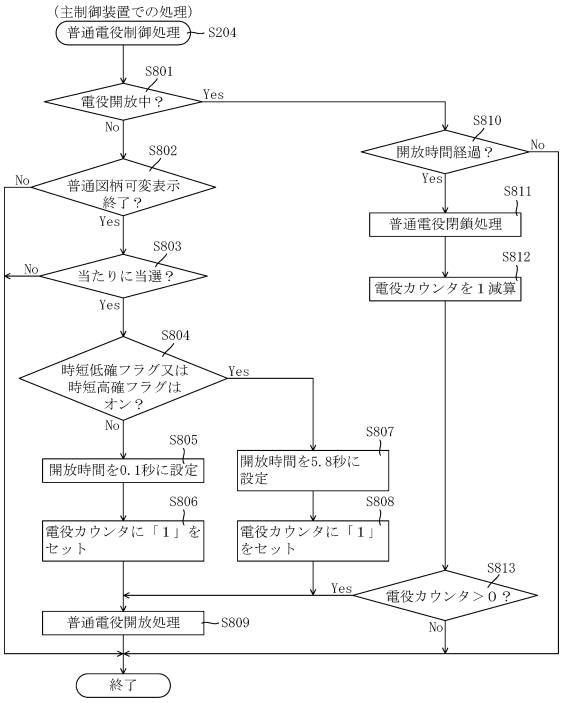
【図３５３】



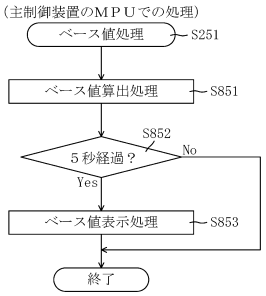
【図３５４】



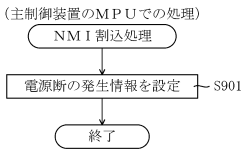
【図３５５】



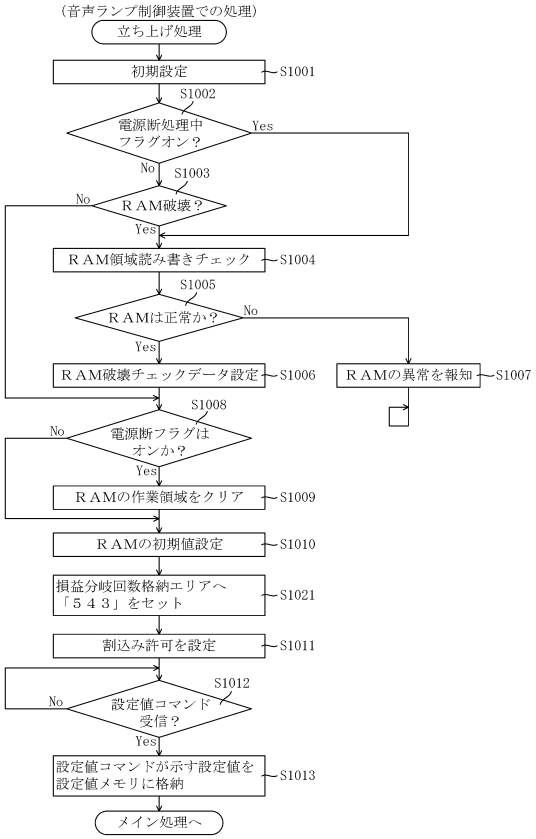
【図３５６】



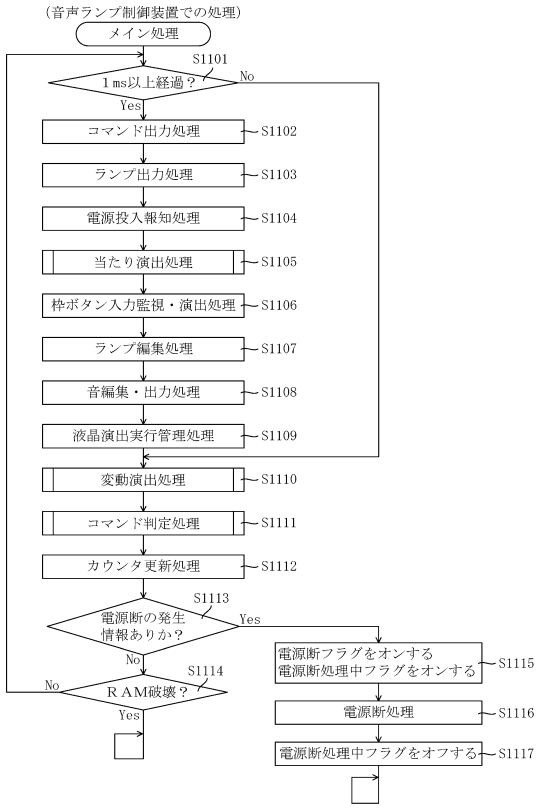
【図３５７】



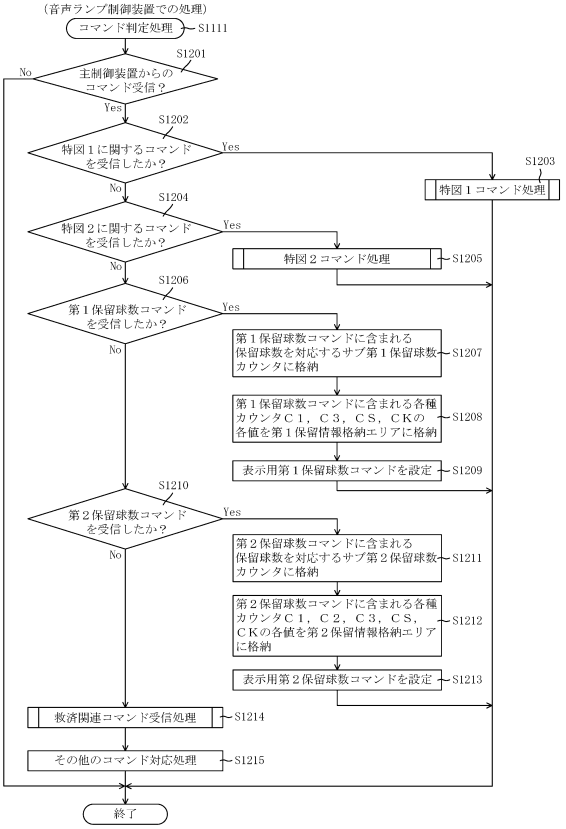
【図３５８】



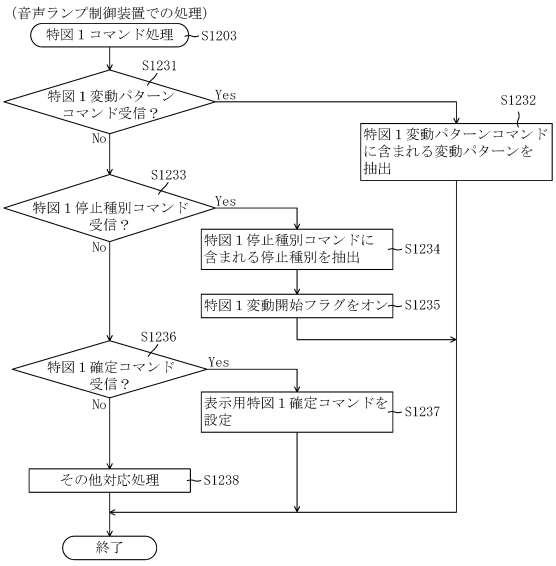
【図３５９】



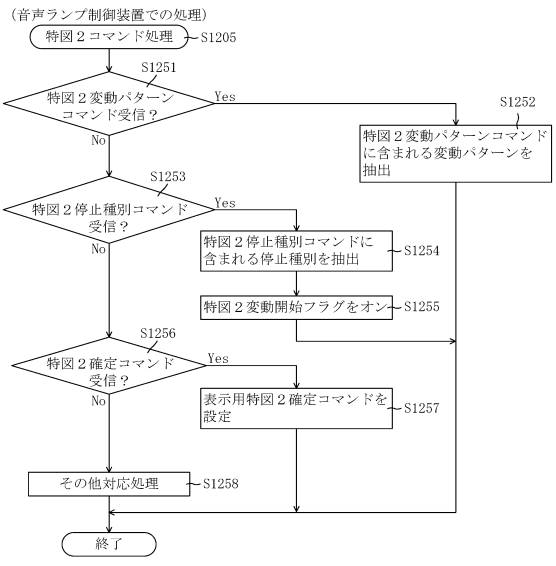
【図３６０】



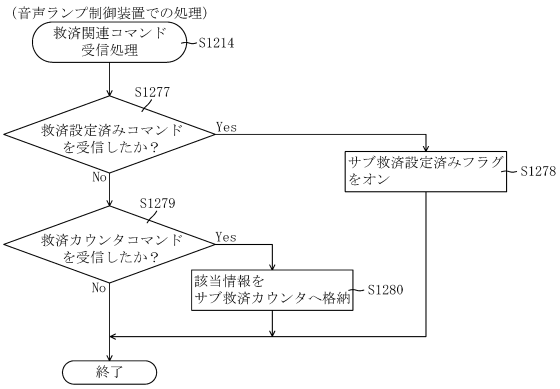
【図３６１】



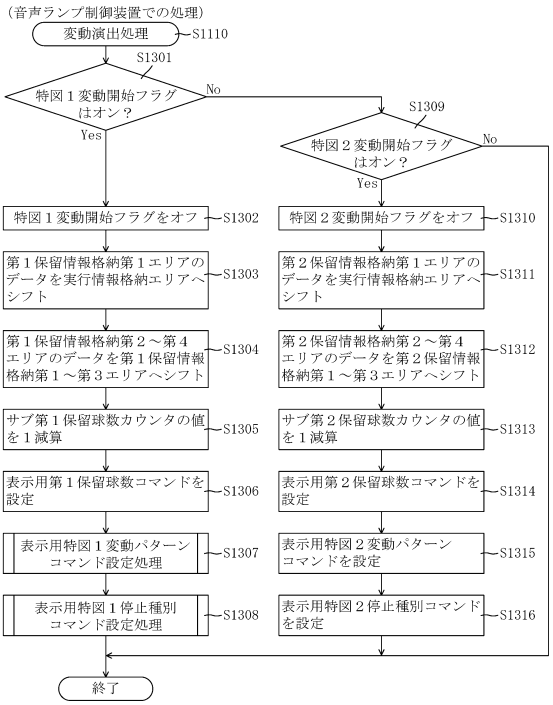
【図３６２】



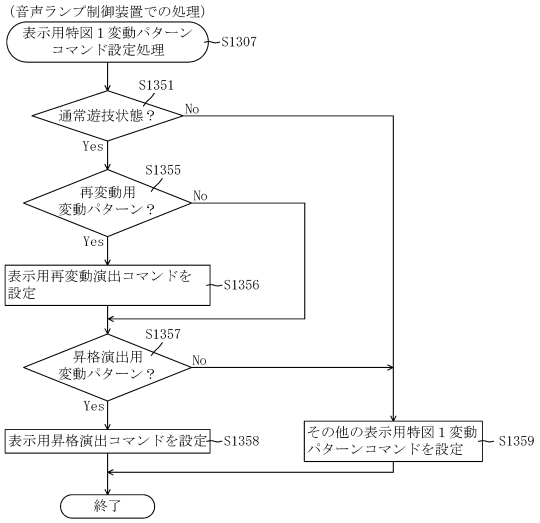
【図３６３】



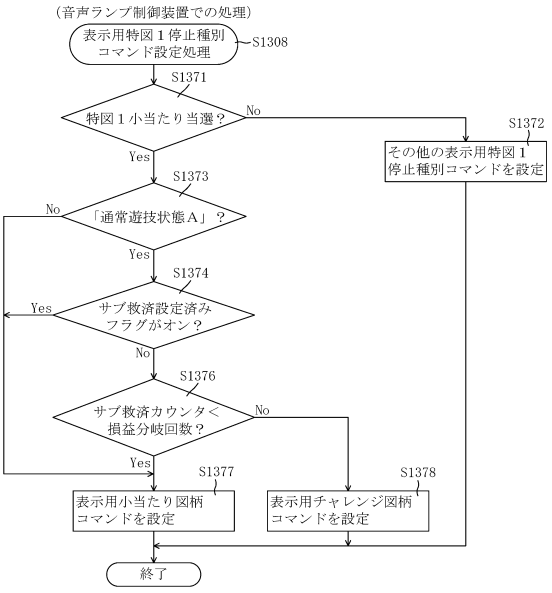
【図３６４】



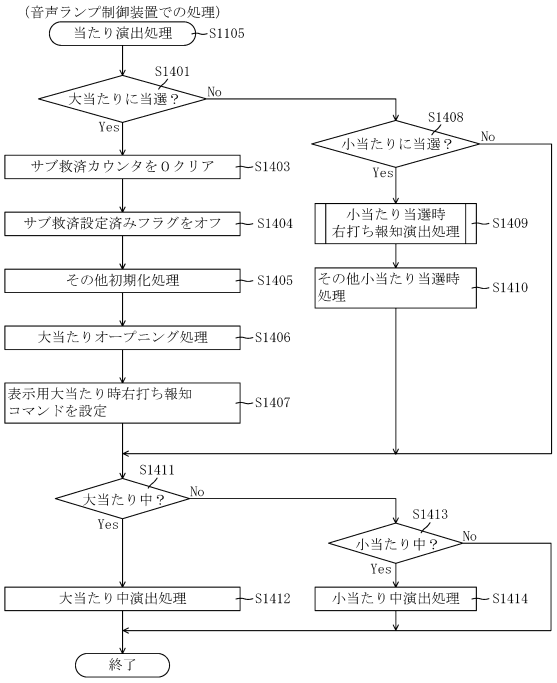
【図３６５】



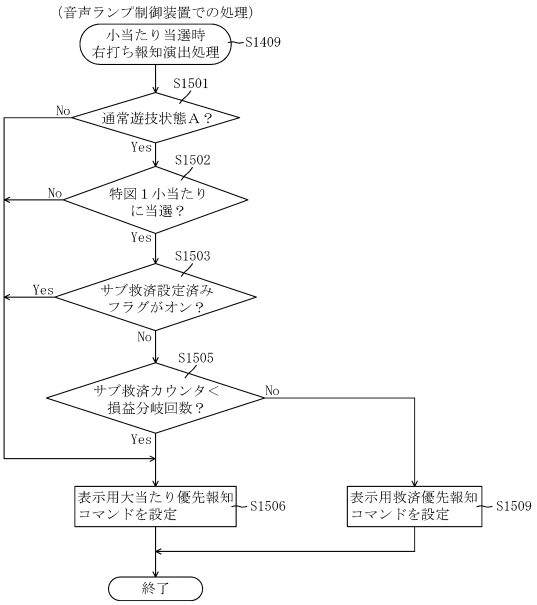
【図３６６】



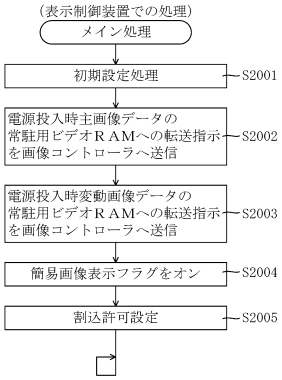
【図３６７】



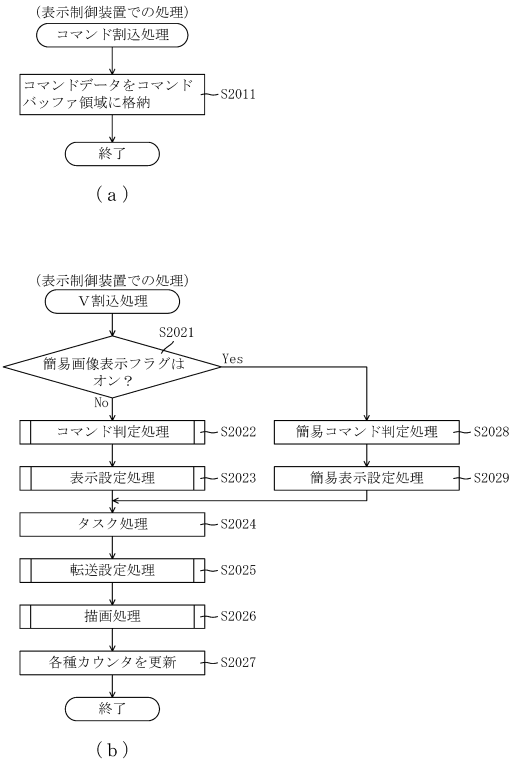
【図３６８】



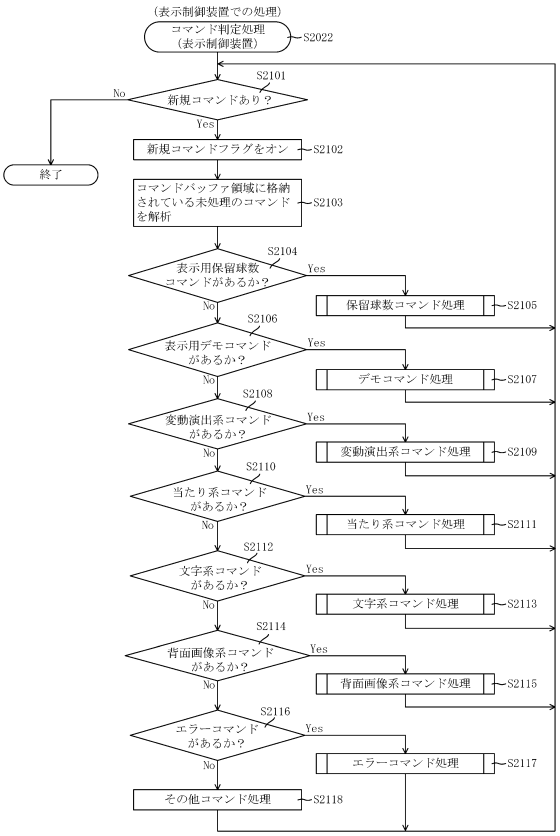
【図３６９】



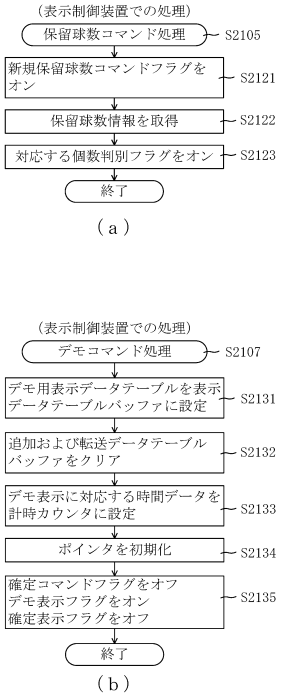
【図３７０】



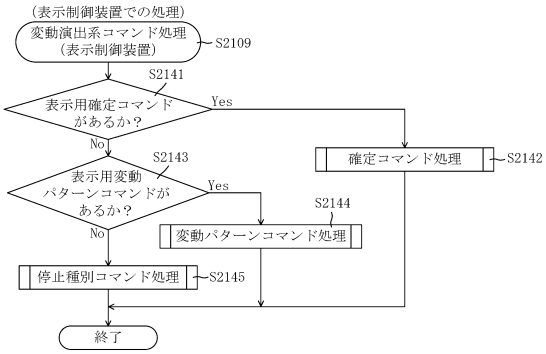
【図３７１】



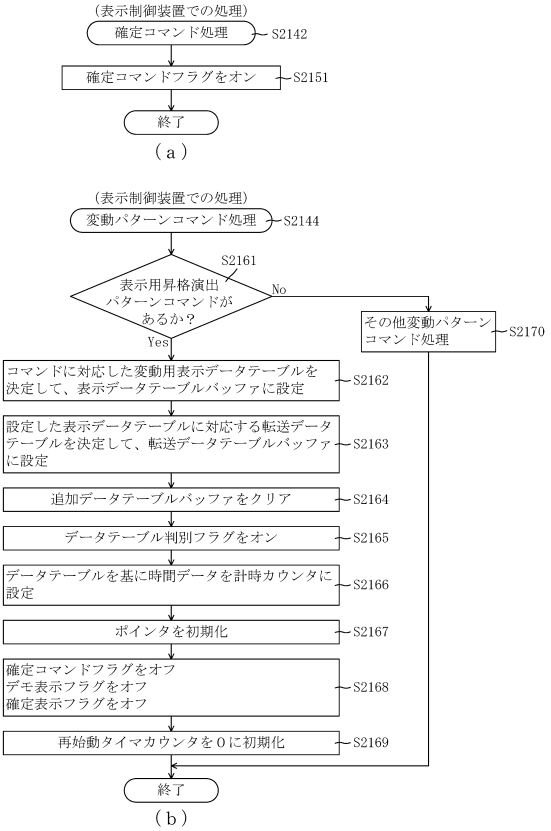
【図３７２】



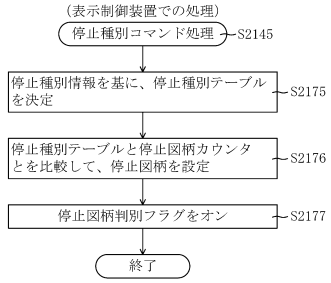
【図３７３】



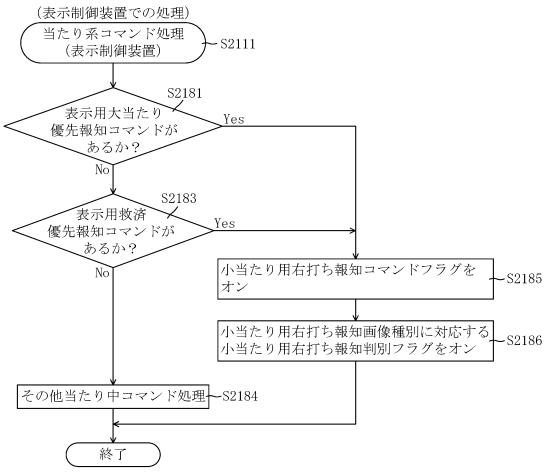
【図３７４】



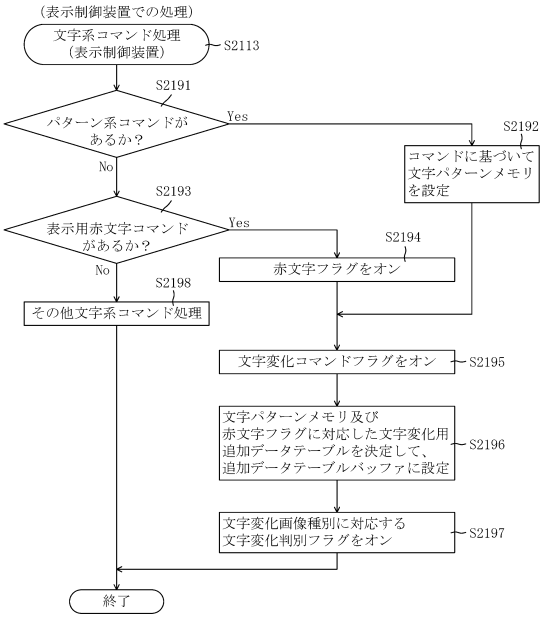
【図３７５】



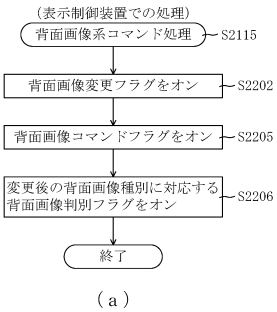
【図３７６】



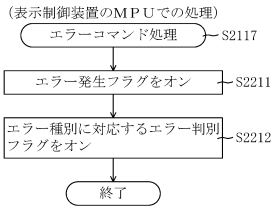
【図３７７】



【図３７８】

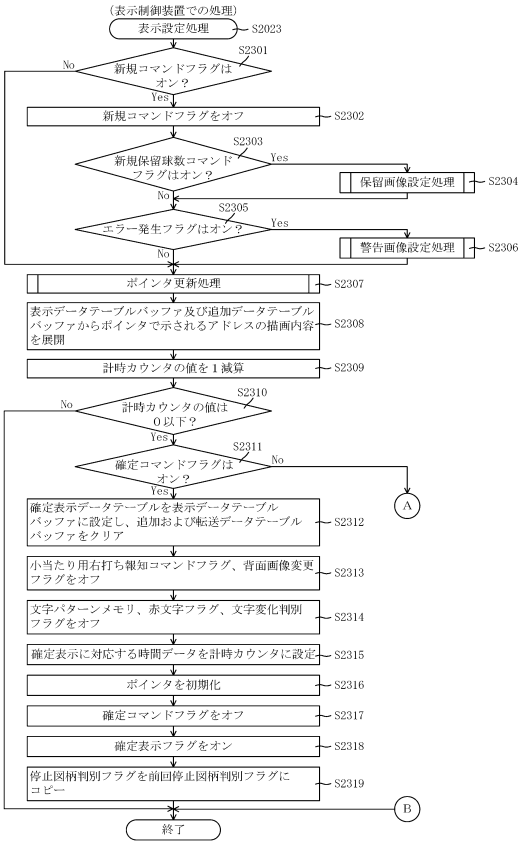


（ａ）

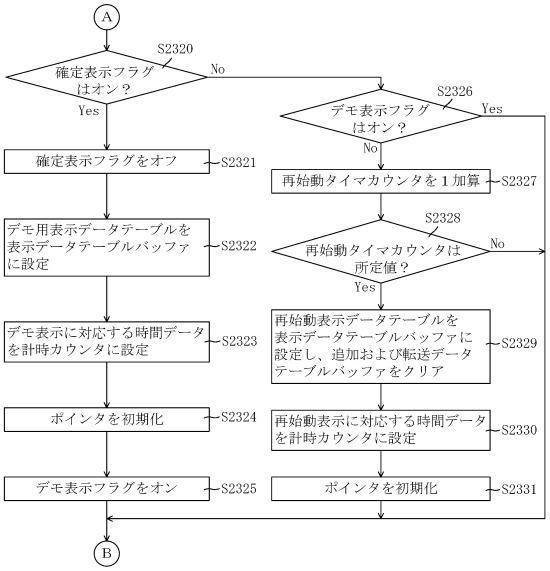


（ｂ）

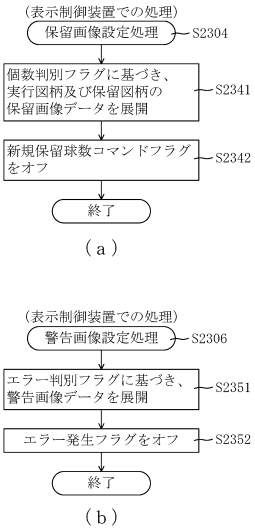
【図３７９】



【図３８０】



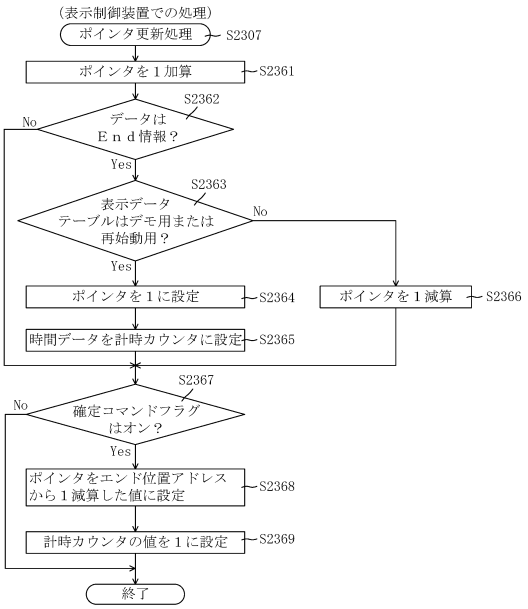
【図３８１】



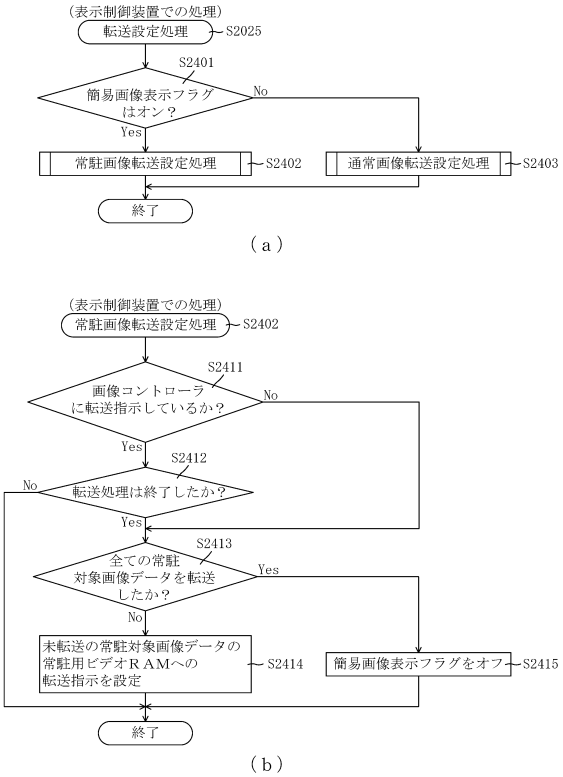
（ａ）

（ｂ）

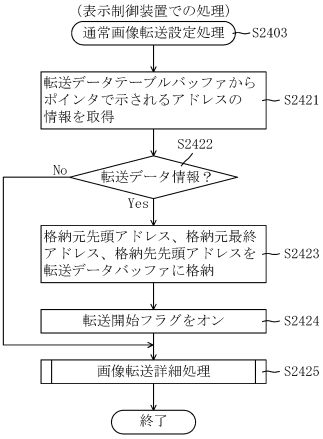
【図３８２】



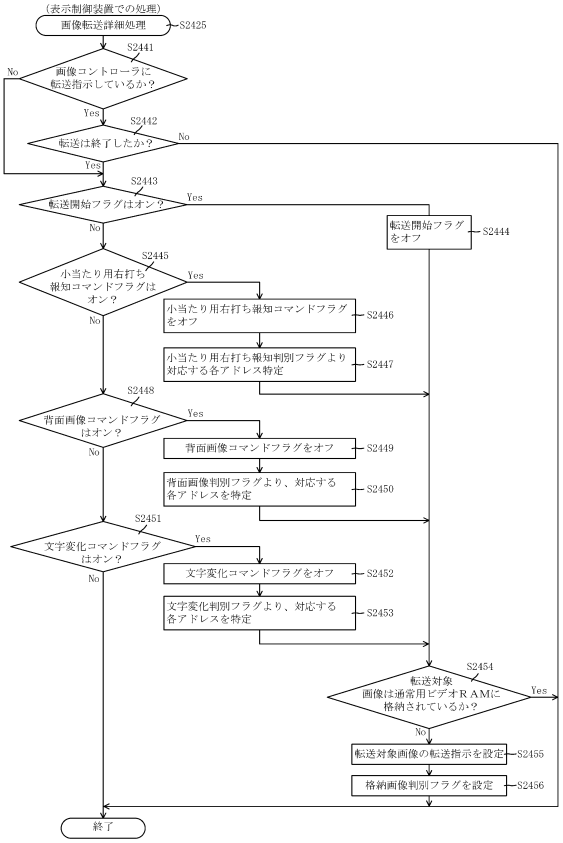
【図３８３】



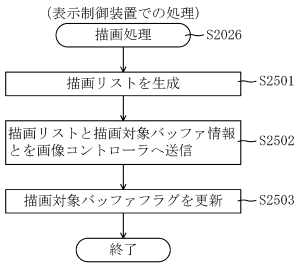
【図３８４】



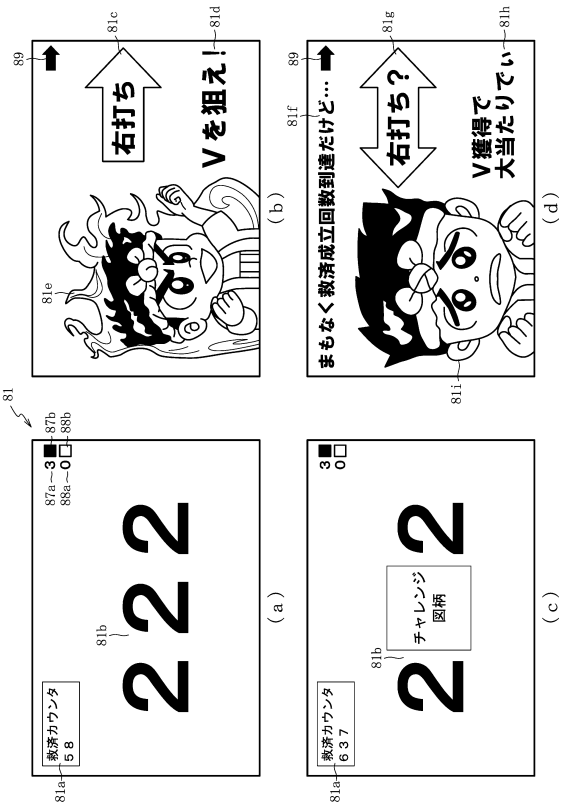
【図３８５】



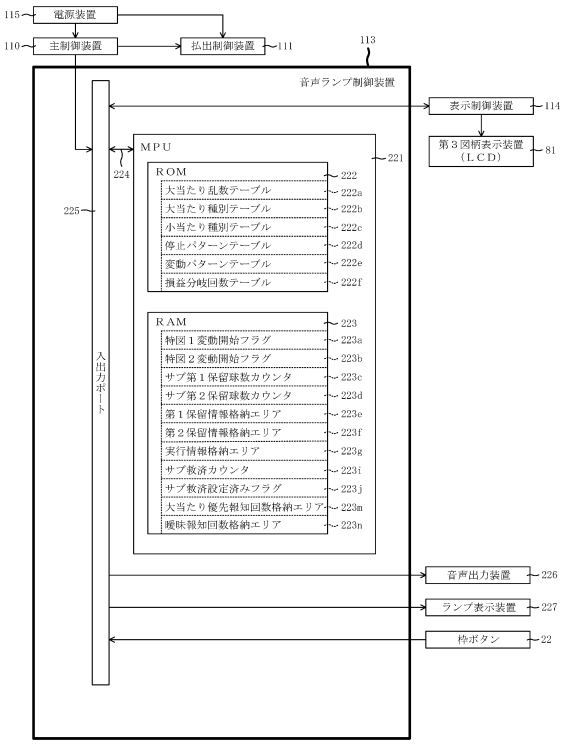
【図３８６】



【図３８７】



【図３８８】



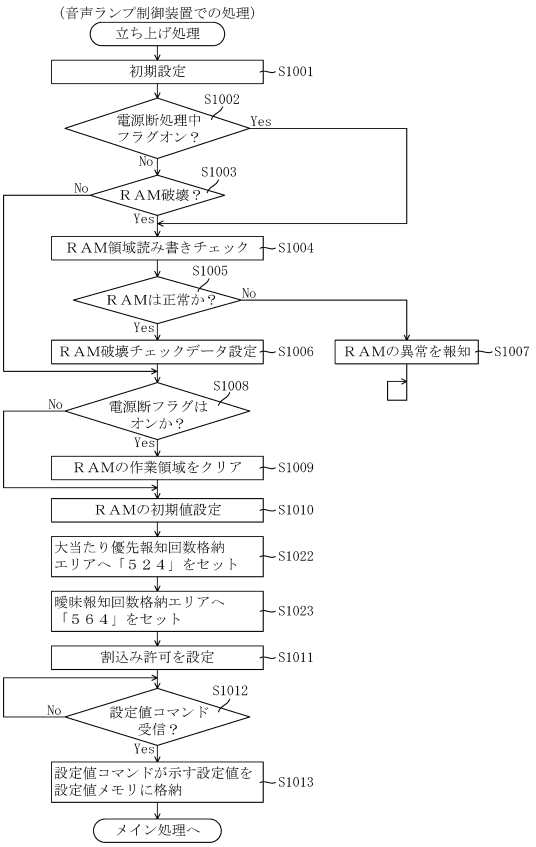
【図３８９】

222e

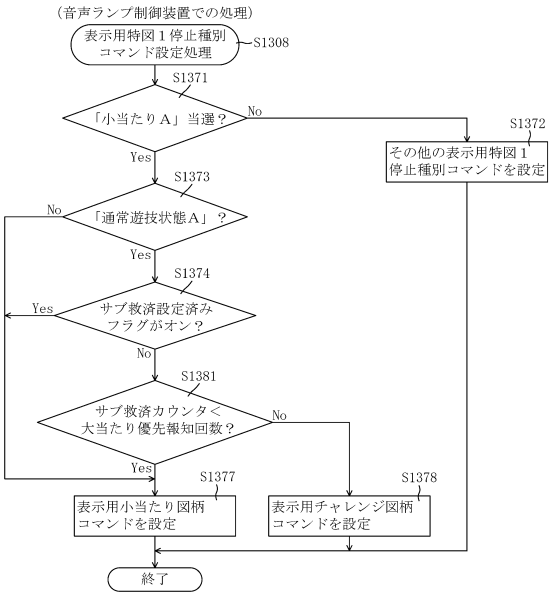
損益分岐回数テーブル

救済条件成立回数	損益分岐回数	大当たり優先報知期間	曖昧報知期間	救済優先報知期間
800回転	543回転	0～523回転	524～563回転	564～800回転

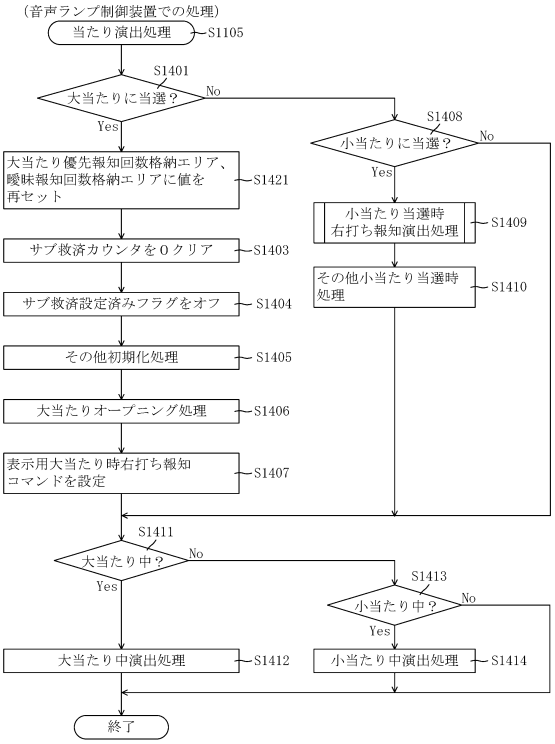
【図３９０】



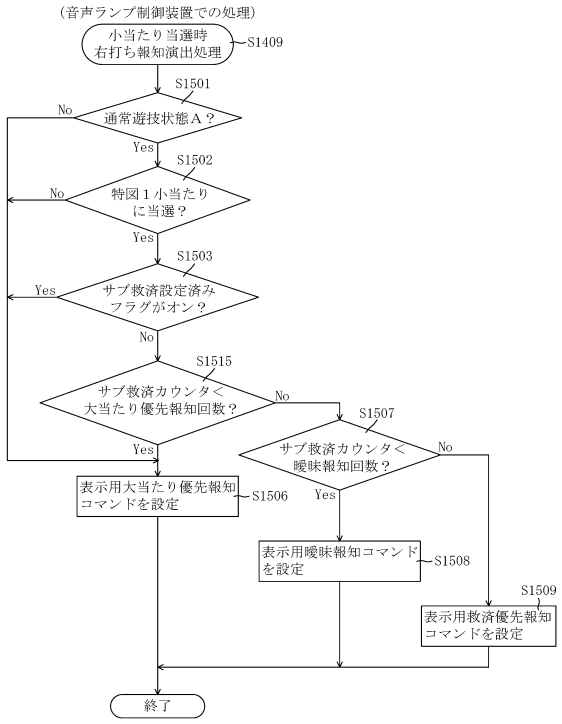
【図３９１】



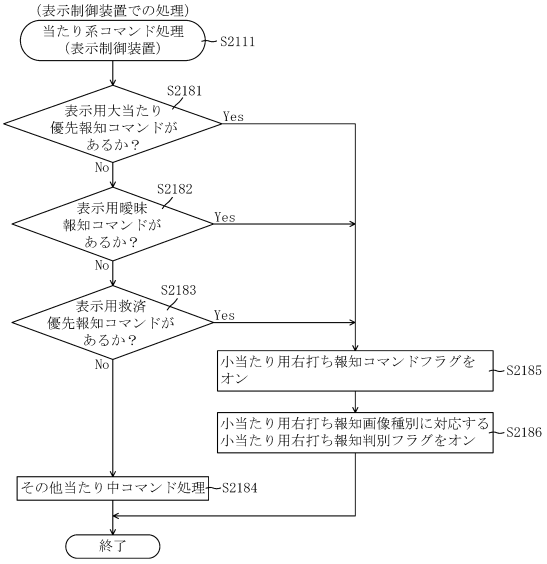
【図３９２】



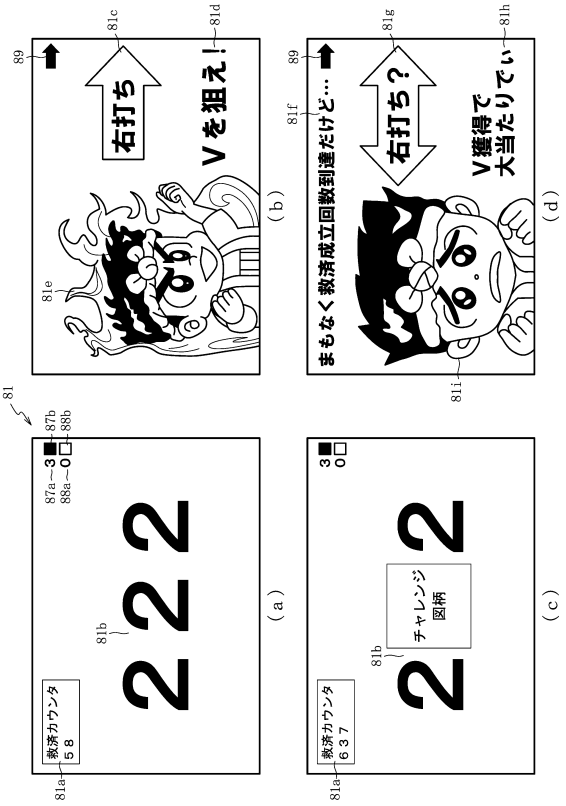
【図３９３】



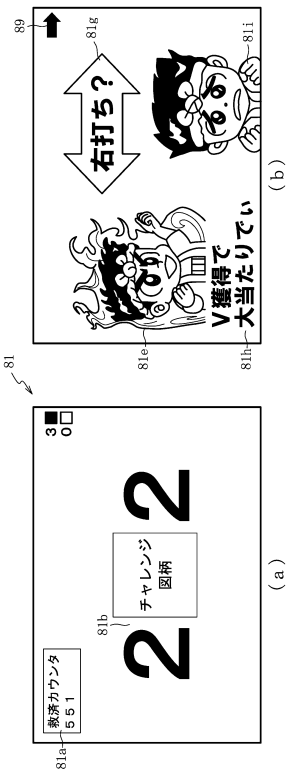
【図３９４】



【図３９５】

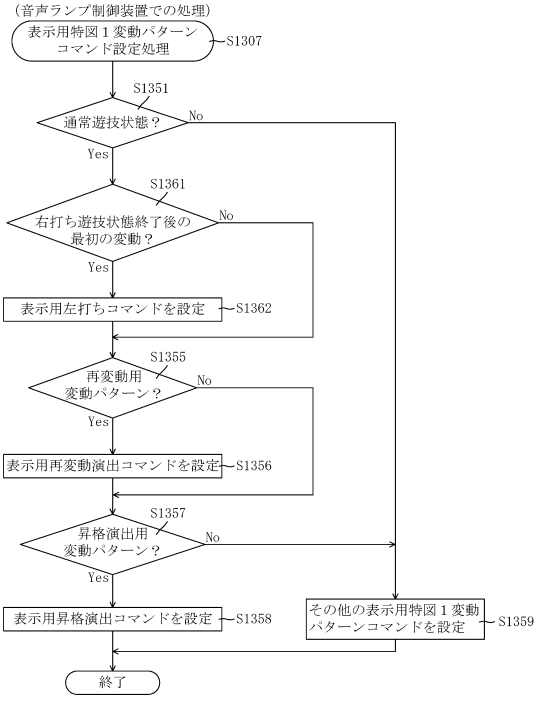


【図３９６】

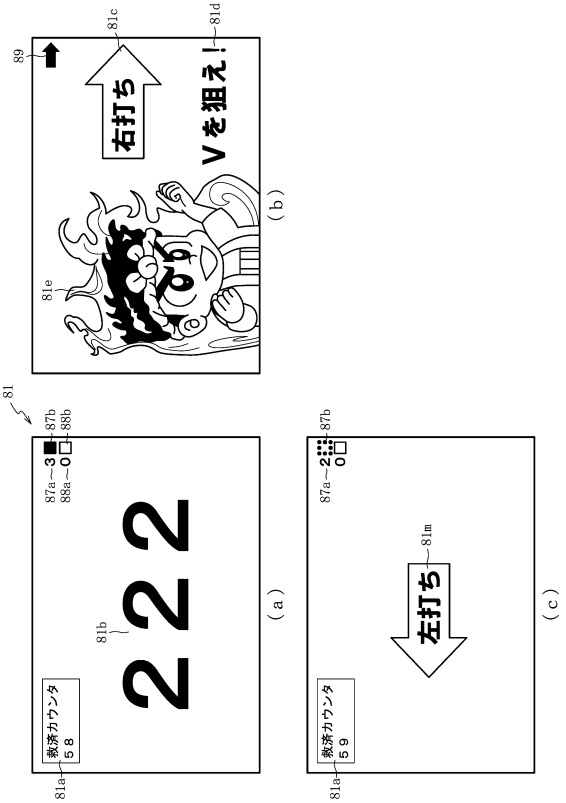


【図３９７】

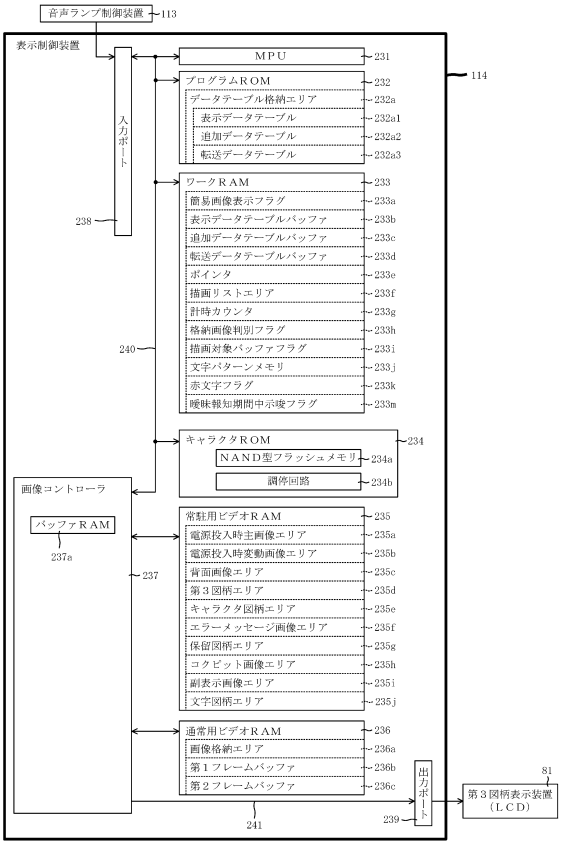
【図３９８】



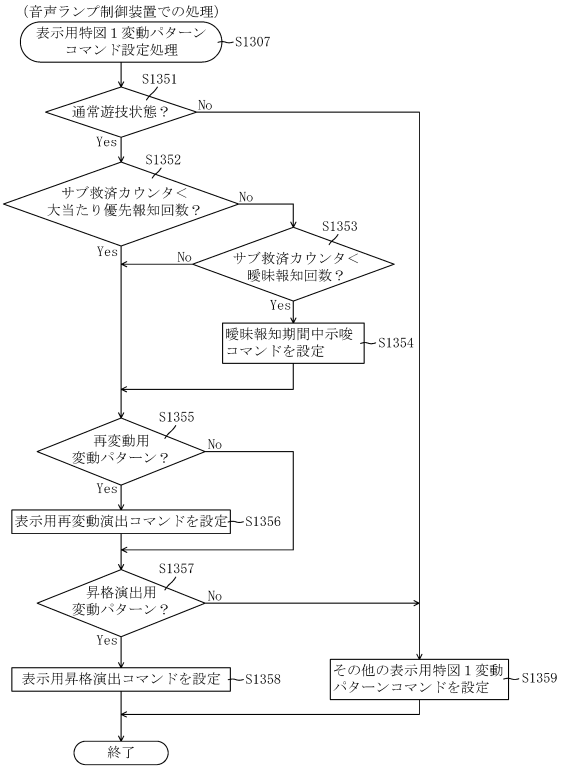
【図３９９】



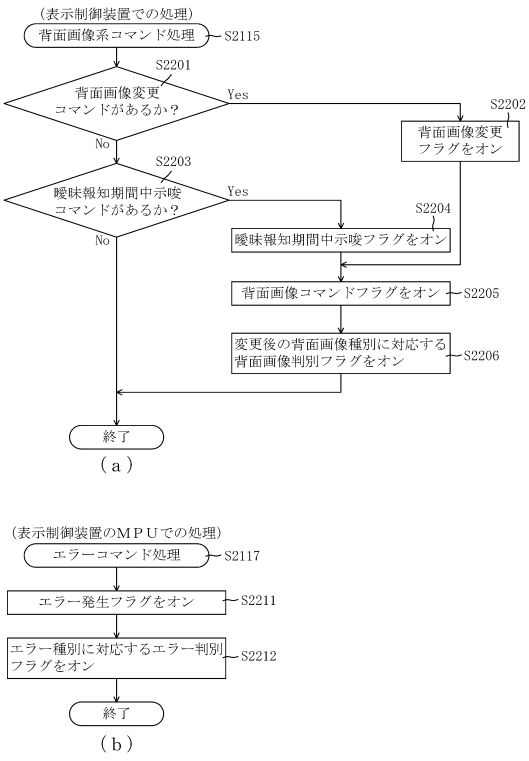
【図４００】



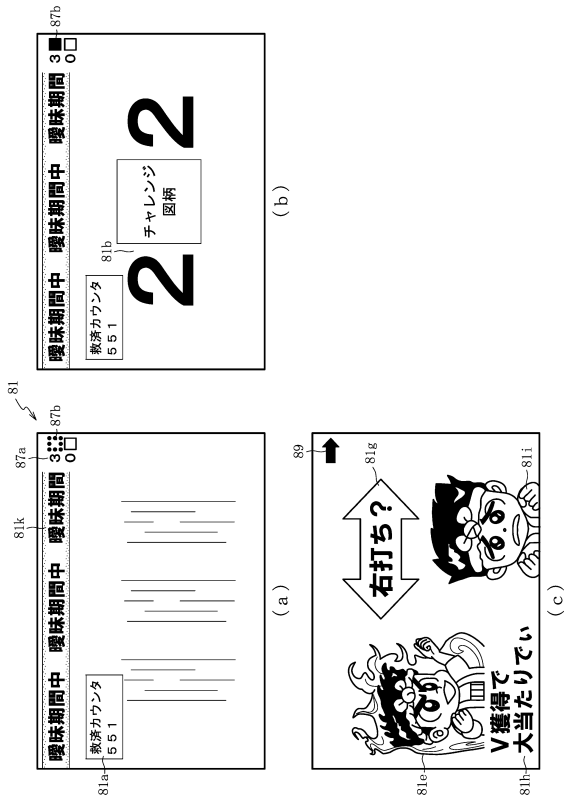
【図４０１】



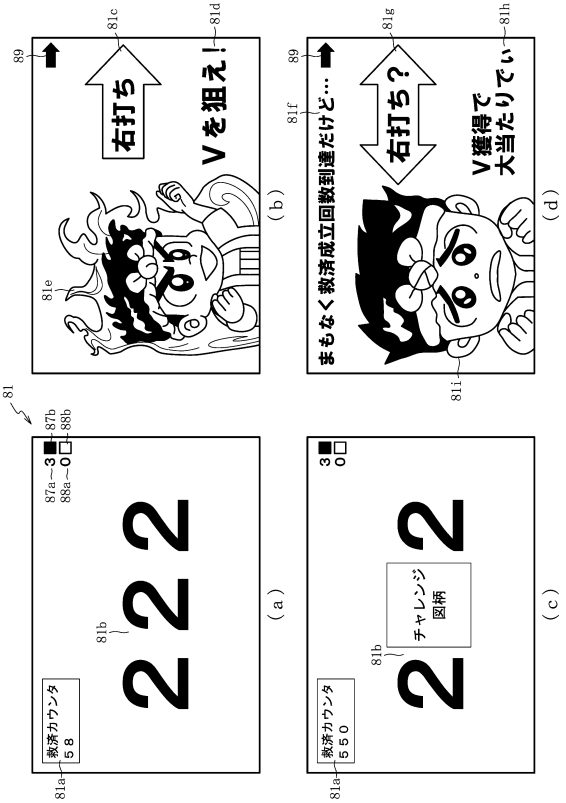
【図４０２】



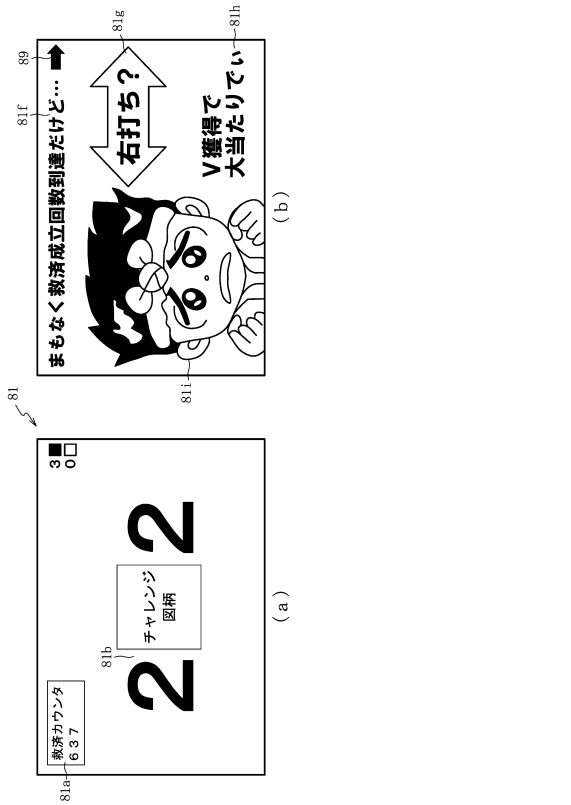
【図４０３】



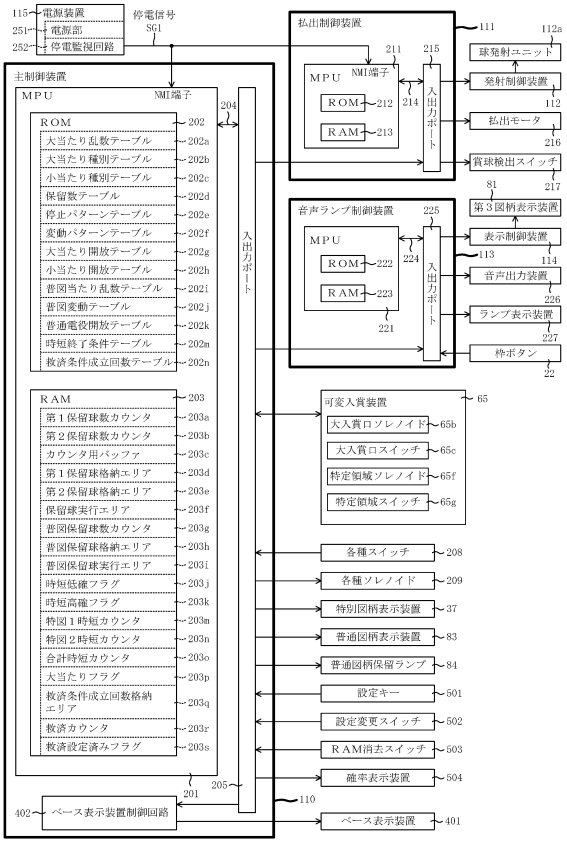
【図４０４】



【図４０５】



【図４０６】



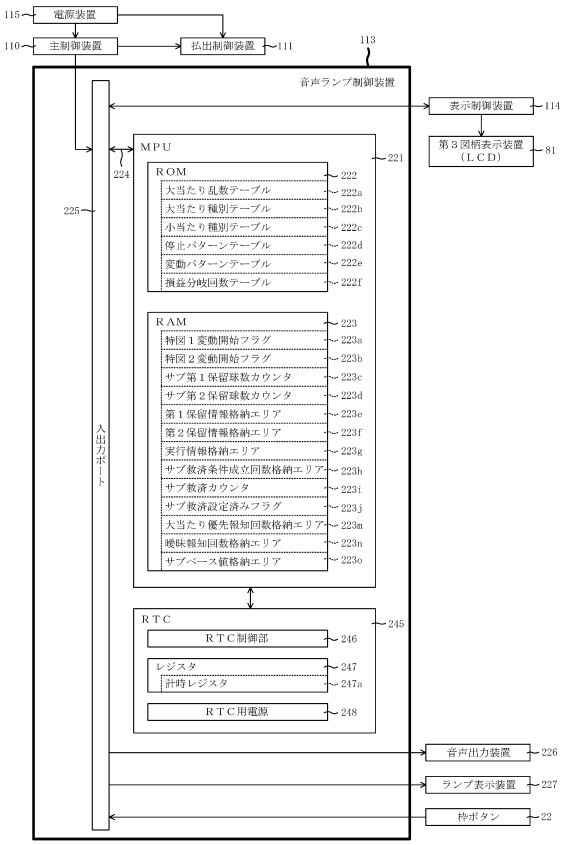
【図４０７】

202n

救済条件成立回数テーブル

遊技状態	救済条件成立回数	備考
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	700回	ＲＡＭの初期化処理時 及び 大当たり終了時に抽選
	800回	
	900回	

【図４０８】



【図４０９】

各状態別の期待獲得球数

ベース値	救済条件成立回数	小当たりＡ当選時の回転数	No.	小当たりＡ（時短Ｂ・Ｃ）を大当たりさせた場合 選挙終了までの平均獲得球数（α）	小当たりＡを大当たりさせなかった場合 救済条件成立回数までの 回転数	時間（分）	使用球数	救済条件成立時の平均獲得球数	小当たりＡ当選時から選挙終了までの 平均獲得球数（β）	平均消化時間（分）	差分（α－β）
30	700回転	400回転	1	4,000	300回転	50	3,500	7,000	3,500	70	500
		442回転	2	4,000	258回転	43	3,010	7,000	3,990	63	10
		443回転	3	4,000	257回転	43	2,998	7,000	4,002	63	−2
		500回転	4	4,000	200回転	33	2,333	7,000	4,667	53	−667
	800回転	500回転	5	4,000	300回転	50	3,500	7,000	3,500	70	500
		542回転	6	4,000	258回転	43	3,010	7,000	3,990	63	10
		543回転	7	4,000	257回転	43	2,998	7,000	4,002	63	−2
		600回転	8	4,000	200回転	33	2,333	7,000	4,667	53	−667
	900回転	600回転	9	4,000	300回転	50	3,500	7,000	3,500	70	500
		642回転	10	4,000	258回転	43	3,010	7,000	3,990	63	10
		643回転	11	4,000	257回転	43	2,998	7,000	4,002	63	−2
		700回転	12	4,000	200回転	33	2,333	7,000	4,667	53	−667
32	700回転	400回転	13	4,000	300回転	50	3,400	7,000	3,600	70	400
		435回転	14	4,000	265回転	44	3,003	7,000	3,997	64	3
		436回転	15	4,000	264回転	44	2,992	7,000	4,008	64	−8
		500回転	16	4,000	200回転	33	2,267	7,000	4,733	53	−733
	800回転	500回転	17	4,000	300回転	50	3,400	7,000	3,600	70	400
		535回転	18	4,000	265回転	44	3,003	7,000	3,997	64	3
		536回転	19	4,000	264回転	44	2,992	7,000	4,008	64	−8
		600回転	20	4,000	200回転	33	2,267	7,000	4,733	53	−733
	900回転	600回転	21	4,000	300回転	50	3,400	7,000	3,600	70	400
		635回転	22	4,000	265回転	44	3,003	7,000	3,997	64	3
		636回転	23	4,000	264回転	44	2,992	7,000	4,008	64	−8
		700回転	24	4,000	200回転	33	2,267	7,000	4,733	53	−733

【図４１０】

各状態別の期待獲得球数

ベース値	救済条件成立回数	小当たりＡ当選時の回転数	No.	小当たりＡ（時短Ｂ・Ｃ）を大当たりさせた場合 選挙終了までの平均獲得球数（α）	小当たりＡを大当たりさせなかった場合 救済条件成立回数までの 回転数	時間（分）	使用球数	救済条件成立時の平均獲得球数	小当たりＡ当選時から選挙終了までの 平均獲得球数（β）	平均消化時間（分）	差分（α－β）
34	700回転	400回転	1	4,000	300回転	50	3,300	7,000	3,700	70	300
		427回転	2	4,000	273回転	46	3,003	7,000	3,997	66	3
		428回転	3	4,000	272回転	45	2,992	7,000	4,008	65	−8
		500回転	4	4,000	200回転	33	2,200	7,000	4,800	53	−800
	800回転	500回転	5	4,000	300回転	50	3,300	7,000	3,700	70	300
		527回転	6	4,000	273回転	46	3,003	7,000	3,997	66	3
		528回転	7	4,000	272回転	45	2,992	7,000	4,008	65	−8
		600回転	8	4,000	200回転	33	2,200	7,000	4,800	53	−800
	900回転	600回転	9	4,000	300回転	50	3,300	7,000	3,700	70	300
		627回転	10	4,000	273回転	46	3,003	7,000	3,997	66	3
		628回転	11	4,000	272回転	45	2,992	7,000	4,008	65	−8
		700回転	12	4,000	200回転	33	2,200	7,000	4,800	53	−800
36	700回転	400回転	13	4,000	300回転	50	3,200	7,000	3,800	70	200
		418回転	14	4,000	282回転	47	3,008	7,000	3,992	67	8
		419回転	15	4,000	281回転	47	2,997	7,000	4,003	67	−3
		500回転	16	4,000	200回転	33	2,133	7,000	4,867	53	−867
	800回転	500回転	17	4,000	300回転	50	3,200	7,000	3,800	70	200
		518回転	18	4,000	282回転	47	3,008	7,000	3,992	67	8
		519回転	19	4,000	281回転	47	2,997	7,000	4,003	67	−3
		600回転	20	4,000	200回転	33	2,133	7,000	4,867	53	−867
	900回転	600回転	21	4,000	300回転	50	3,200	7,000	3,800	70	200
		618回転	22	4,000	282回転	47	3,008	7,000	3,992	67	8
		619回転	23	4,000	281回転	47	2,997	7,000	4,003	67	−3
		700回転	24	4,000	200回転	33	2,133	7,000	4,867	53	−867

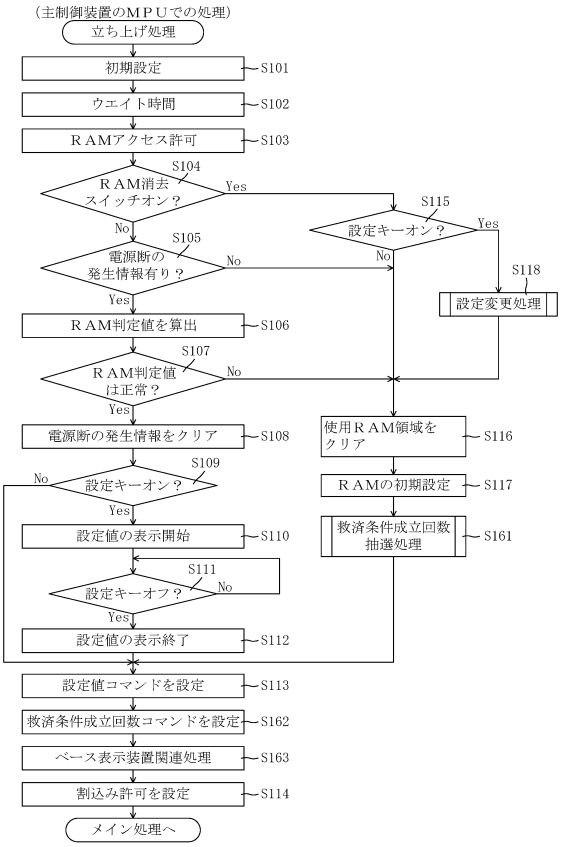
【図４１１】

222e

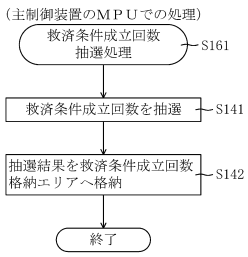
損益分岐回数テーブル

ベース値	救済条件成立回数	損益分岐回数	大当たり優先報知期間	曖昧報知期間	救済優先報知期間	備考
30	700回転	443回転	0～423回転	424～463回転	464～700回転	現在時刻が20時以降の場合は大当たり優先報知を行う
	800回転	543回転	0～523回転	524～563回転	564～800回転	
	900回転	643回転	0～623回転	624～663回転	664～900回転	
32	700回転	436回転	0～416回転	417～456回転	457～700回転	
	800回転	536回転	0～516回転	517～556回転	557～800回転	
	900回転	636回転	0～616回転	617～656回転	657～900回転	
34	700回転	428回転	0～408回転	409～448回転	449～700回転	
	800回転	528回転	0～508回転	509～548回転	549～800回転	
	900回転	628回転	0～608回転	609～648回転	649～900回転	
36	700回転	419回転	0～399回転	400～439回転	440～700回転	
	800回転	519回転	0～499回転	500～539回転	540～800回転	
	900回転	619回転	0～599回転	600～639回転	640～900回転	

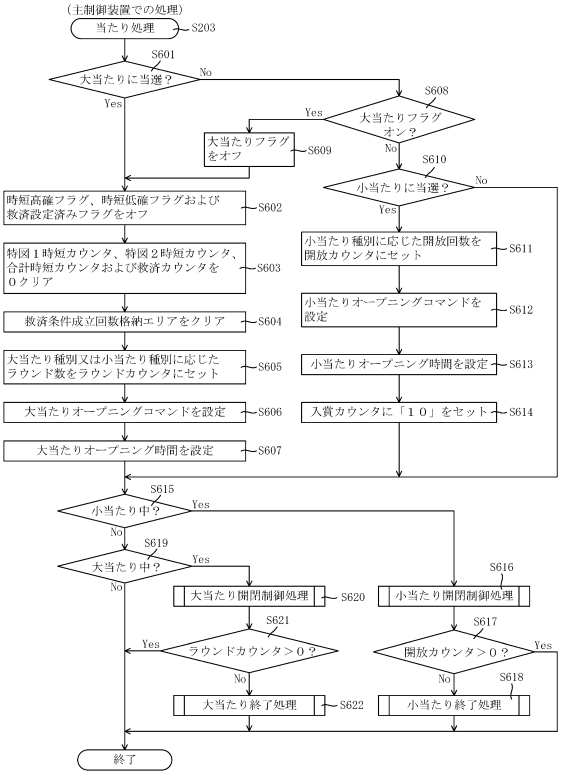
【図４１２】



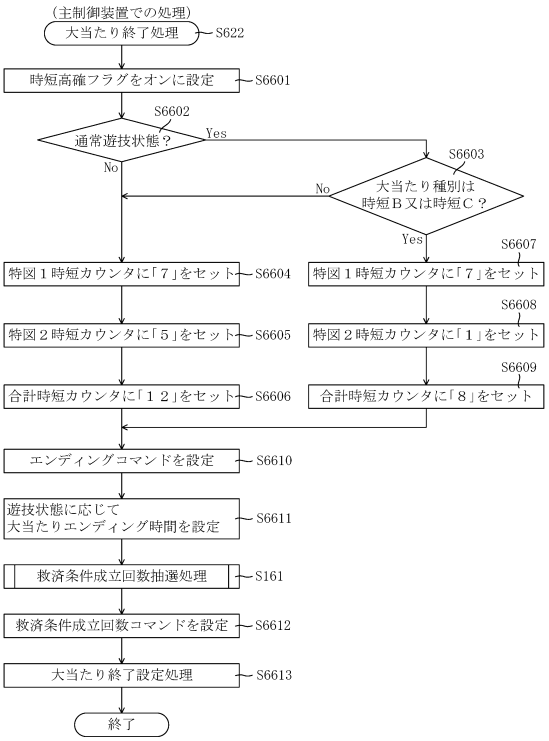
【図４１３】



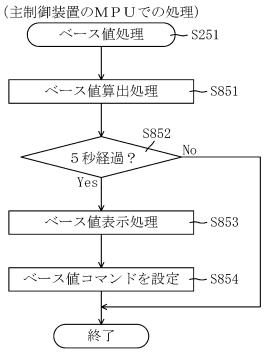
【図４１４】



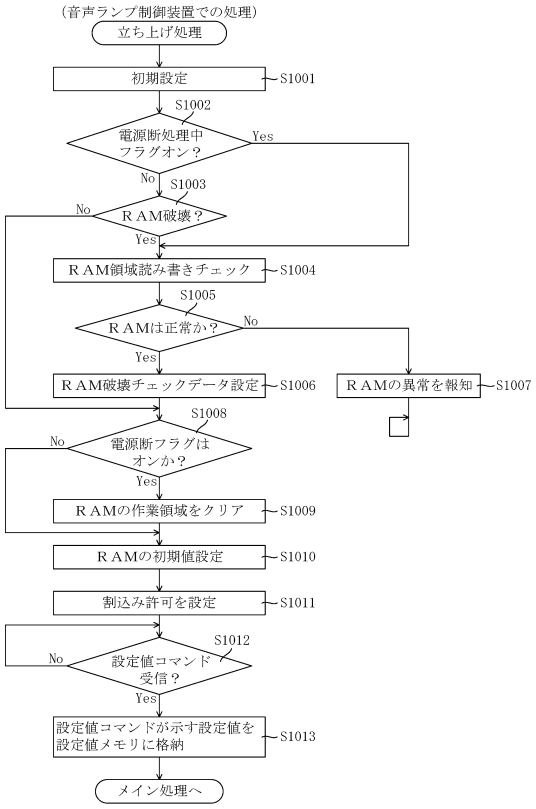
【図４１５】



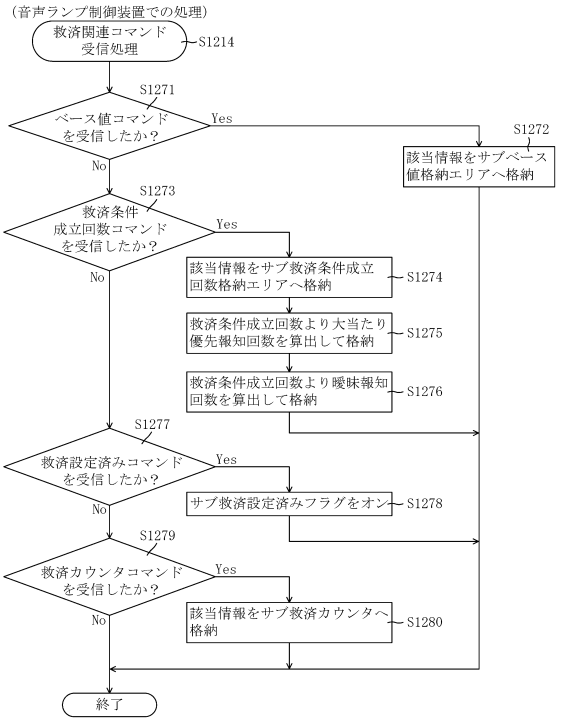
【図４１６】



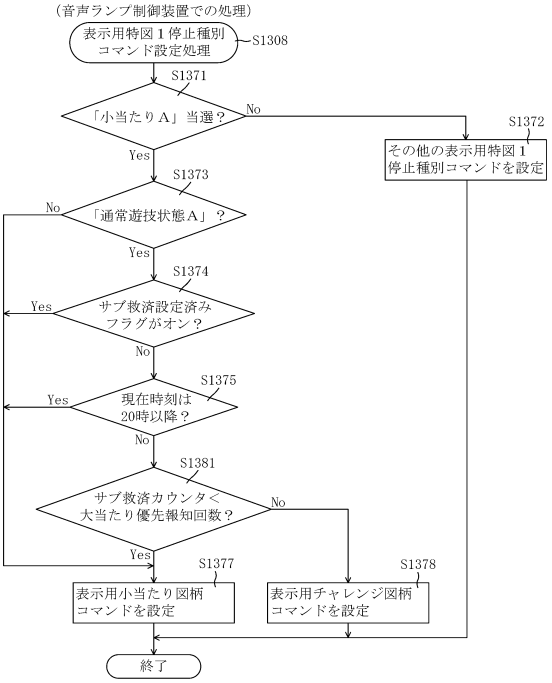
【図４１７】



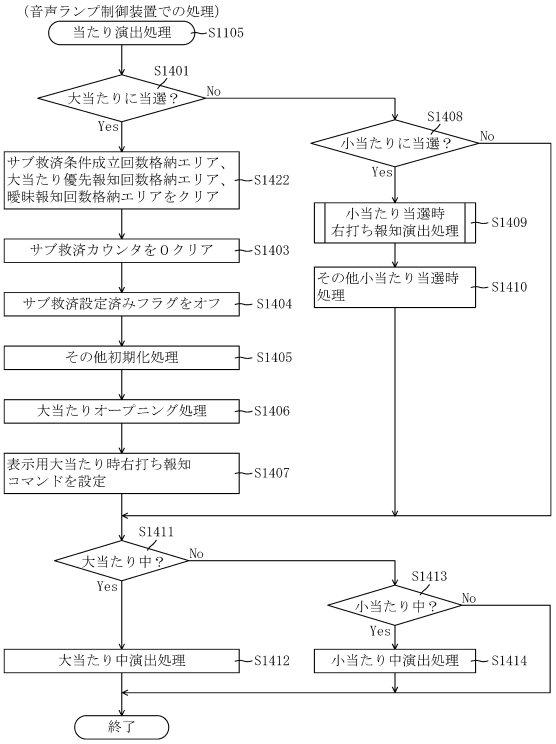
【図４１８】



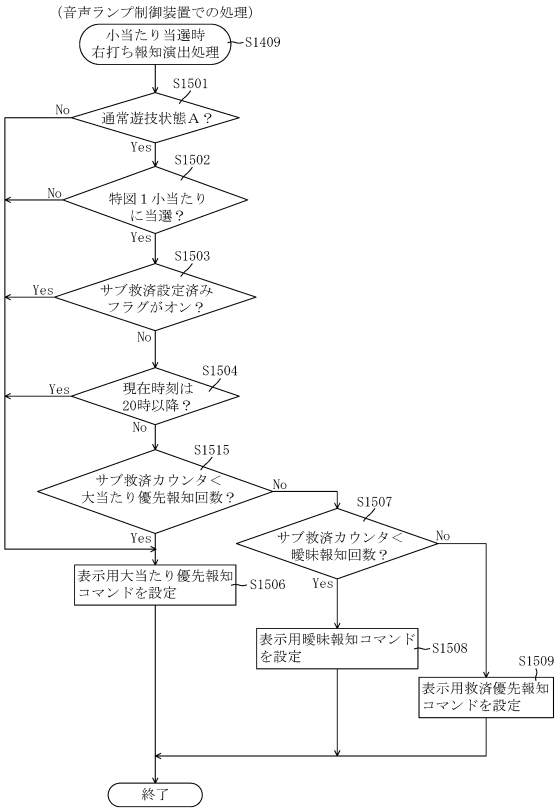
【図４１９】



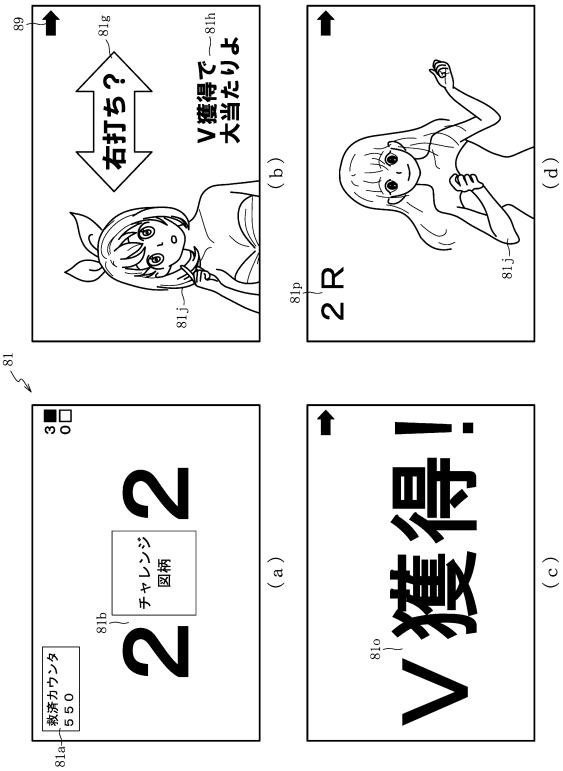
【図４２０】



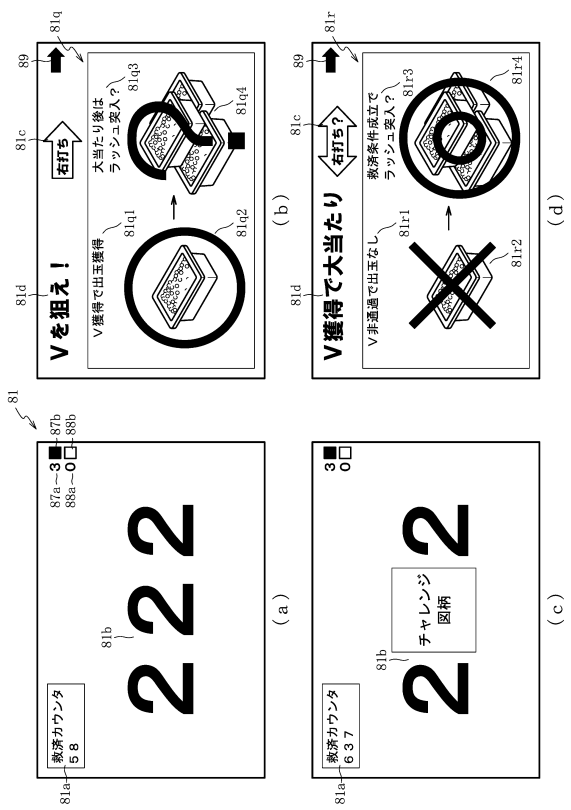
【図４２１】



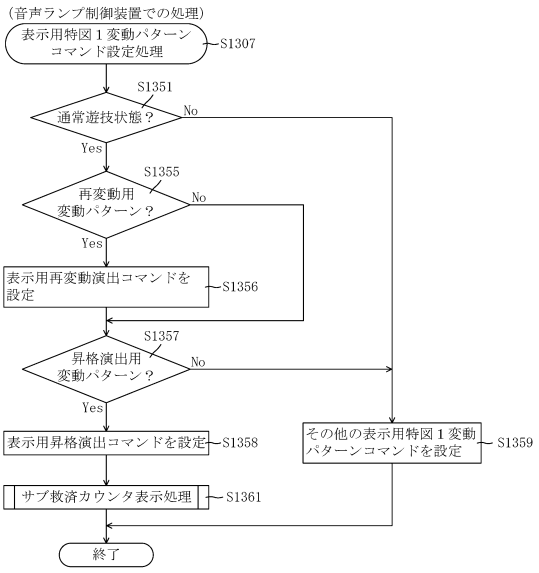
【図４２２】



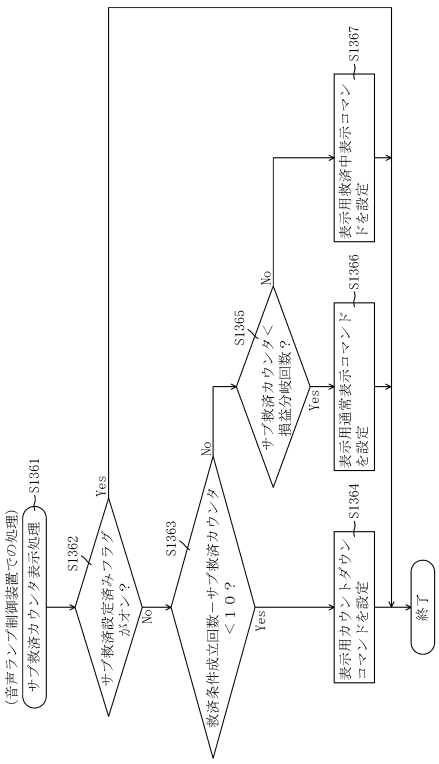
【図４２３】



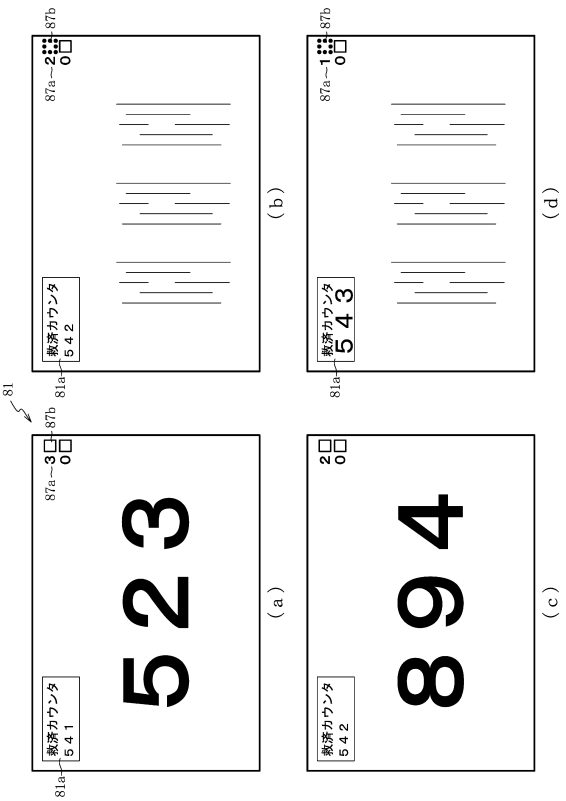
【図４２４】



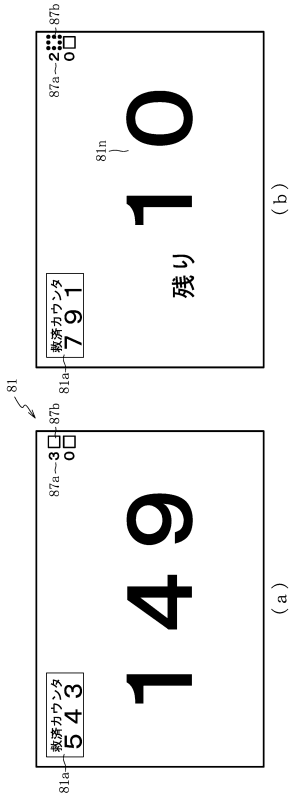
【図４２５】



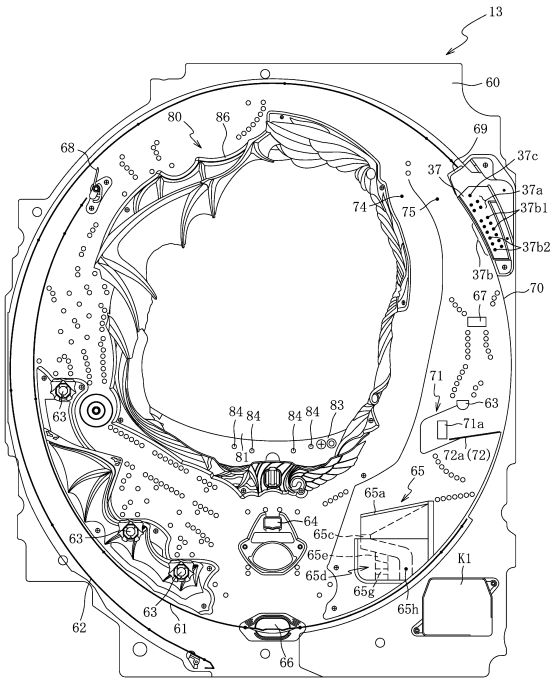
【図４２６】



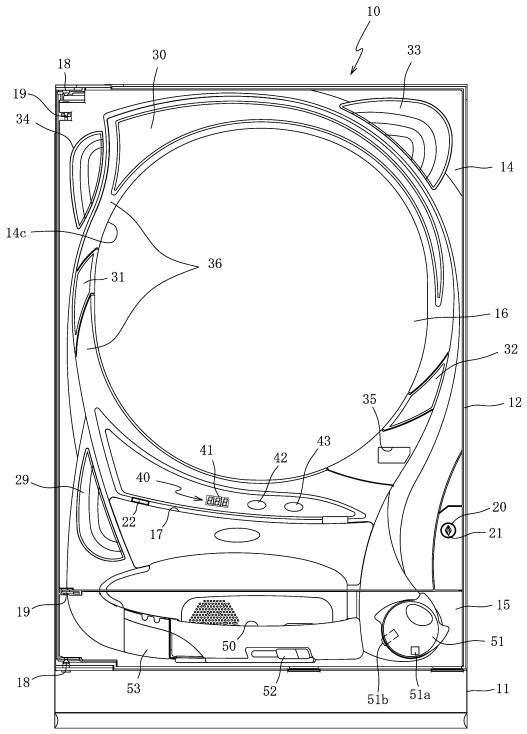
【図４２７】



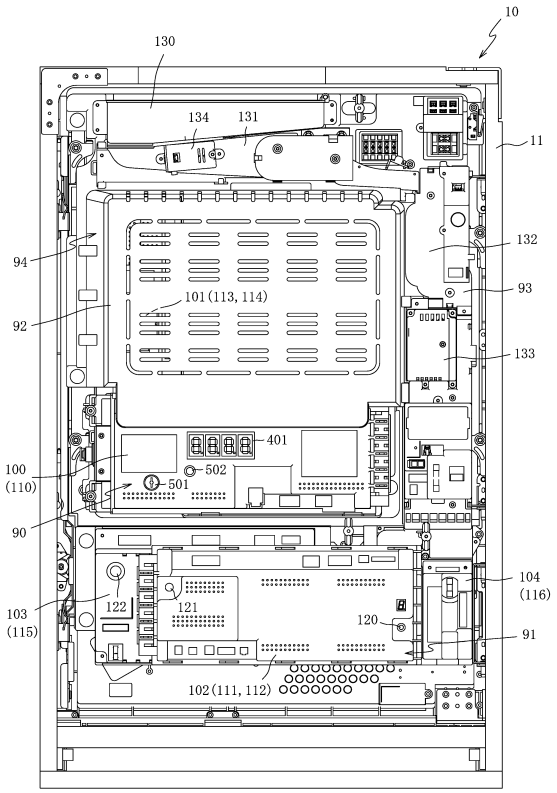
【図４２８】



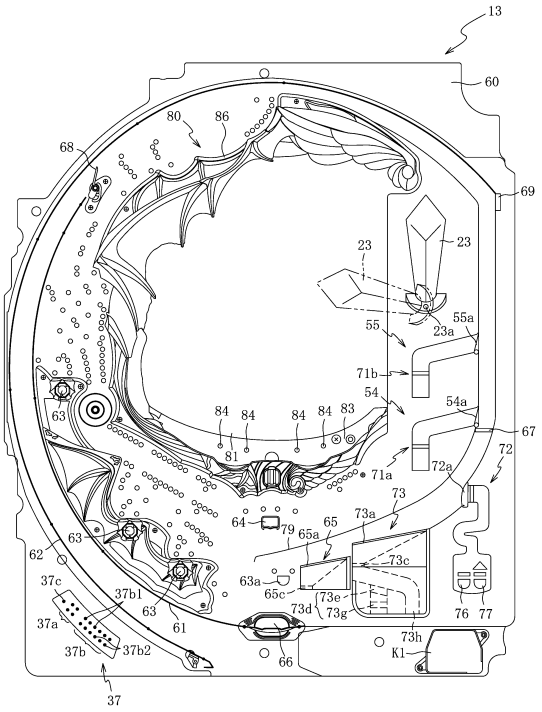
【図４２９】



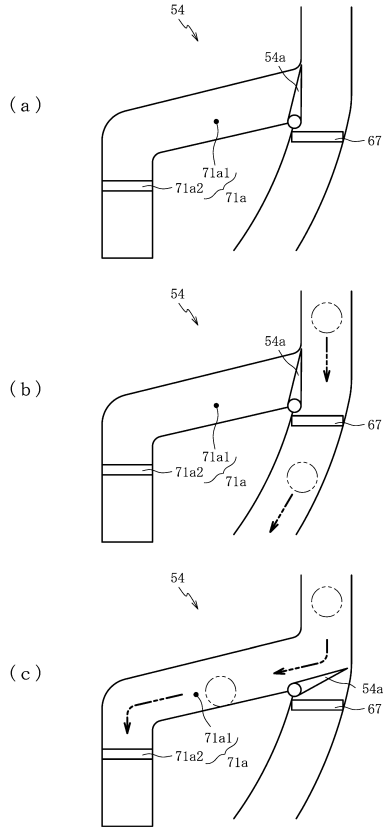
【図４３０】



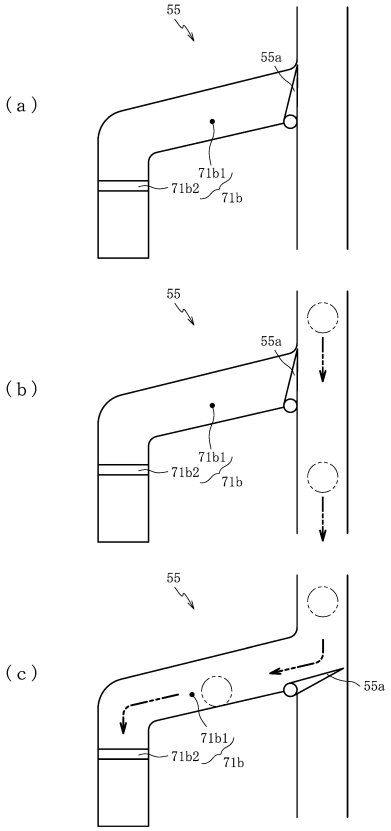
【図４３１】



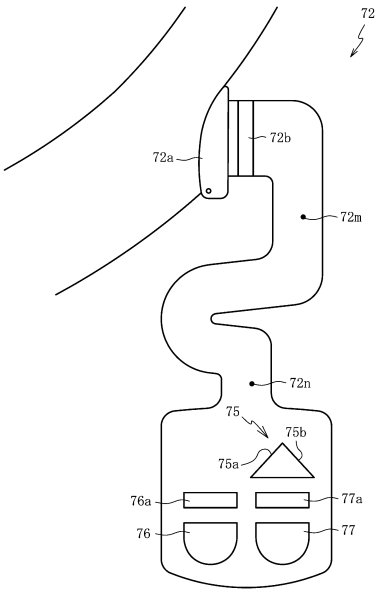
【図４３２】



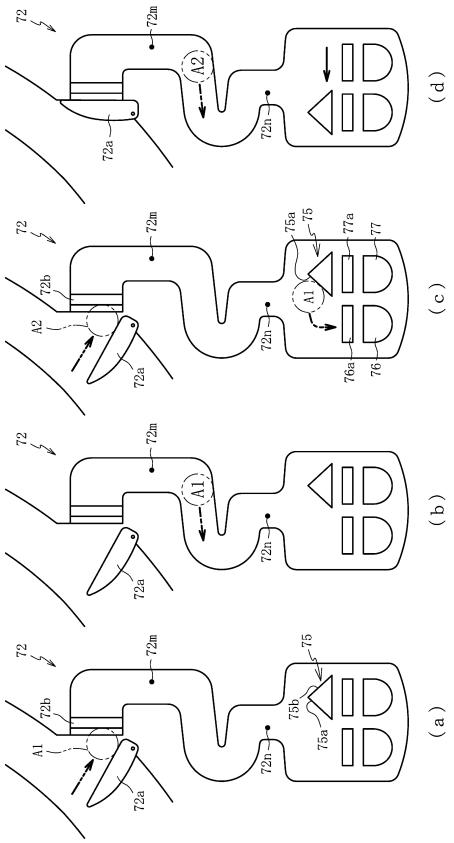
【図４３３】



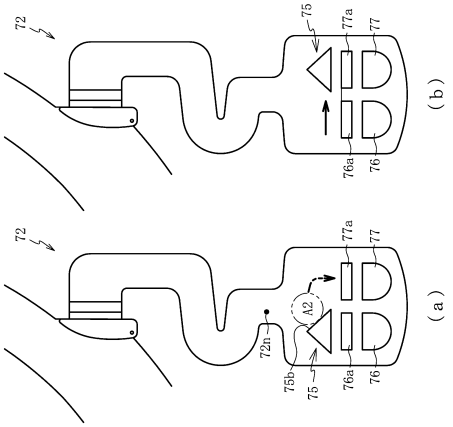
【図４３４】



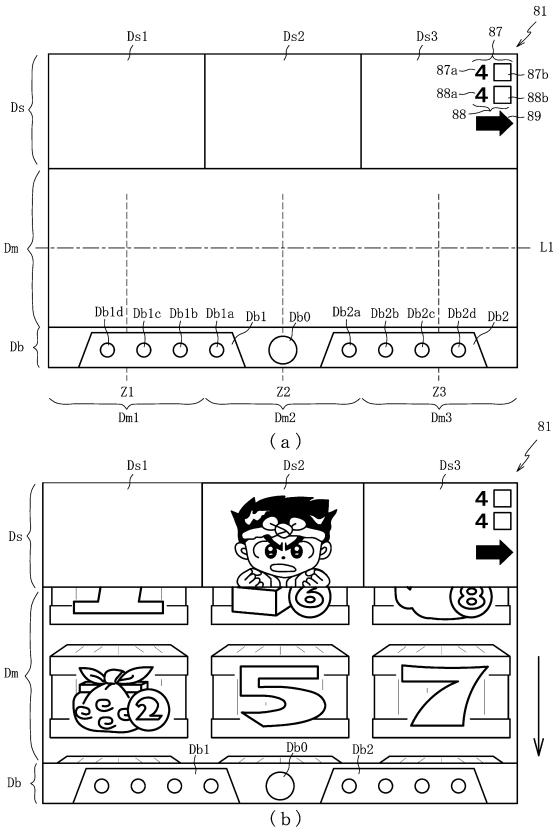
【図４３５】



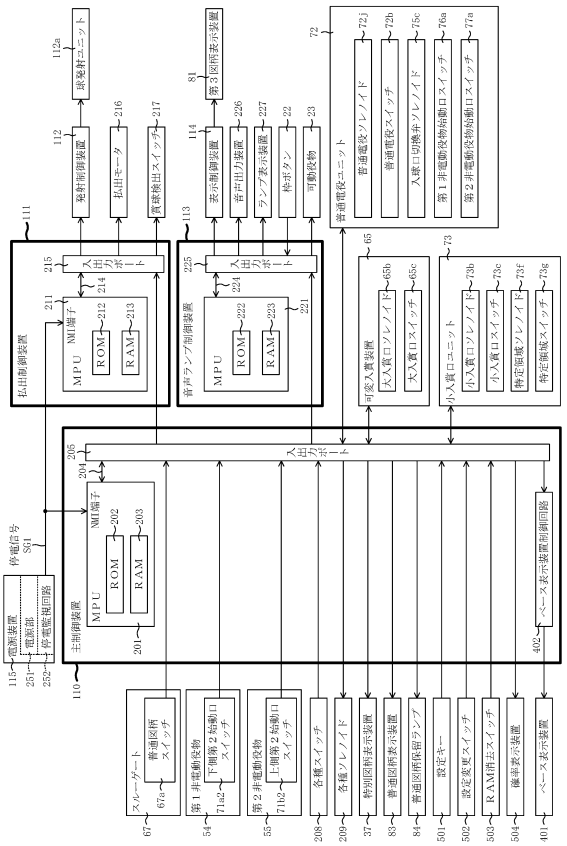
【図４３６】



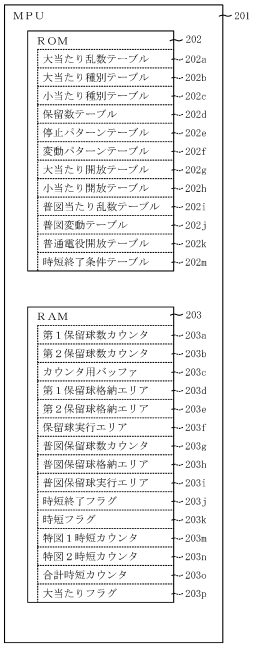
【図４３７】



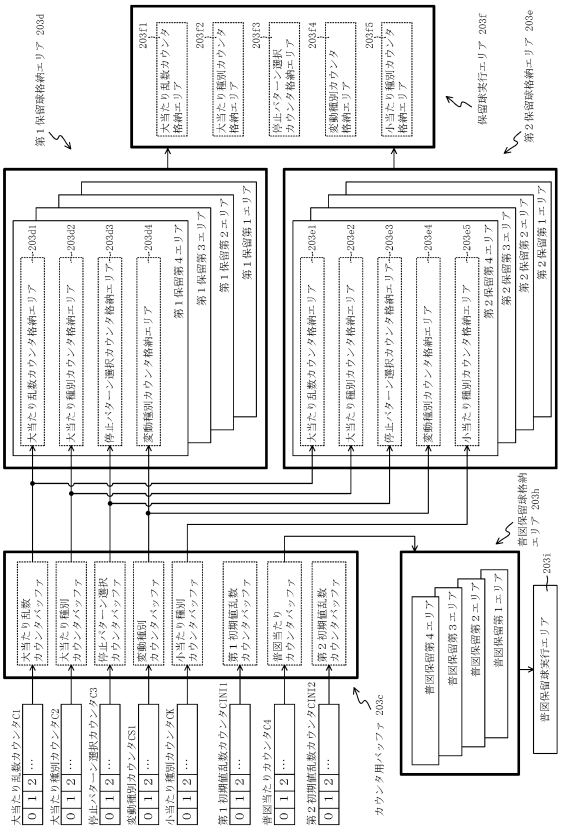
【図４３８】



【図４３９】



【図４４０】



【図４４１】

202a1

特図１大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0～32	33個	－	0個	33～9999	9967個
2	0～33	34個	－	0個	34～9999	9966個
3	0～34	35個	－	0個	35～9999	9965個

（ａ）

202a2

特図２大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0～32	33個	33～9997	9965個	9998～9999	2個
2	0～33	34個	34～9998	9965個	9999	1個
3	0～34	35個	35～9999	9965個	—	0個

（ｂ）

【図４４２】

202b1

特図１大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
通常Ａ	0～49	50%	10R	通常遊技状態
時短Ａ	50～99	50%		時間短縮状態

（ａ）

202b2

特図２大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
通常Ｂ	0～99	100%	10R	通常遊技状態

（ｂ）

【図４４３】

202c

特図２小当たり種別テーブル

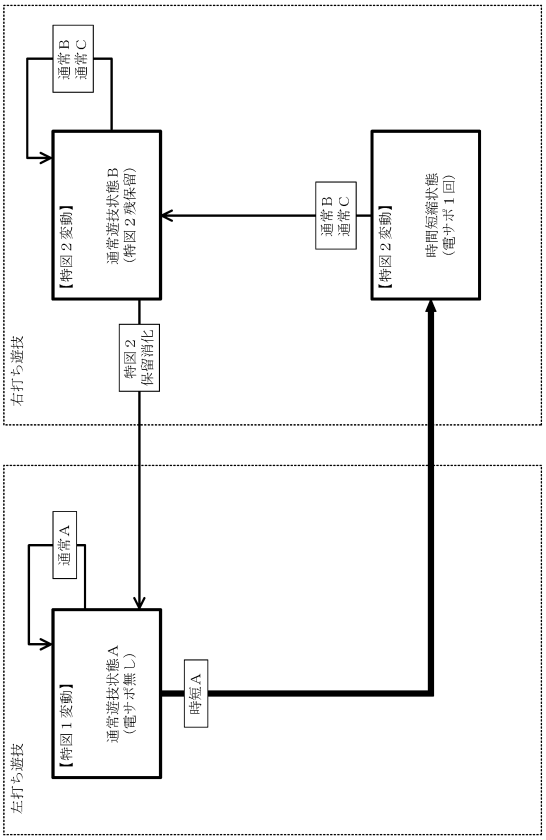
小当たり種別	特定領域通過有無	小当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
小当たりＡ	非通過	0～99	100%	1R	—
通常Ｃ	通過	0～99	100%	1+9R	通常遊技状態

【図４４４】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	当図確率	賞球発射態様	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	備考
通常遊技状態Ａ	初期状態 通常Ａ当選 通常遊技状態Ｂ 終了	低	左	特図１	5～190	15～190	右打ち禁止報知
時間短縮状態（電サポ1回）	時短Ａ当選	高	右	特図２	1	1.5	右打ち報知
通常遊技状態Ｂ（特図２残保留）	通常Ｂ・Ｃ当選	低	（右）	—	1	1	（右打ち報知）

【図４４５】



【図４４６】

202d1

特図１用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図１保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態Ａ	ハズレ	Ａテーブル			Ｂテーブル
	大当たり	Ｃテーブル			
時間短縮状態 通常遊技状態Ｂ	ハズレ	Ｄテーブル			
	大当たり	Ｅテーブル			

（ａ）

202d2

特図２用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図２保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態Ａ	ハズレ	Ａテーブル			
	大当たり 小当たり	Ｃテーブル			
時間短縮状態	ハズレ	Ｄテーブル			
	大当たり 小当たり	Ｆテーブル	Ｅテーブル		
通常遊技状態Ｂ	ハズレ	Ｄテーブル			
	大当たり 小当たり	Ｅテーブル			

（ｂ）

【図４４７】

Aテーブル

202e1

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	0～74
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99
E6	特殊変動１	－	－
E7	特殊変動２	－	－

（ａ）

Bテーブル

202e2

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	0～74
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99
E6	特殊変動１	－	－
E7	特殊変動２	－	－

（ｂ）

Cテーブル

202e3

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	0～4
E4	スーパーリーチ	－	5～39
E5	スペシャルリーチ	－	40～99
E6	特殊変動１	－	－
E7	特殊変動２	－	－

（ｃ）

【図４４８】

Dテーブル

202e4

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	0～99
E3	ノーマルリーチ	－	－
E4	スーパーリーチ	－	－
E5	スペシャルリーチ	－	－
E6	特殊変動１	－	－
E7	特殊変動２	－	－

（ａ）

Eテーブル

202e5

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	－
E4	スーパーリーチ	－	－
E5	スペシャルリーチ	－	－
E6	特殊変動１	－	0～99
E7	特殊変動２	－	－

（ｂ）

Fテーブル

202e6

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	－
E4	スーパーリーチ	－	－
E5	スペシャルリーチ	－	－
E6	特殊変動１	－	－
E7	特殊変動２	－	0～99

（ｃ）

【図４４９】

特図１ハズレ用変動パターンテーブル

202f1

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動(中)のみ
E2	非リーチ・ショート	0～9	1	高速変動(短)のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ

（ａ）

特図１大当たり用変動パターンテーブル

202f2

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動
E6	特殊変動１	0～9	1	即当たり（短）

（ｂ）

【図４５０】

特図２ハズレ用変動パターンテーブル

202f3

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E2	非リーチ・ショート	0～9	1	高速変動(短)のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ

（ａ）

特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル

202f4

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動
E6	特殊変動１	0～9	1	即当たり（短）
E7	特殊変動２	0～9	5	即当たり（中）

（ｂ）

【図４５１】

202g

大当たり開放テーブル

遊技状態	大当たり種別	小当たり種別	開放入賞口	ラウンド回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態A	通常A	—	大入賞口	10回	30秒	1秒	10秒	30秒	10個	15個	
	時短A	—					0.05秒				
	通常B	—		9回			10秒				OP時間は小当たり(1R)で特定領域通過時の大当たり(2R)移行時の時間
	—	通常C									
時間短縮状態 通常遊技状態B	通常A	—	大入賞口	10回	0.05秒	1秒	0.05秒	30秒	10個	15個	
	時短A	—									
	通常B	—		9回	1秒						OP時間は小当たり(1R)で特定領域通過時の大当たり(2R)移行時の時間
	—	通常C									

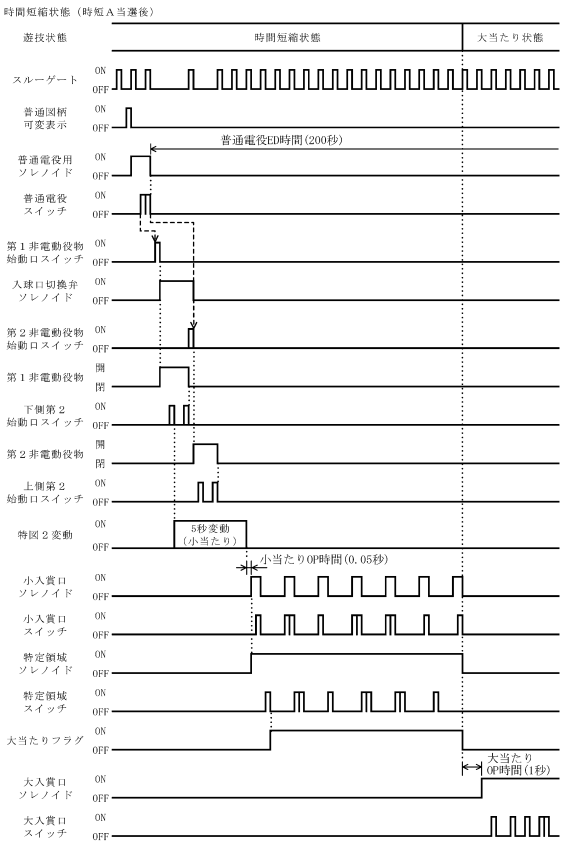
【図４５２】

202h

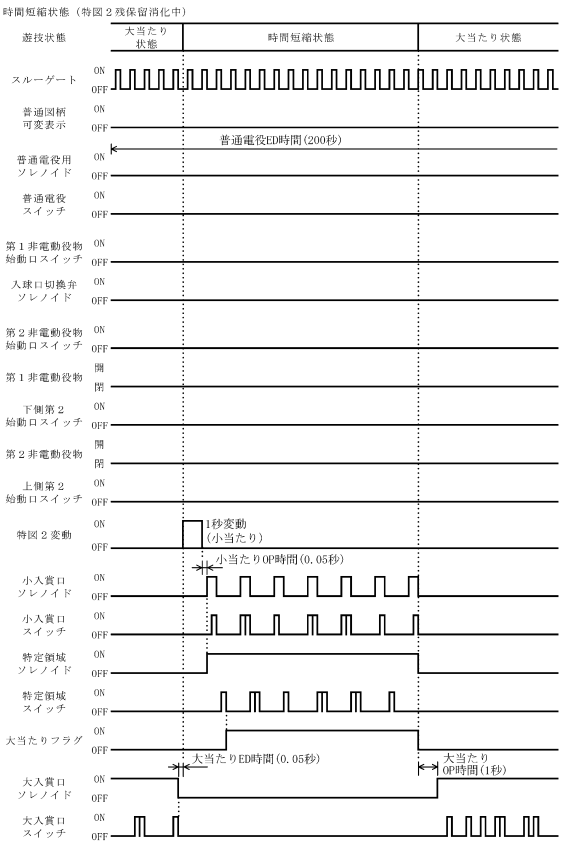
小当たり開放テーブル

遊技状態	小当たり種別	開放入賞口	開放回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態A	小当たりA	小入賞口	10回	5秒	1.2秒	5秒	0.1秒	10個	15個	（特定領域非通過） ・特定領域を経ず通過で大当たり ・小入賞口開放タイミングで特定領域を開放
	通常C					—				
時間短縮状態 通常遊技状態B	小当たりA	小入賞口	10回	0.05秒	1.2秒	5秒	0.1秒	10個	15個	（特定領域非通過） ・特定領域を経ず通過で大当たり ・小入賞口開放タイミングで特定領域を開放
	通常C					—				

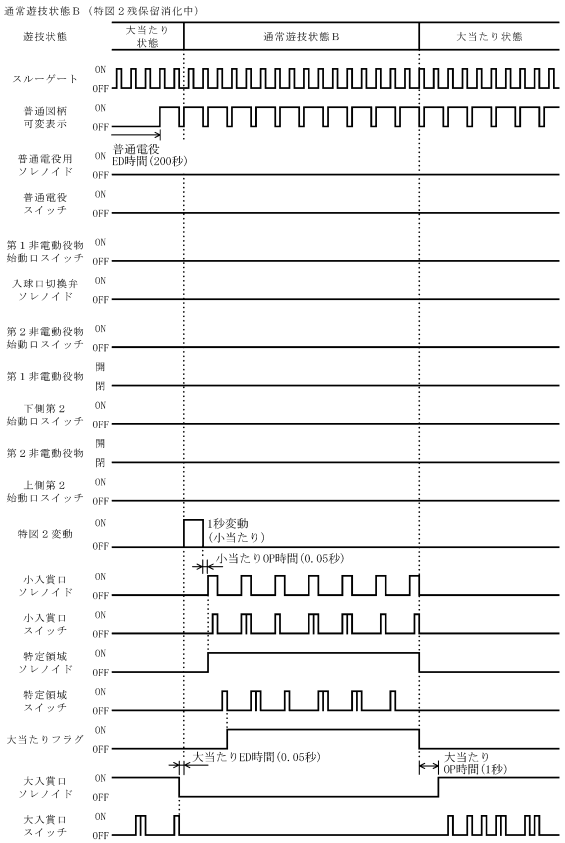
【図４５３】



【図４５４】



【図４５５】



【図４５６】

202m

時短終了条件テーブル			
大当たり種別		通常A 通常B	時短A
小当たり種別		通常C	—
時短回数	特図１時短回数	0回	5回
	特図２時短回数	0回	1回
	合計時短回数	0回	6回
移行先遊技状態		通常遊技状態Ｂ	時間短縮状態
備考			時短回数による時短終了条件が成立した場合、普通電役のエンディング時間終了後に「時間短縮状態」を終了する

【図４５７】

202i

普図当たり乱数テーブル

遊技状態	普図当たり乱数値 （普図当たりカウンタC4の値）
通常遊技状態	—
時間短縮状態	1～99

（ａ）

202j

普図変動テーブル

遊技状態	変動時間
通常遊技状態	1秒
時間短縮状態	0.1秒

（ｂ）

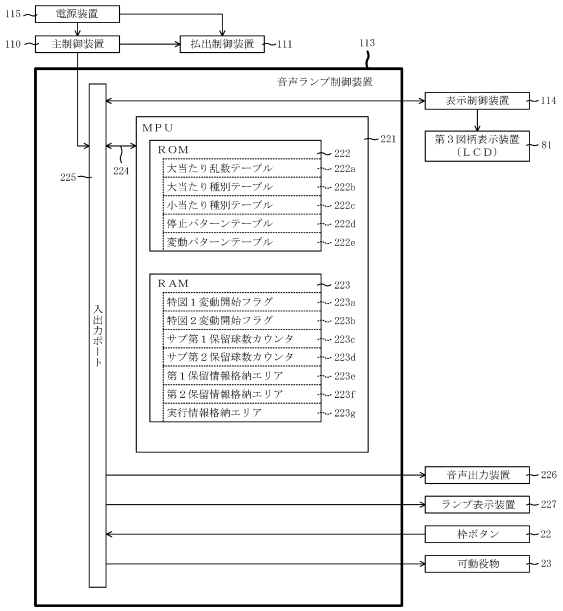
202k

普通電役開放テーブル

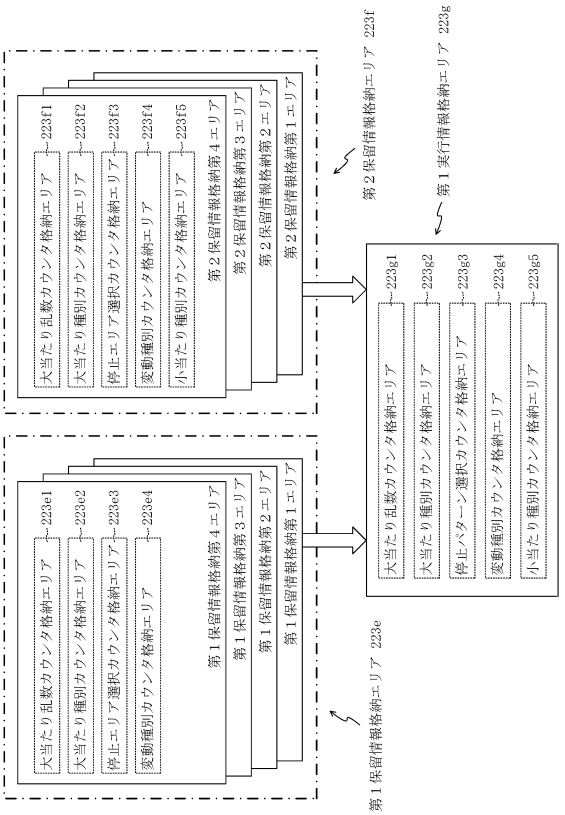
遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル時間	最大入賞個数	備考
通常遊技状態	－	－	－	－	開放動作終了時のエンディング時間は200秒
時間短縮状態	5回	1秒	1秒	2個	

（ｃ）

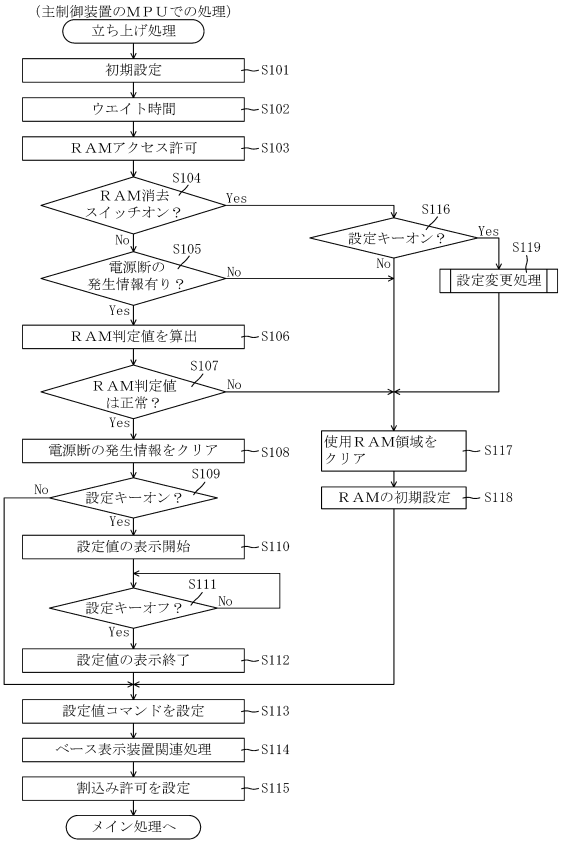
【図４５８】



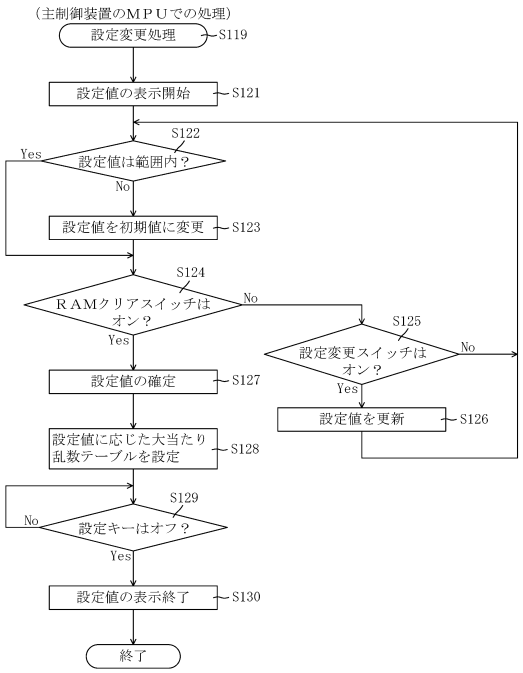
【図４５９】



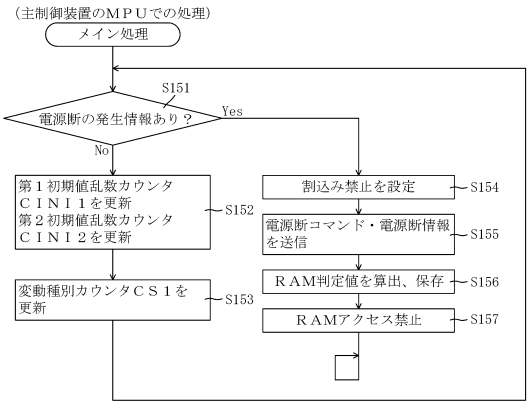
【図４６０】



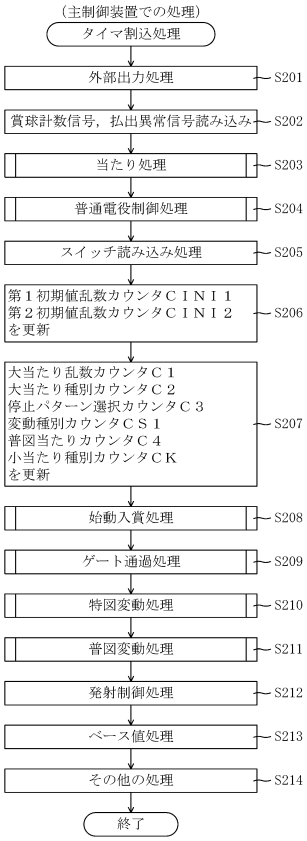
【図４６１】



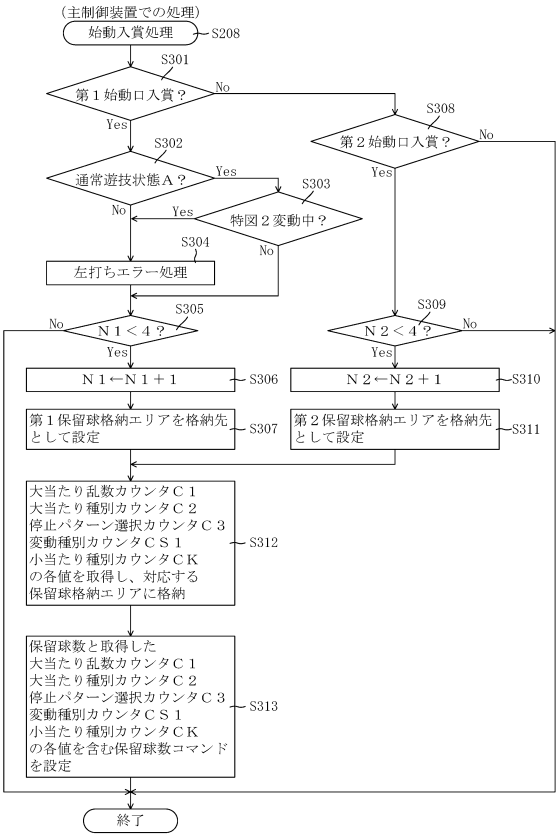
【図４６２】



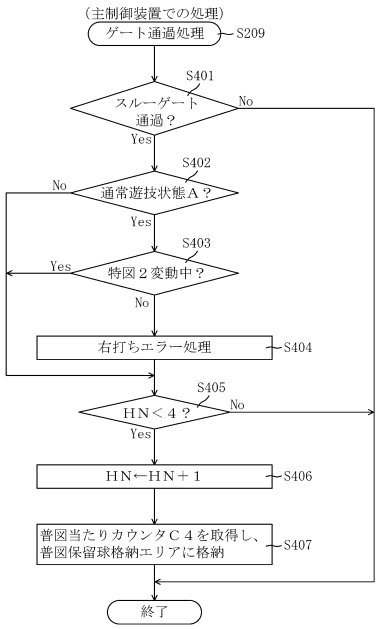
【図４６３】



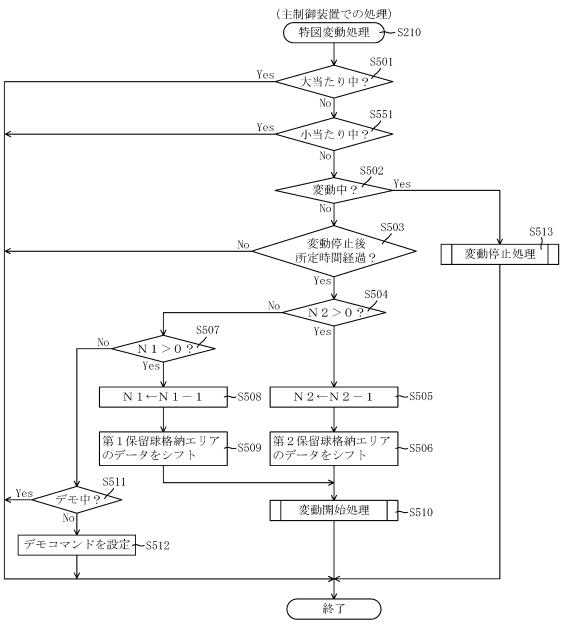
【図４６４】



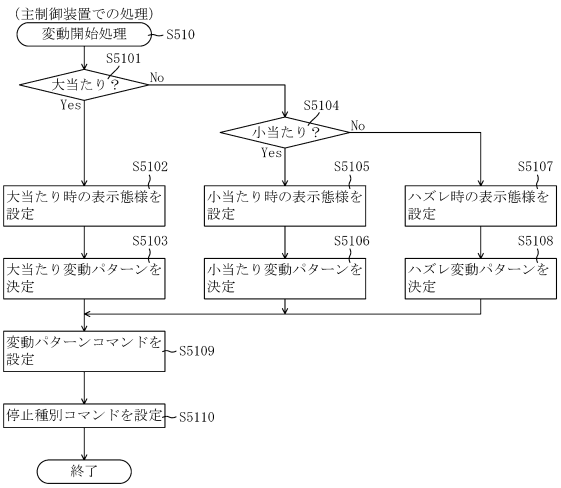
【図４６５】



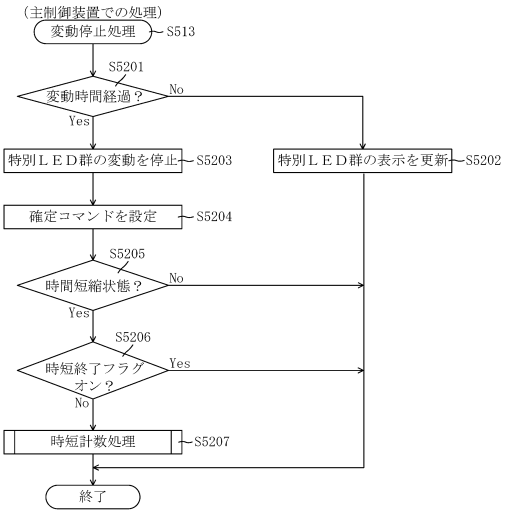
【図４６６】



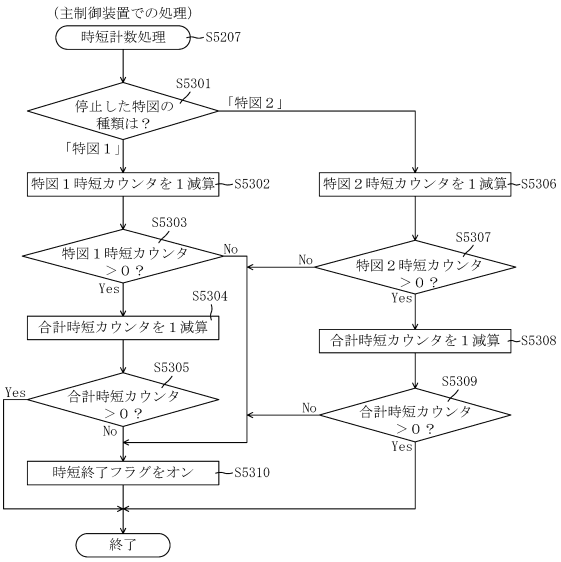
【図４６７】



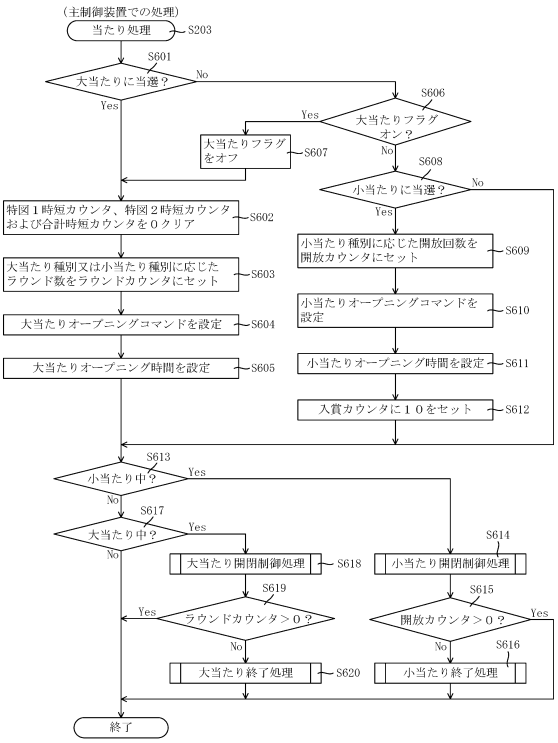
【図４６８】



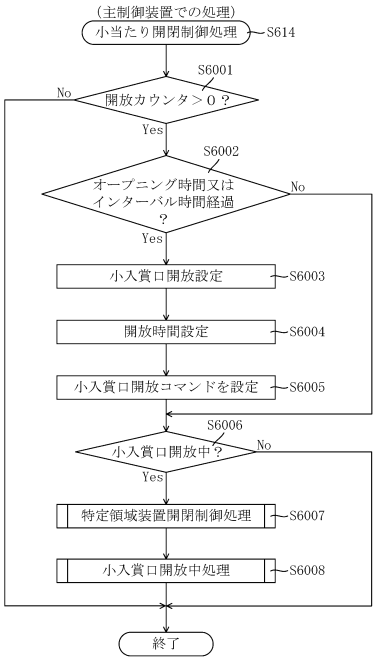
【図４６９】



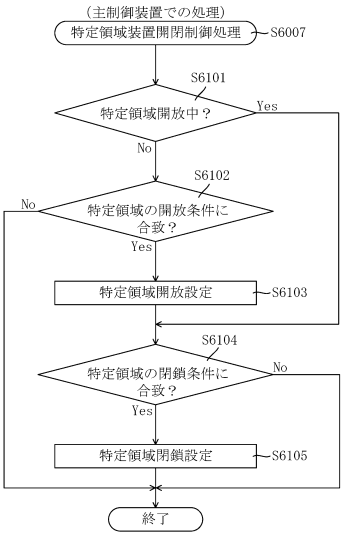
【図４７０】



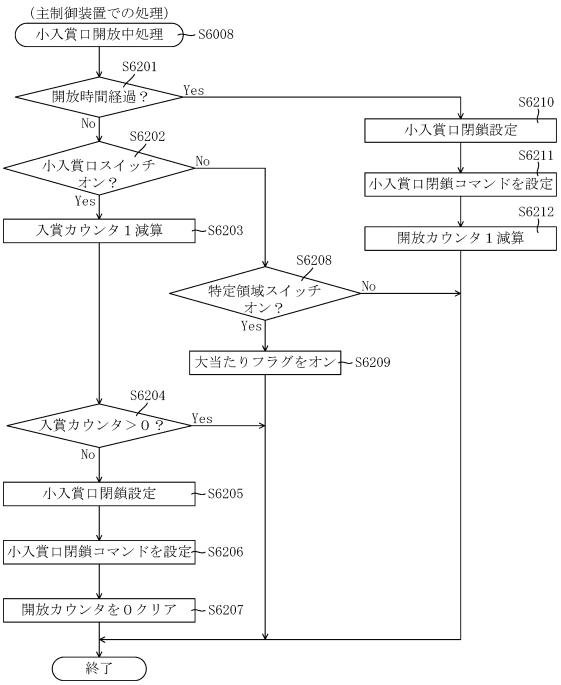
【図４７１】



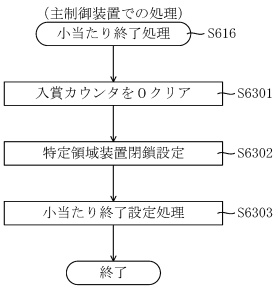
【図４７２】



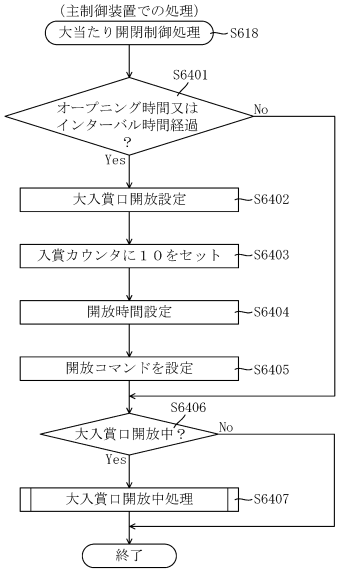
【図４７３】



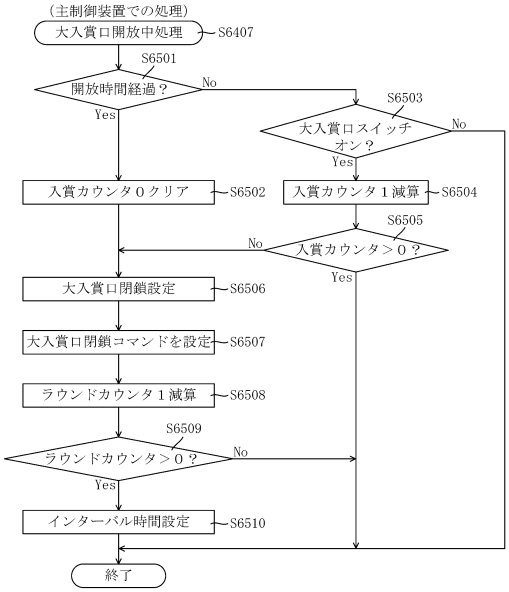
【図４７４】



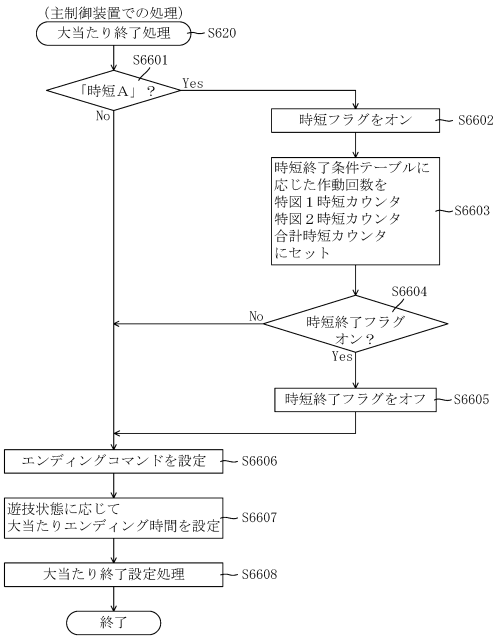
【図４７５】



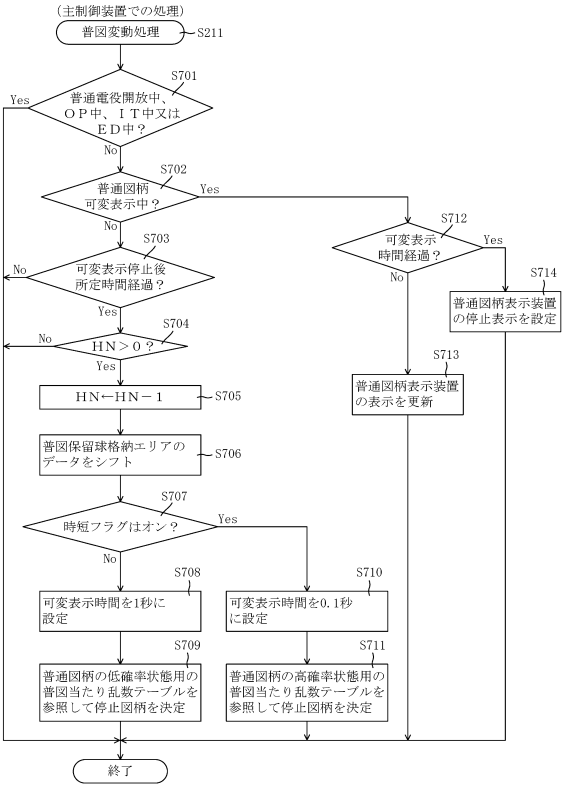
【図４７６】



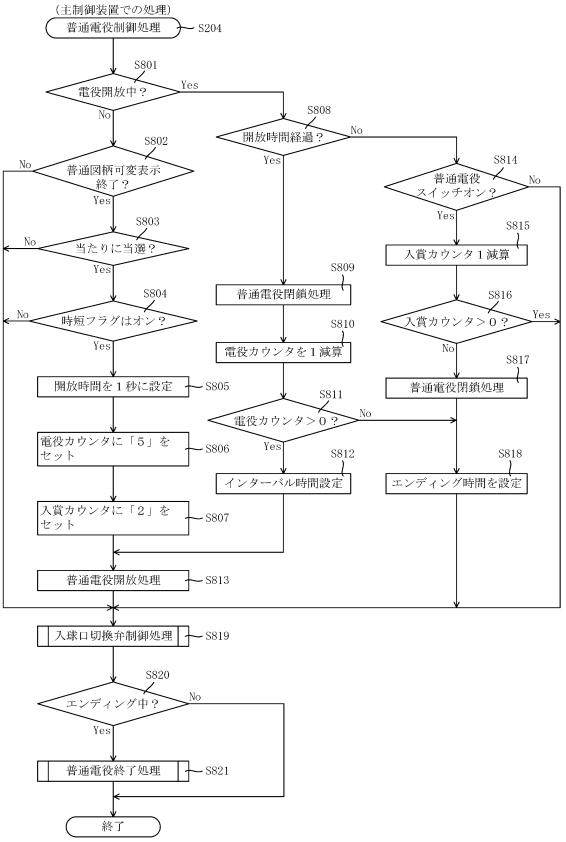
【図４７７】



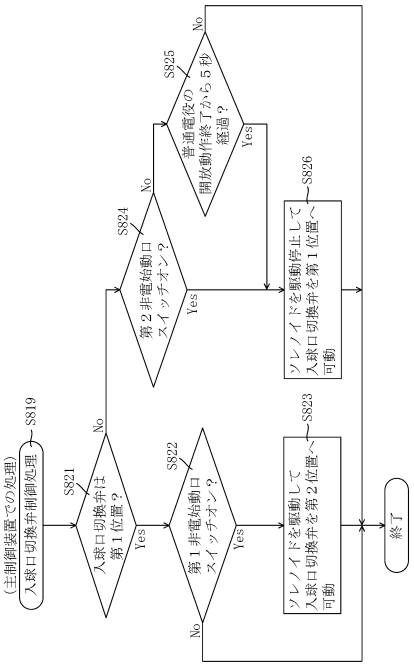
【図４７８】



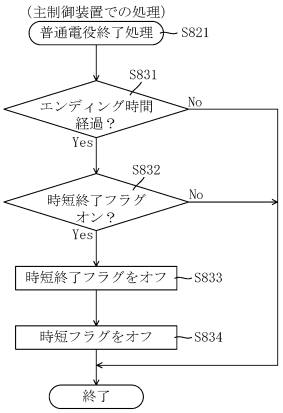
【図４７９】



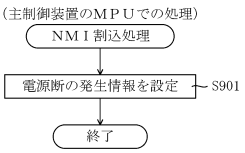
【図４８０】



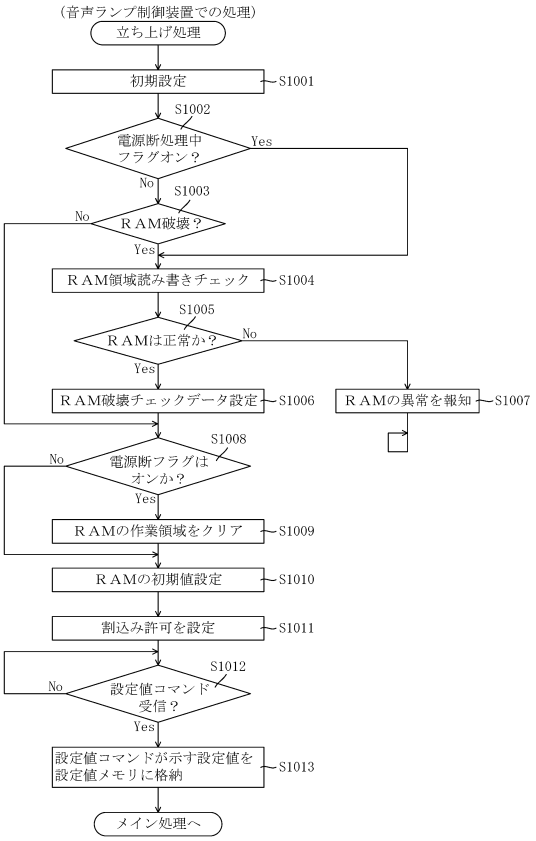
【図４８１】



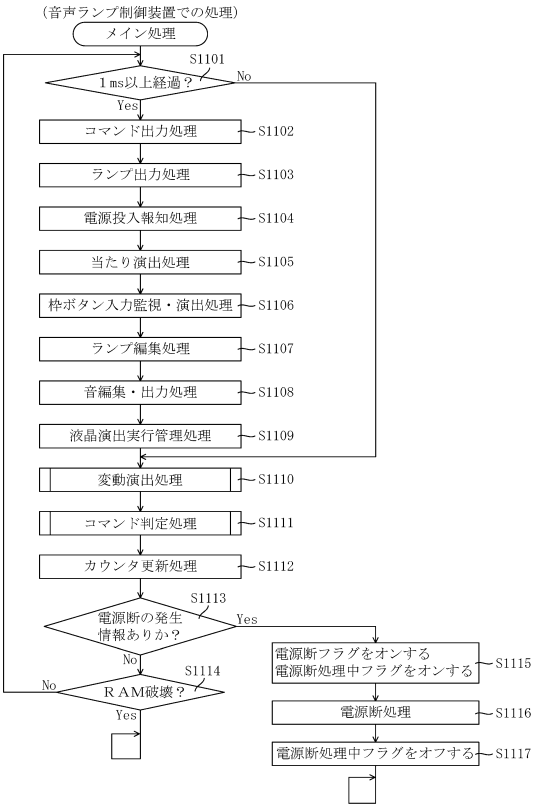
【図４８２】



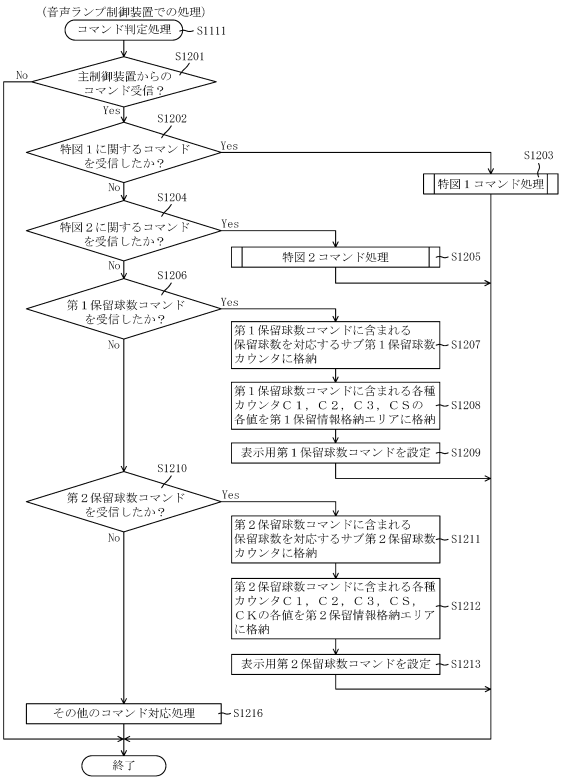
【図４８３】



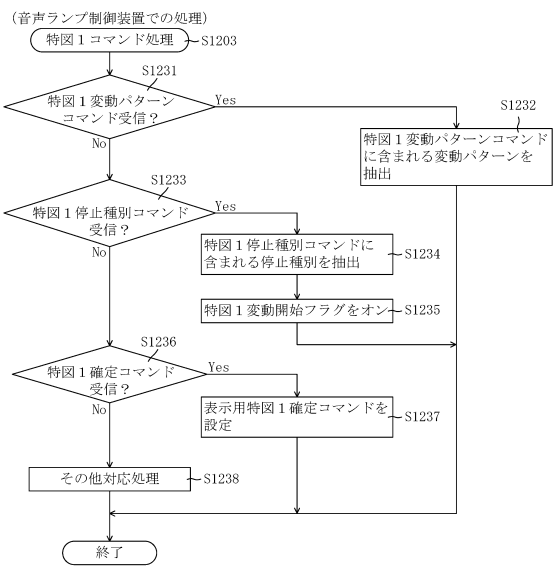
【図４８４】



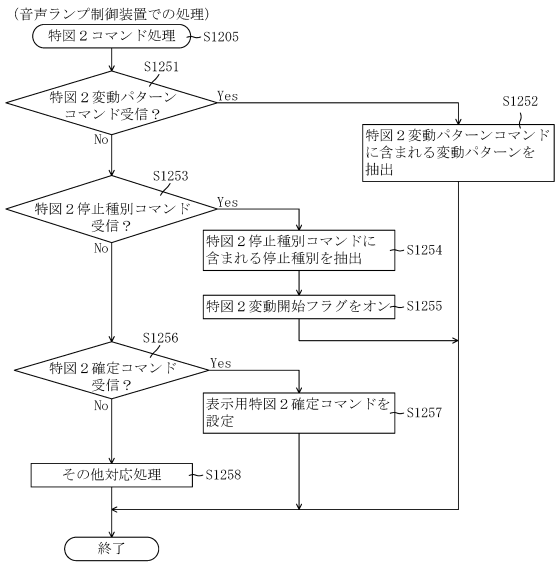
【図４８５】



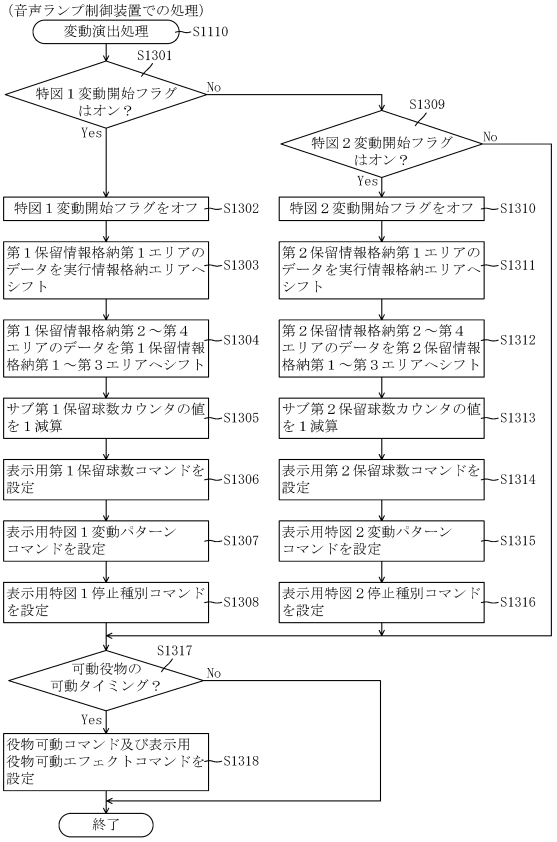
【図４８６】



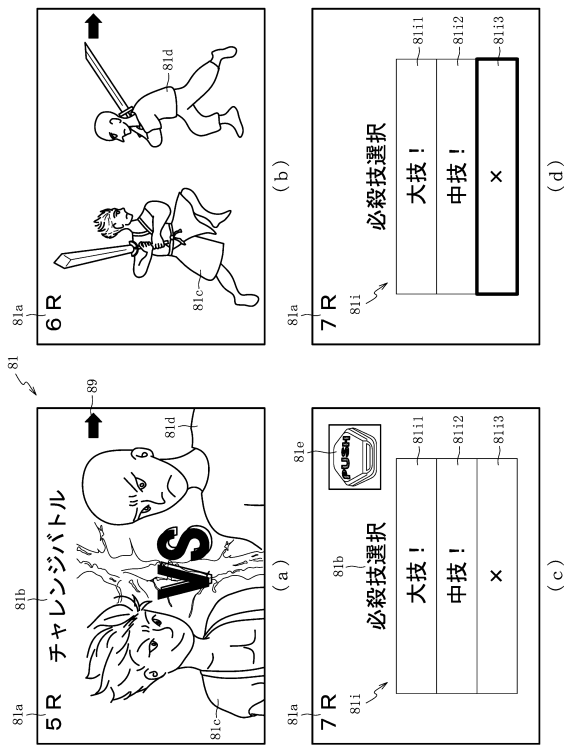
【図４８７】



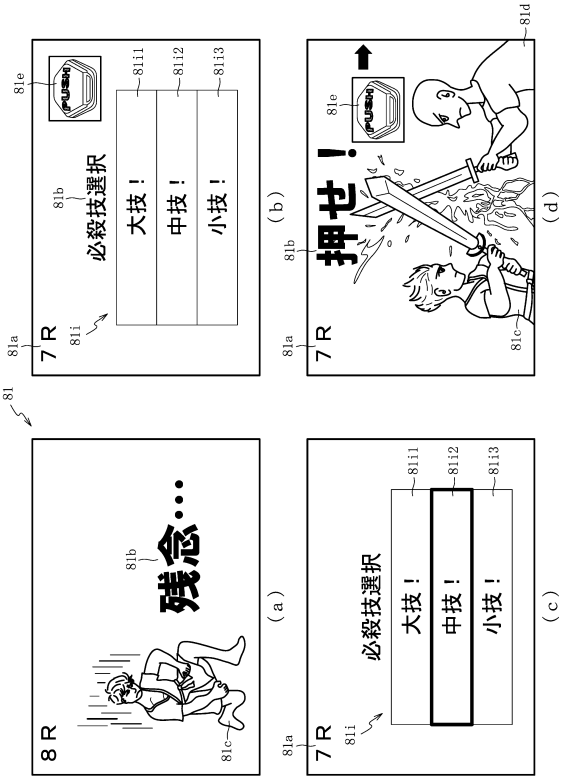
【図４８８】



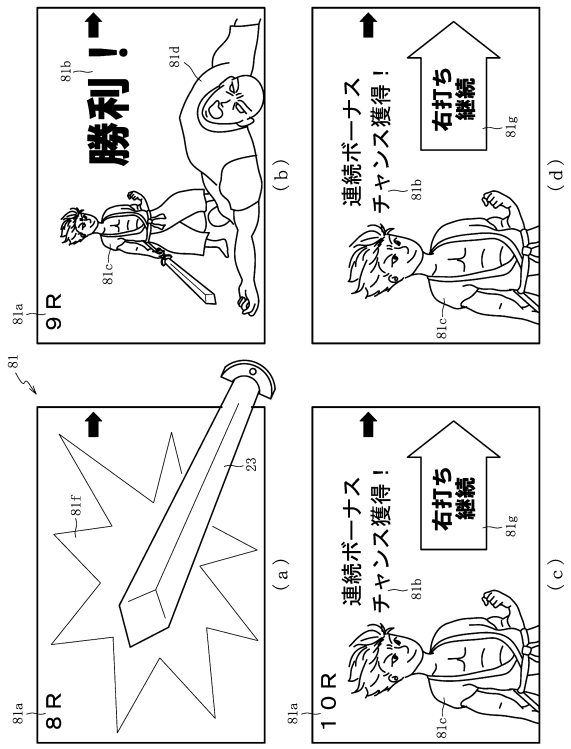
【図４８９】



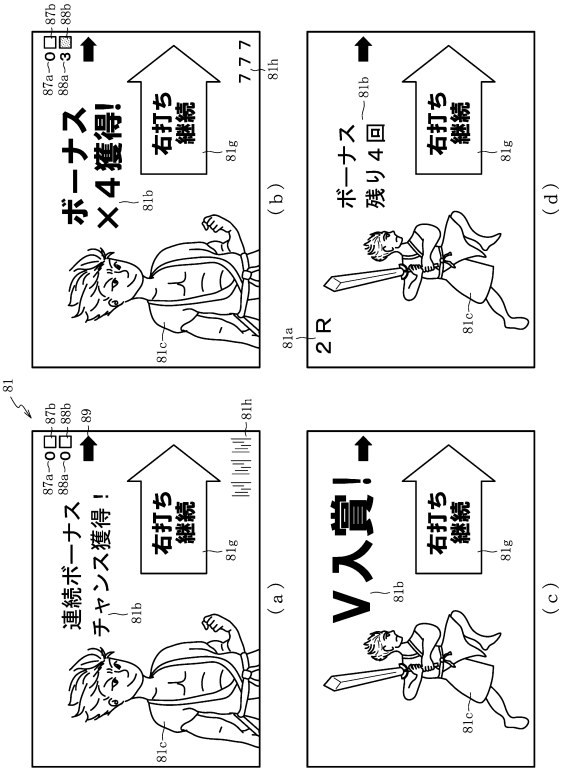
【図４９０】



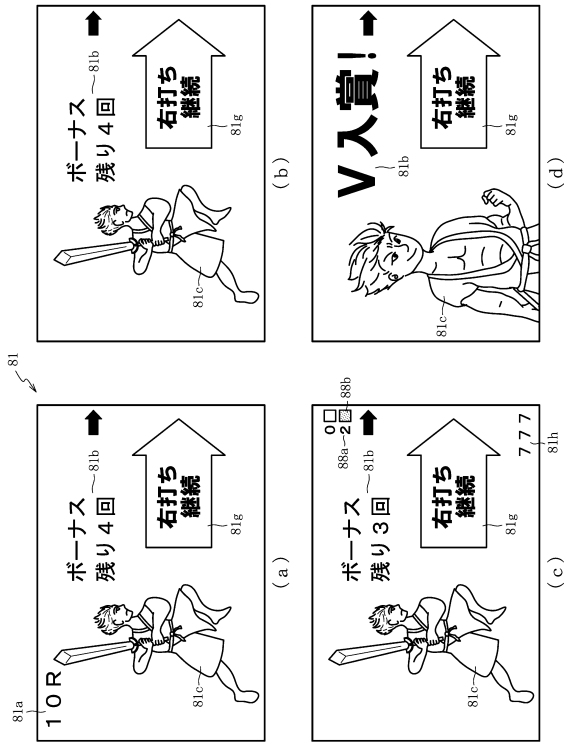
【図４９１】



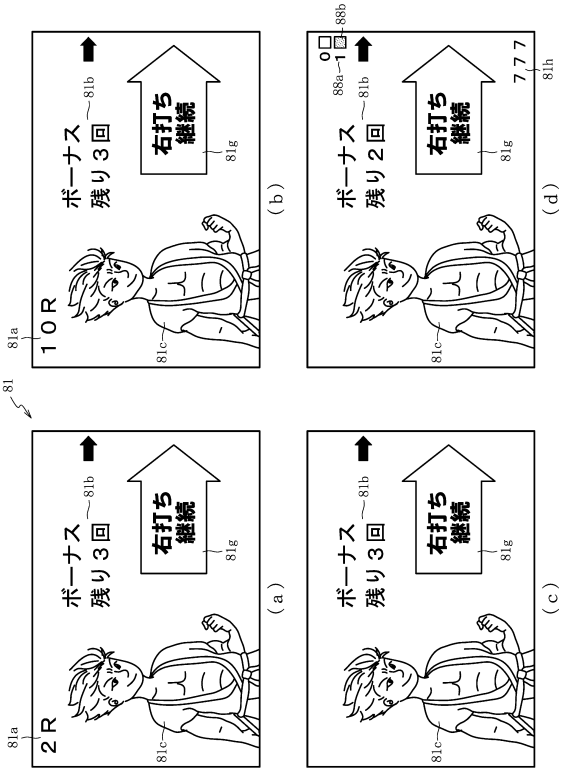
【図４９２】



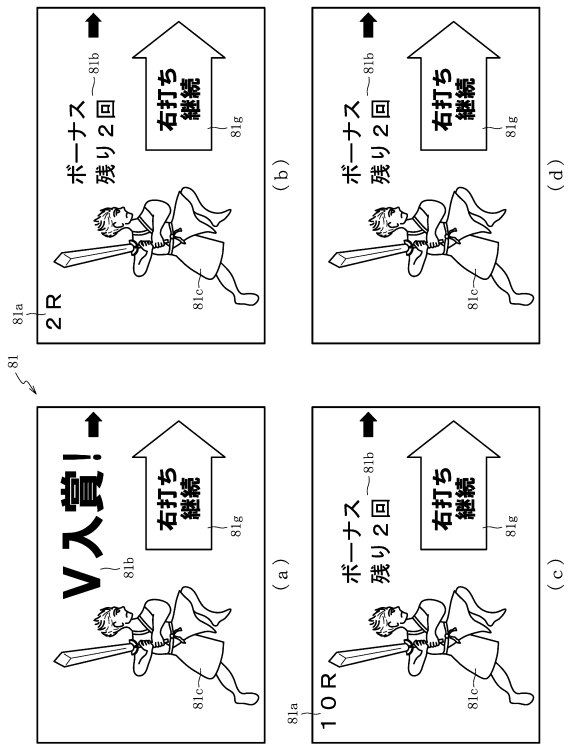
【図４９３】



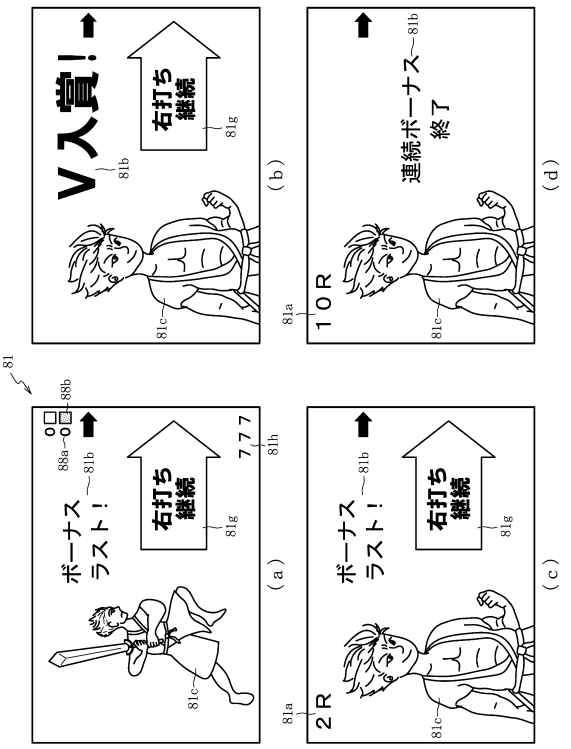
【図４９４】



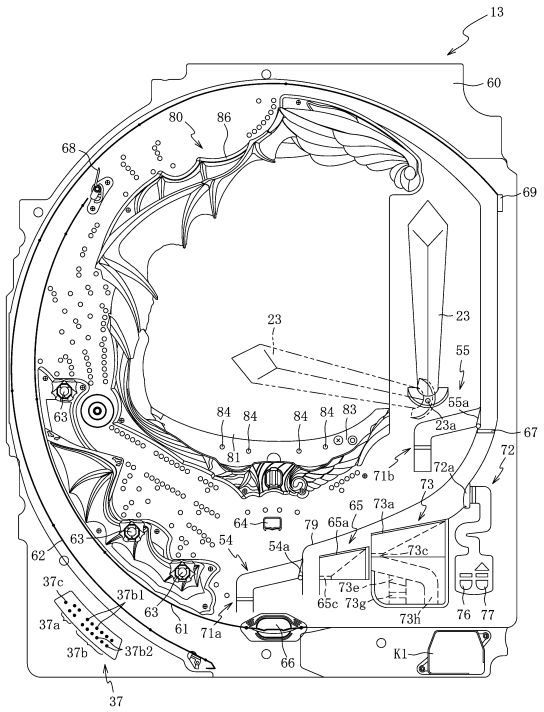
【図４９５】



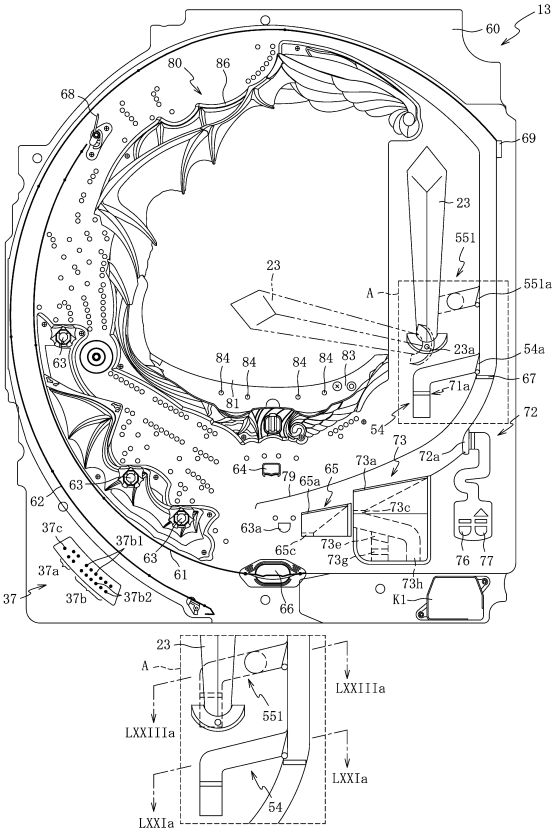
【図４９６】



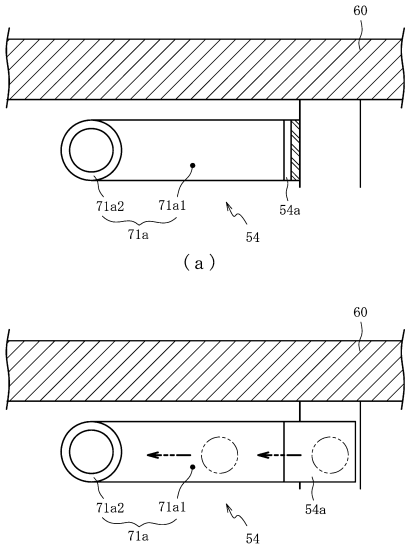
【図４９７】



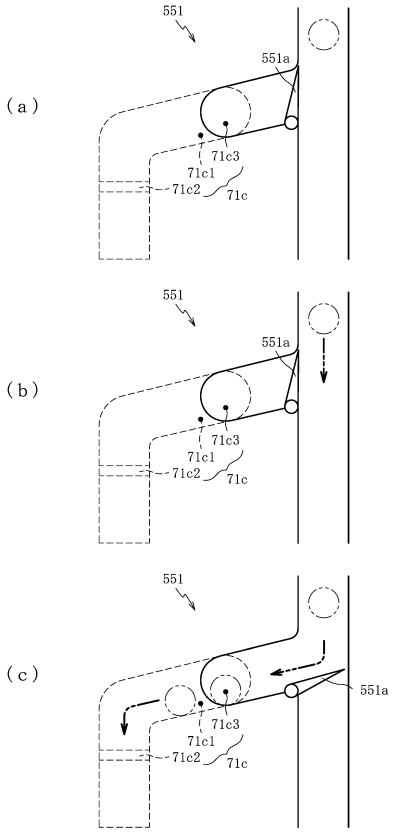
【図４９８】



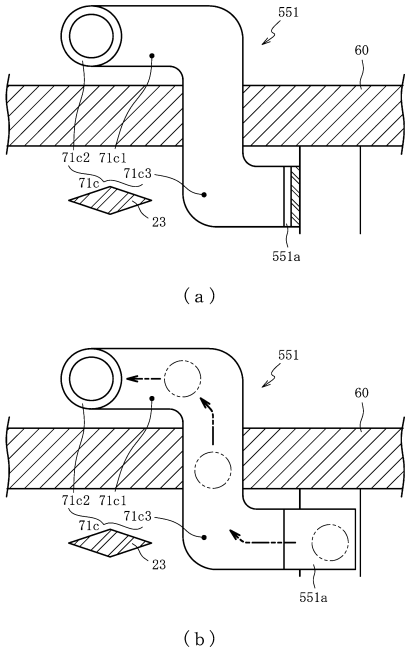
【図４９９】



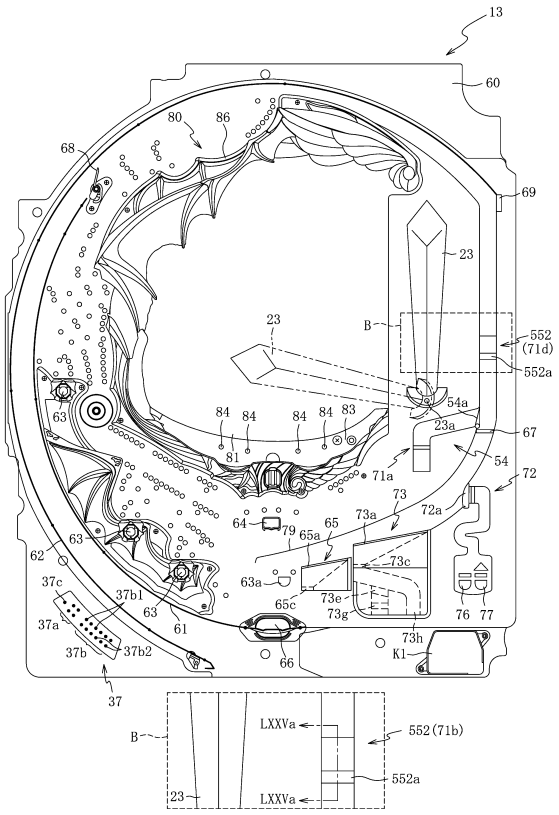
【図５００】



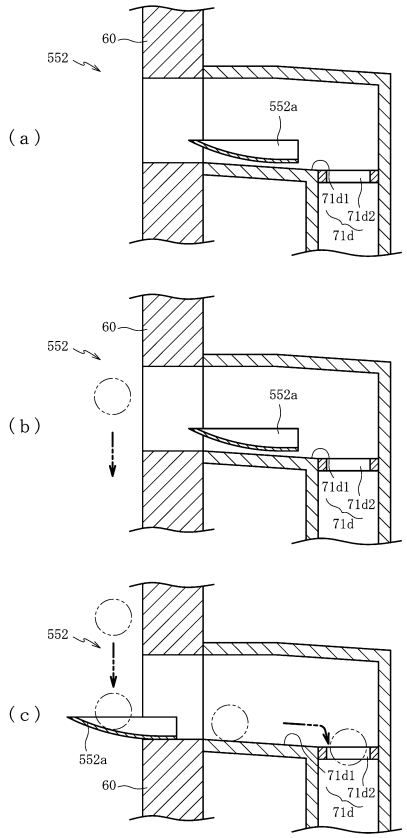
【図５０１】



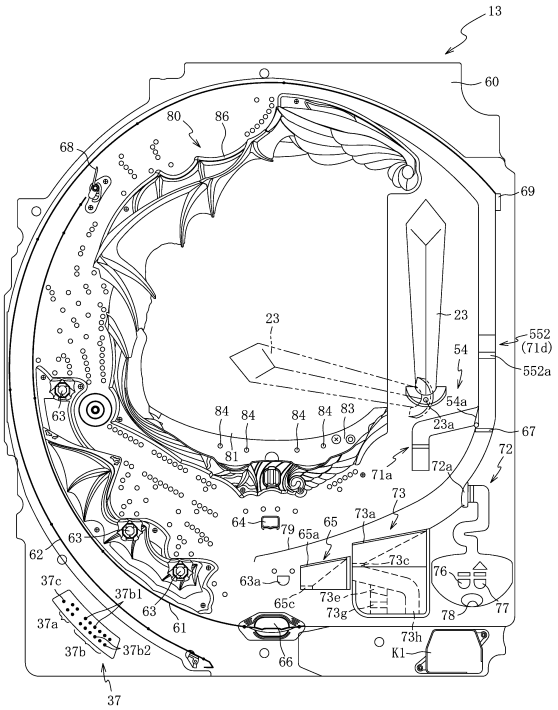
【図５０２】



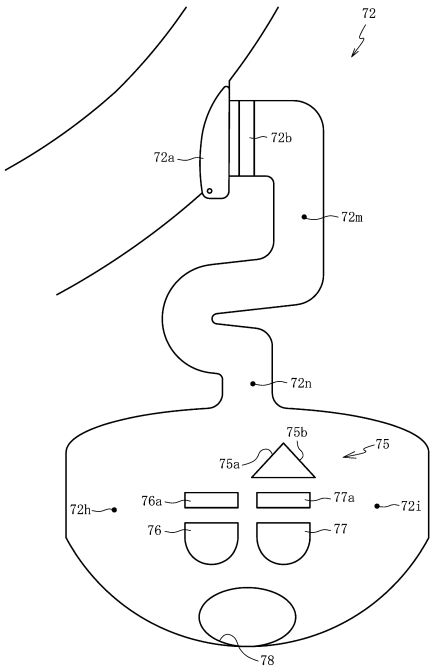
【図５０３】



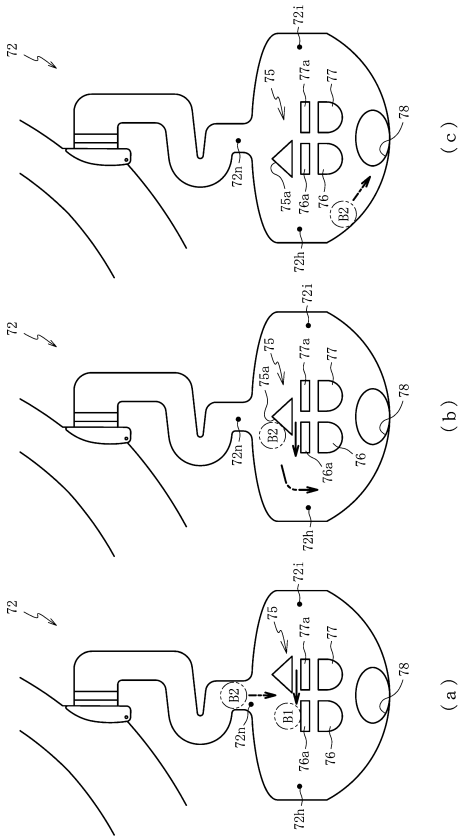
【図５０４】



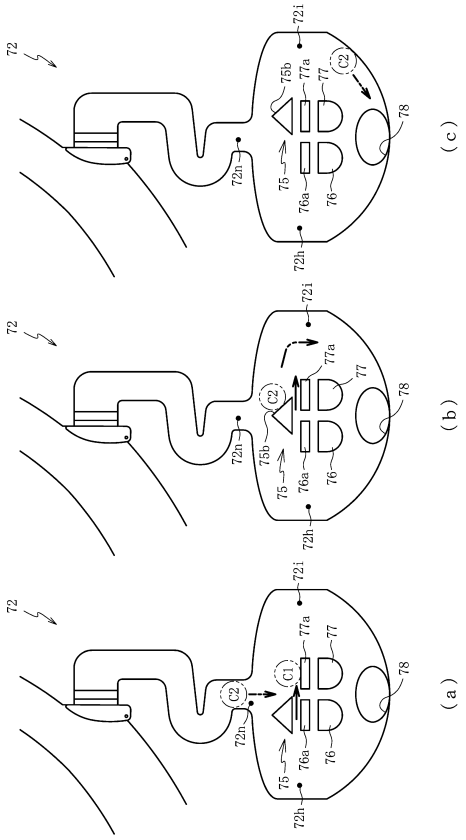
【図５０５】



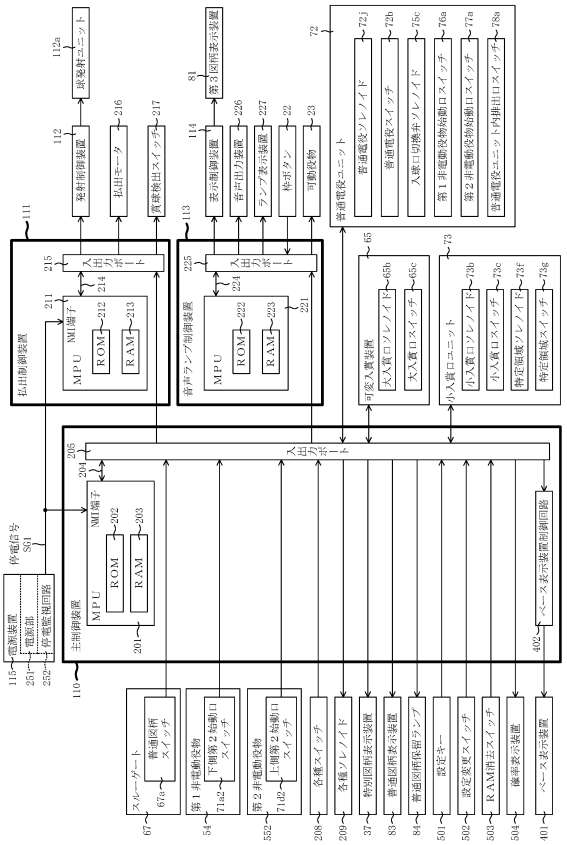
【図５０６】



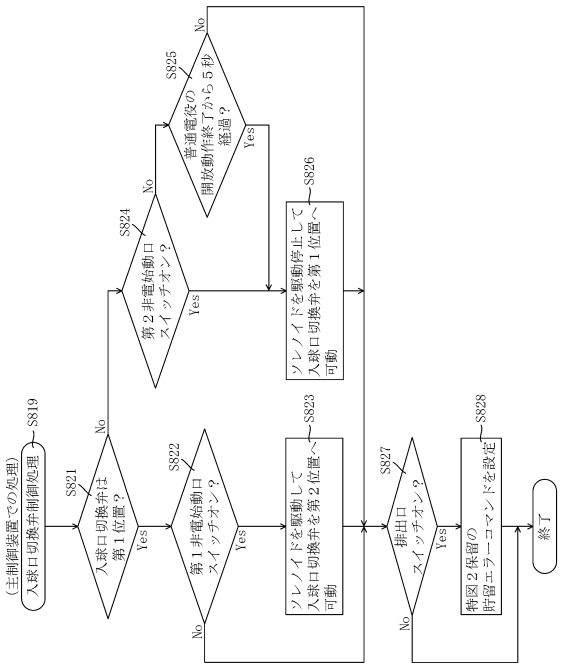
【図５０７】



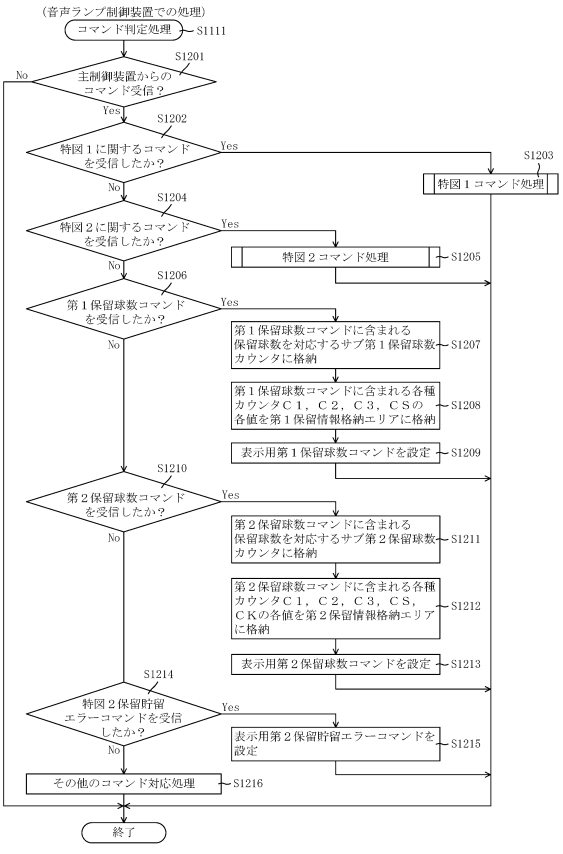
【図５０８】



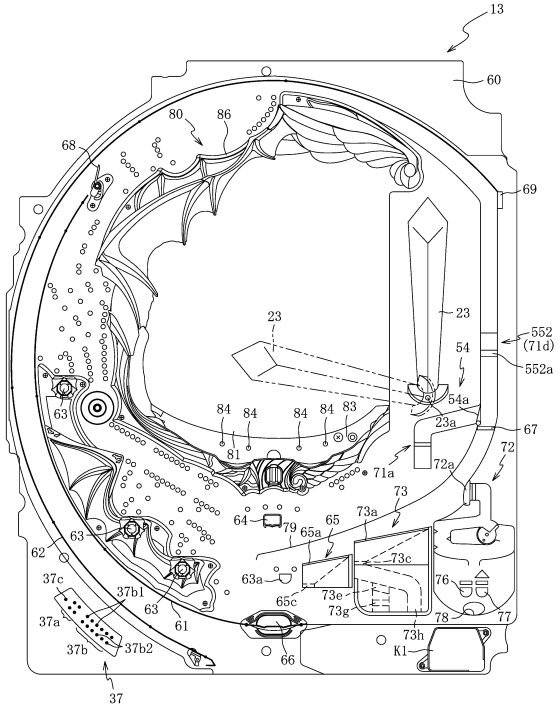
【図５０９】



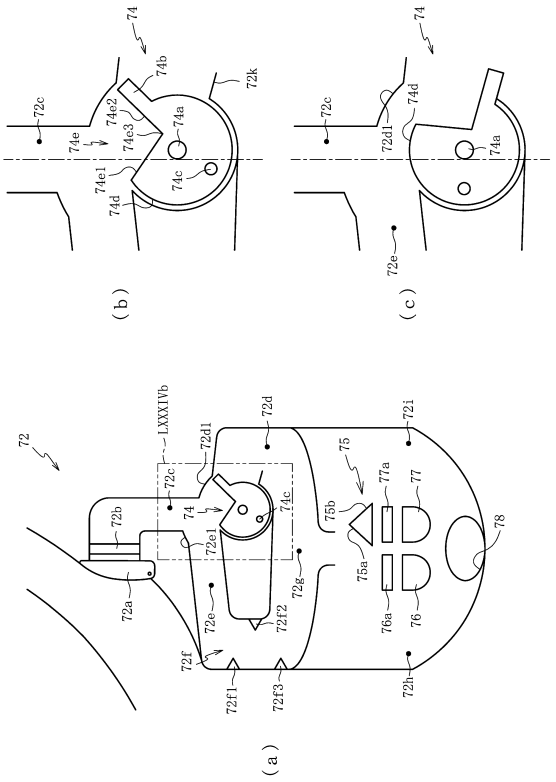
【図５１０】



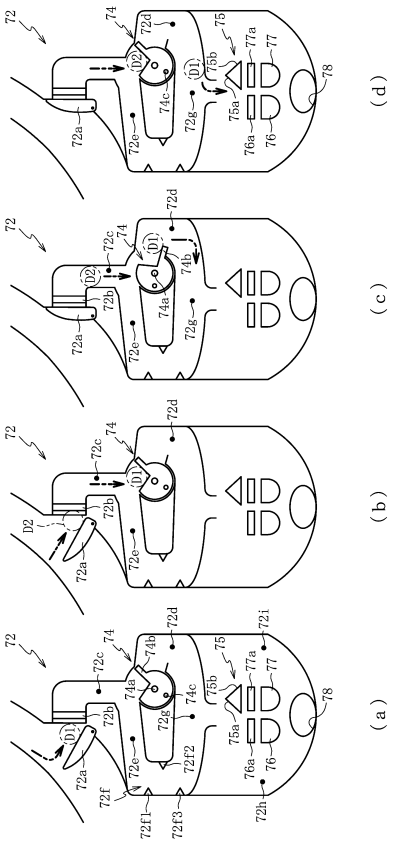
【図５１１】



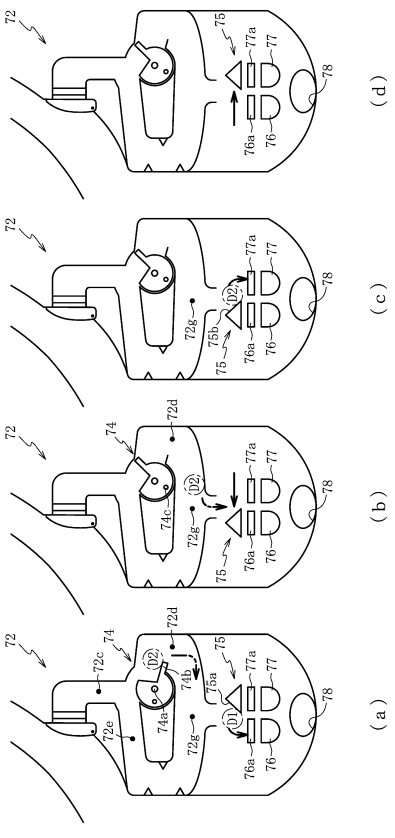
【図５１２】



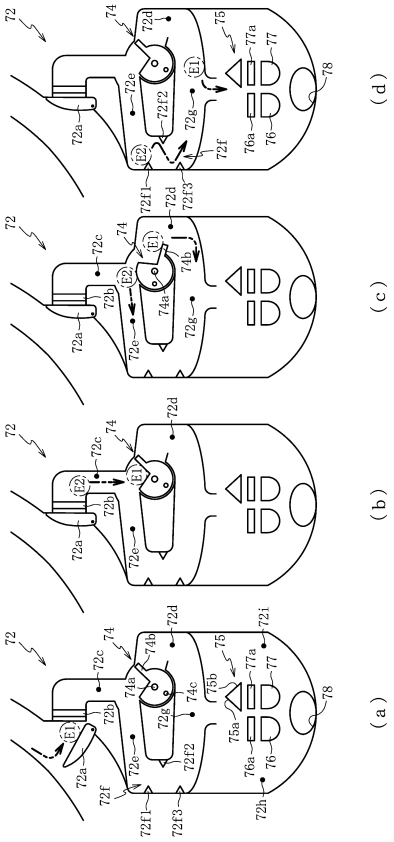
【図５１３】



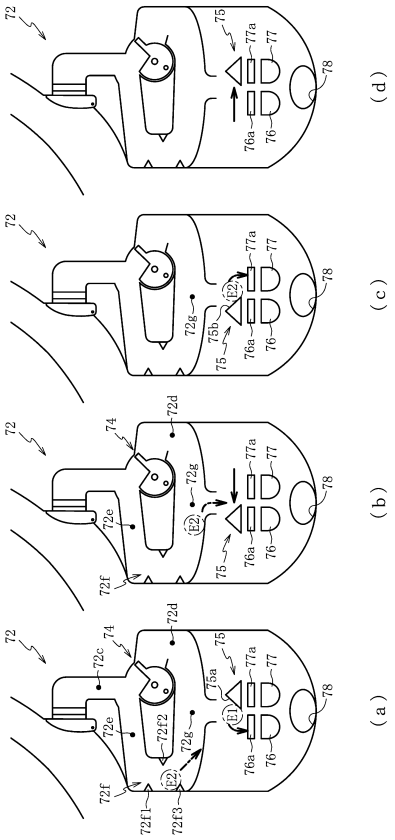
【図５１４】



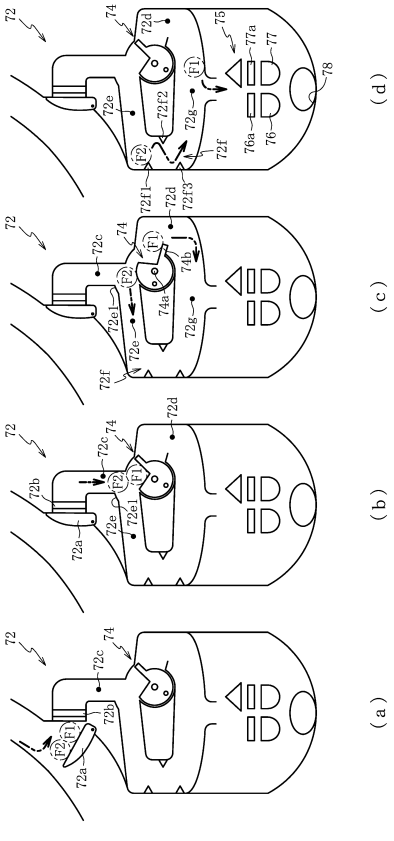
【図５１５】



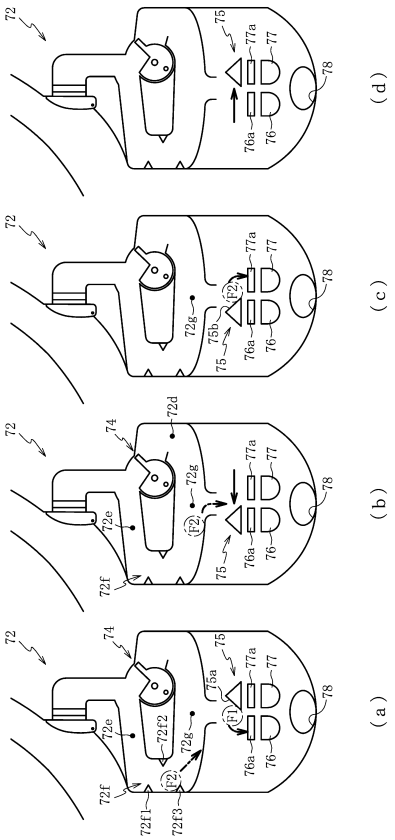
【図５１６】



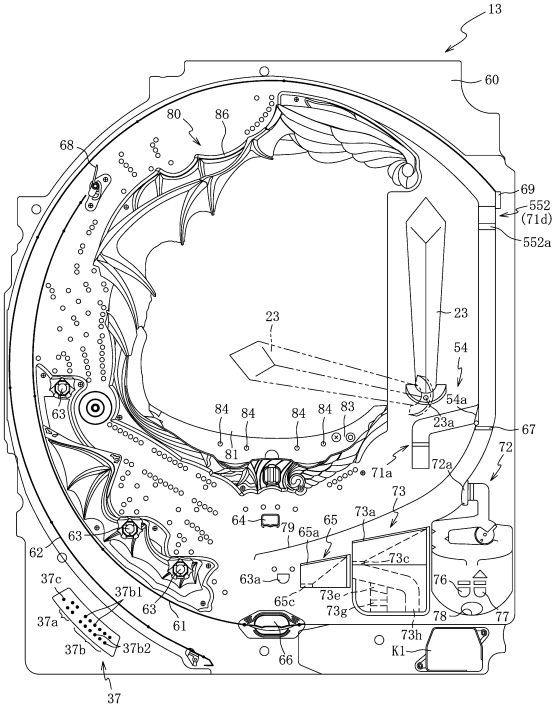
【図５１７】



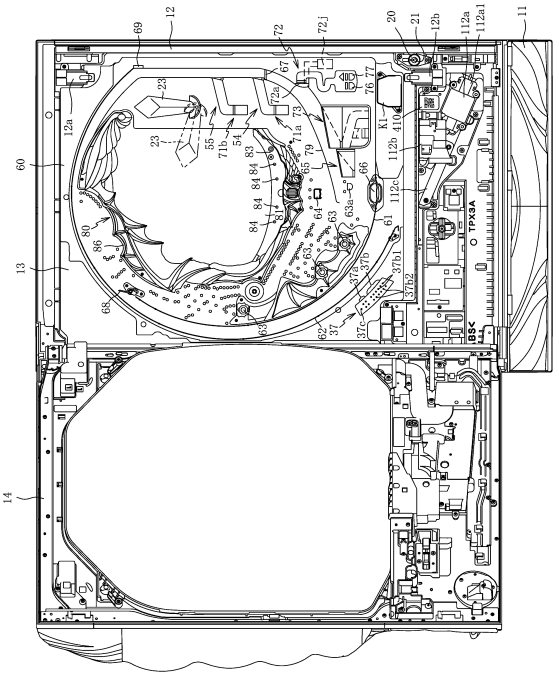
【図５１８】



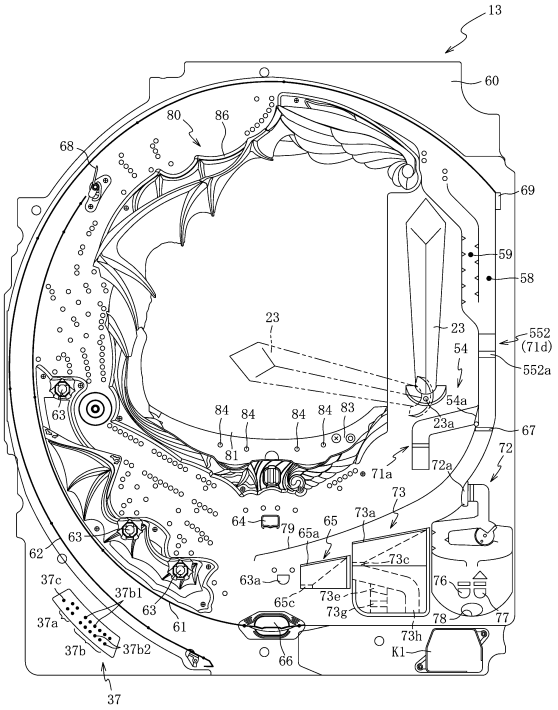
【図５１９】



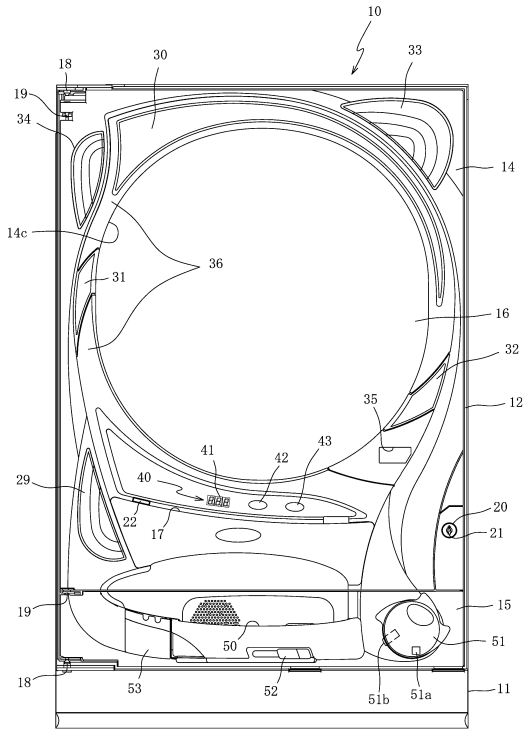
【図５２０】



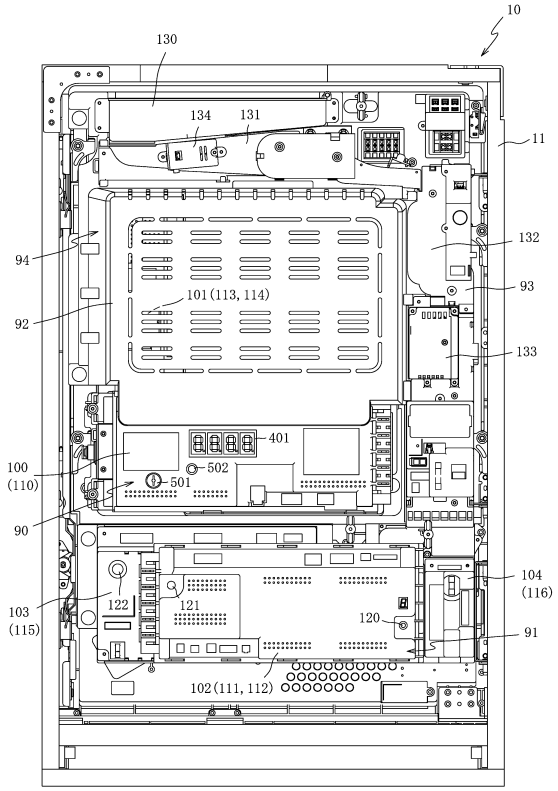
【図５２１】



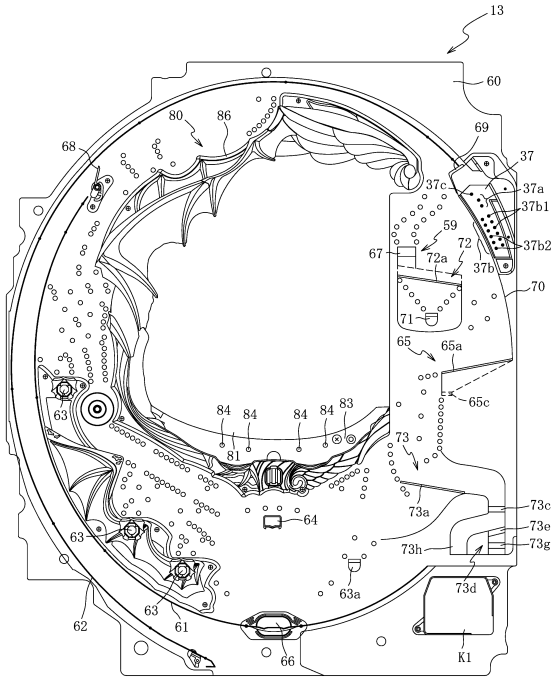
【図５２２】



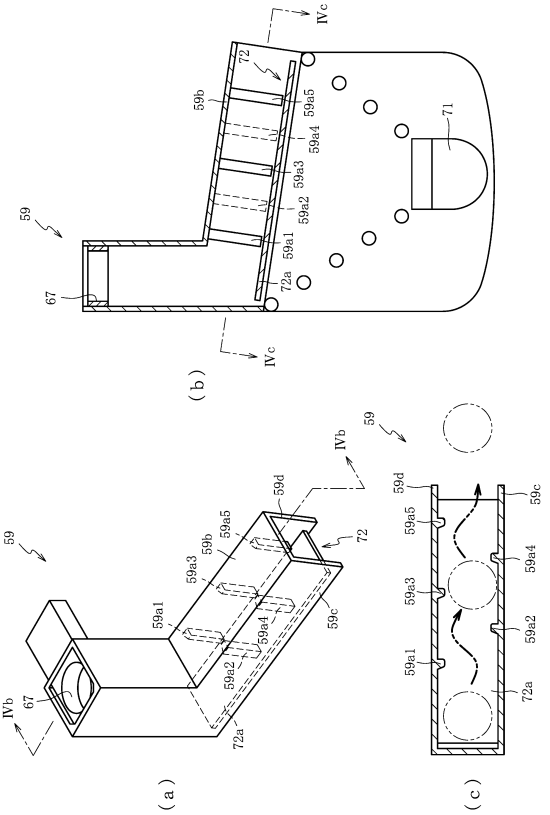
【図５２３】



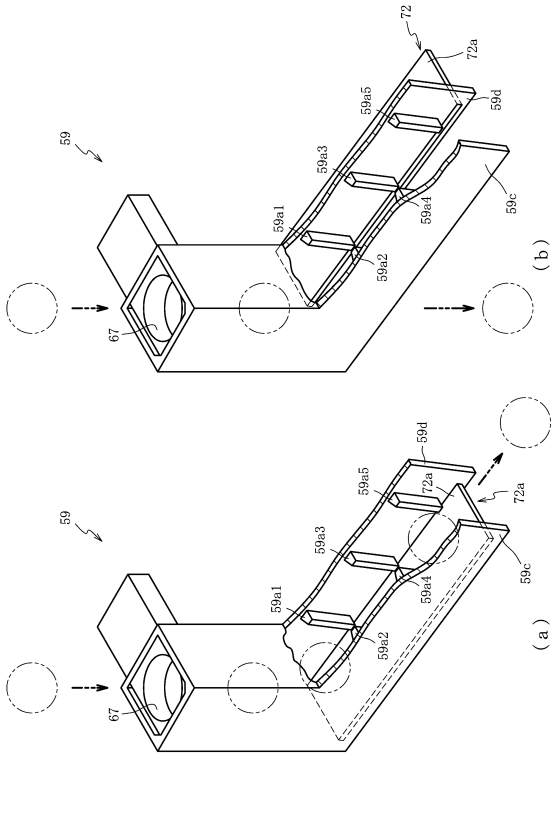
【図５２４】



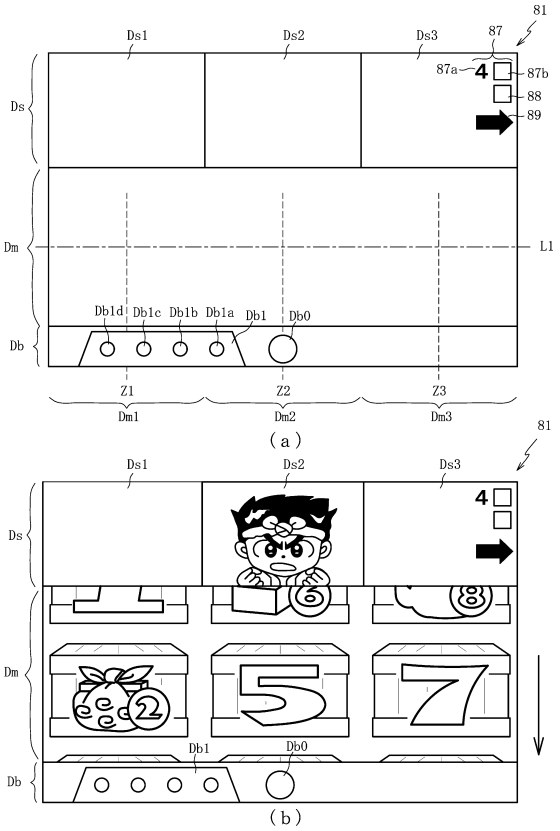
【図５２５】



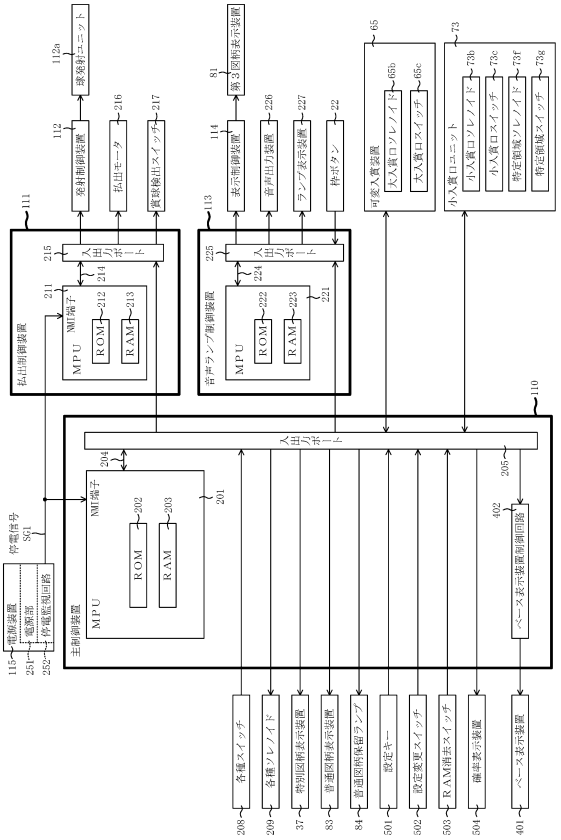
【図５２６】



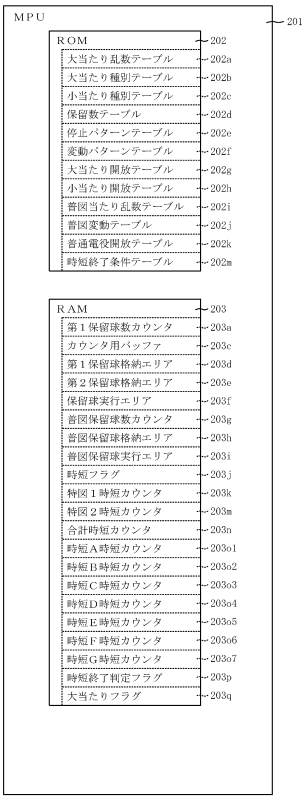
【図５２７】



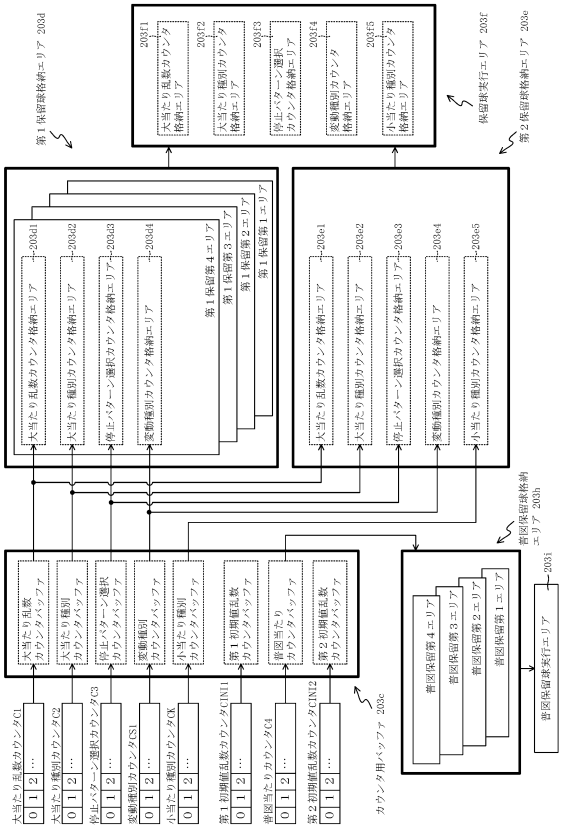
【図５２８】



【図５２９】



【図５３０】



【図５３１】

202a1

特図１大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0～100	101個	－	0個	101～9999	9899個
2	0～102	103個	－	0個	103～9999	9897個
3	0～104	105個	－	0個	105～9999	9895個

（ａ）

202a2

特図２大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0～100	101個	101～4670	4570個	4671～9999	5329個
2	0～102	103個	103～4672	4570個	4673～9999	5327個
3	0～104	105個	105～4674	4570個	4675～9999	5325個

（ｂ）

【図５３２】

202b1

特図１大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短壱	0～49	50%	3R	第１時間短縮状態
時短弐	50～99	50%		第２時間短縮状態

（ａ）

202b2

特図２大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短参	0～99	100%	10R	第４時間短縮状態

（ｂ）

【図５３３】

202c

特図２小当たり種別テーブル

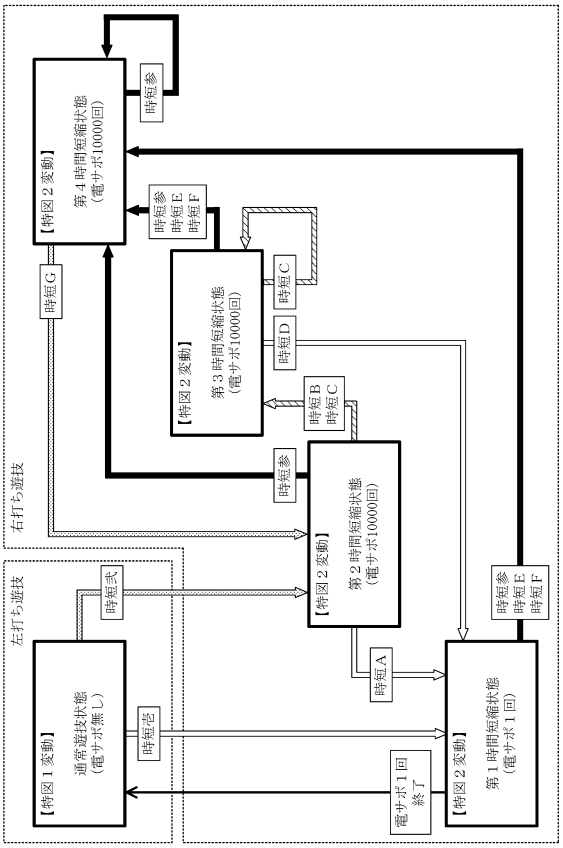
小当たり種別	特定領域通過有無	小当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
小当たりＡ	非通過	0～299	－	1R	－
時短Ａ	通過	0～44	15.0%	1+2R	第１時間短縮状態
時短Ｂ		45～89	15.0%	1+7R	第３時間短縮状態
時短Ｃ		90～99	3.3%	1+7R	第３時間短縮状態
時短Ｄ		100～119	6.7%	1+2R	第１時間短縮状態
時短Ｅ		120～189	23.3%	1+7R	第４時間短縮状態
時短Ｆ		190～199	3.3%	1+7R	第４時間短縮状態
時短Ｇ		200～299	33.3%	1+9R	第２時間短縮状態

【図５３４】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	当図確率	遊動発射態様	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	当選可能な大当たり種別	特定領域通過可能な小当たり種別	備考
通常遊技状態	初期状態電ｻﾎﾟ終了	低	左	特図１	5～190	15～190	時短壱 時短弐	－	右打ち禁止報知
第１時間短縮状態（電ｻﾎﾟ1回）	時短壱・Ａ・Ｄ当選	高	右	特図２	2～70	70,80	時短参	時短Ｅ 時短Ｆ	右打ち報知
第２時間短縮状態（電ｻﾎﾟ10000回）	時短弐・Ｇ当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短Ａ 時短Ｂ 時短Ｃ	右打ち報知
第３時間短縮状態（電ｻﾎﾟ10000回）	時短Ｂ・Ｃ当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短Ｃ 時短Ｄ 時短Ｅ 時短Ｆ	右打ち報知
第４時間短縮状態（電ｻﾎﾟ10000回）	時短参・Ｅ・Ｆ当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短Ｇ	右打ち報知

【図５３５】



【図５３６】

202s

大当たり開放テーブル

遊技状態	大当たり種別	小当たり種別	開放入賞口	ラウンド回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態	時短壱	—	大入賞口	3回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	OP時間は小当たり（1R）で特定領域通過時の大当たり（2R）移行時の時間
	時短弐	—		10回							
	時短参	—		2回							
	—	時短A									
	—	時短D		7回	10秒		10秒				
	—	時短B									
	—	時短C									
	—	時短E									
	—	時短F		9回							
	—	時短G									
時間短縮状態	時短壱	—		3回	10秒	1秒	10秒	30秒	10個	5個	OP時間は小当たり（1R）で特定領域通過時の大当たり（2R）移行時の時間
	時短弐	—		10回							
	時短参	—		2回							
	—	時短A									
	—	時短D		7回	10秒		10秒				
	—	時短B									
	—	時短C									
	—	時短E									
	—	時短F		9回							
	—	時短G									

【図５３７】

202h

小当たり開放テーブル

遊技状態	小当たり種別	開放入賞口	開放回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態 時間短縮状態	小当たりA	小入賞口	10回	9秒	1.2秒	5秒	0.1秒	10個	1個	（特定領域非通過）
	時短A									・特定領域を球が通過で大当たり ・小入賞口に５個目の球が入賞したタイミングで特定領域を開放
	時短B									
	時短C									
	時短D									
	時短E									
	時短F									
	時短G									

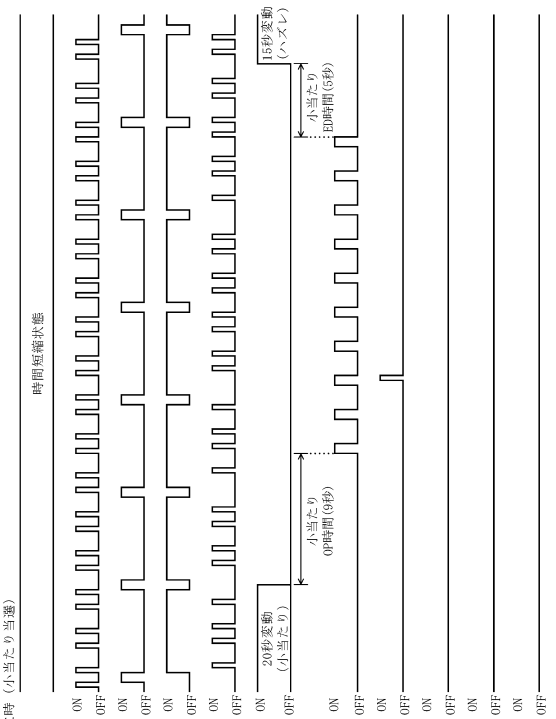
【図５３８】

202m

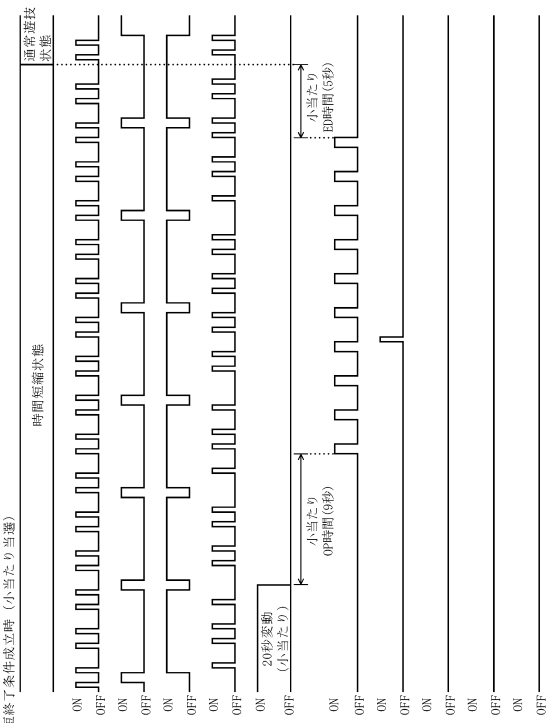
時短終了条件テーブル

大当たり種別	小当たり種別	時短回数 特図１時短回数	時短回数 特図２時短回数	時短回数 合計時短回数	小当たり当選回数 時短A	時短B	時短C	時短D	時短E	時短F	時短G	移行先遊技状態	備考
時短壱	時短A 時短D	5回	1回	5回	—	—	—	—	1回	1回	—	第１時間短縮状態	・時短回数による終了条件の成立時で、該当変動が小当たりの場合、小入賞口の開放動作終了から5秒後に時短高確フラグをオフにする ・小当たり当選回数による終了条件が成立する場合、該当変動の図柄確定時に時短高確フラグをオフにする
時短弐	時短G	10000回	10000回	10000回	1回	1回	1回	100回	100回	100回	100回	第２時間短縮状態	
—	時短B 時短C	10000回	10000回	10000回	100回	100回	2回	1回	1回	1回	100回	第３時間短縮状態	
時短参	時短E 時短F	10000回	10000回	10000回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	1回	第４時間短縮状態	

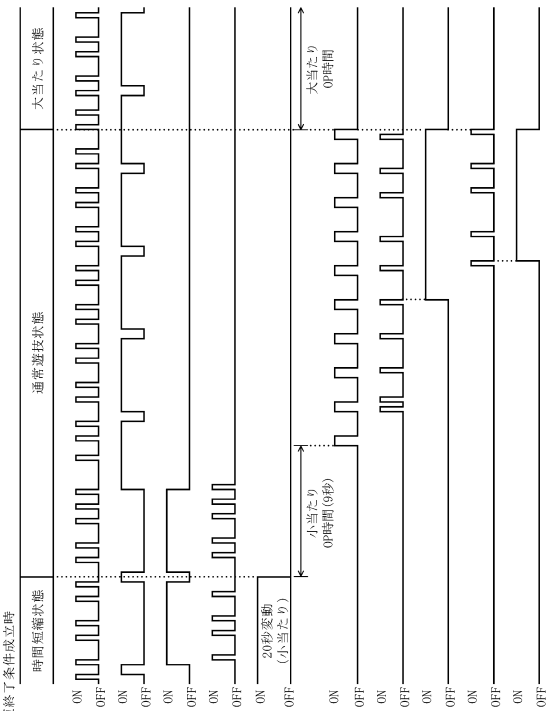
【図５３９】



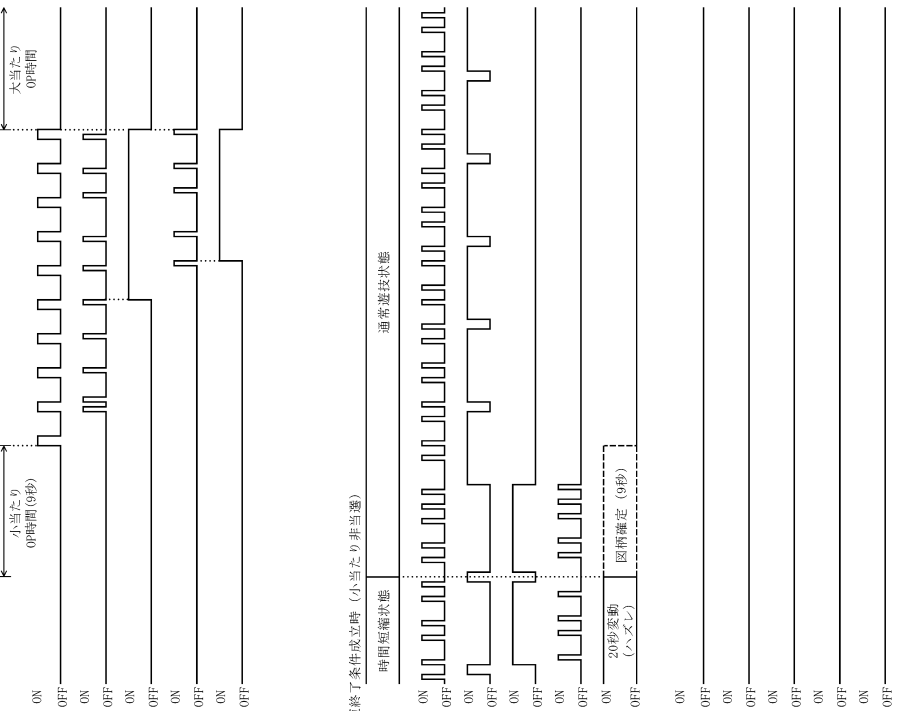
【図５４０】



【図５４１】



【図５４２】



【図５４３】

202d1

特図１用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図１保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ	Ａテーブル			Ｂテーブル
	大当たり	Ｃテーブル			
時間短縮状態	ハズレ	Ｄテーブル			
	大当たり	Ｅテーブル			

【図５４４】

202d2

特図２用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図２保留球数
		保留なし
通常遊技状態	ハズレ	Ａテーブル
	大当たり 小当たり	Ｃテーブル
第１時間短縮状態（1回転目） 第２時間短縮状態（10000回転目） 第３時間短縮状態（10000回転目） 第４時間短縮状態（10000回転目）	ハズレ 大当たり 小当たり	Ｆテーブル
第２時間短縮状態（1～9999回転目） 第３時間短縮状態（1～9999回転目） 第４時間短縮状態（1～9999回転目）	ハズレ	Ｇテーブル
	大当たり 小当たり	Ｅテーブル

【図５４５】

202e1

Ａテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	0～74
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99
E6	特殊変動	－	－

（ａ）

202e2

Ｂテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	0～74
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99
E6	特殊変動	－	－

（ｂ）

202e3

Ｃテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	0～4
E4	スーパーリーチ	－	5～39
E5	スペシャルリーチ	－	40～99
E6	特殊変動	－	－

（ｃ）

【図５４６】

202e4

Ｄテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	0～99
E3	ノーマルリーチ	－	－
E4	スーパーリーチ	－	－
E5	スペシャルリーチ	－	－
E6	特殊変動	－	－

（ａ）

202e5

Ｅテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	－
E4	スーパーリーチ	－	0～99
E5	スペシャルリーチ	－	－
E6	特殊変動	－	－

（ｂ）

202e6

Ｆテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	－
E4	スーパーリーチ	－	－
E5	スペシャルリーチ	－	－
E6	特殊変動	－	0～99

（ｃ）

【図５４７】

Gテーブル　202e7

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	0～79
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	－
E4	スーパーリーチ	－	80～99
E5	スペシャルリーチ	－	－
E6	特殊変動	－	－

【図５４８】

特図１ハズレ用変動パターンテーブル　202f

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動（長）＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動（中）のみ
E2	非リーチ・ショート	0～9	2	高速変動（短）のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ

（ａ）

特図１大当たり用変動パターンテーブル　202f2

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

（ｂ）

【図５４９】

特図２ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動（長）＋低速変動
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
E6	特殊変動	0～9	70	特殊変動

（ａ）

特図２大当たり用変動パターンテーブル　202f4　202f3

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動
E6	特殊変動	0～4	70	特殊変動
		5～9	80	特殊変動＋再変動

（ｂ）

特図２小当たり用変動パターンテーブル　202f5

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
E6	特殊変動	0～9	70	特殊変動

（ｃ）

【図５５０】

普図当たり乱数テーブル　202i

遊技状態	普図当たり乱数値（普図当たりカウンタC4の値）
通常遊技状態	－
時間短縮状態	1～99

（ａ）

普図変動テーブル　202j

遊技状態	変動時間
通常遊技状態	5秒
時間短縮状態	0.1秒

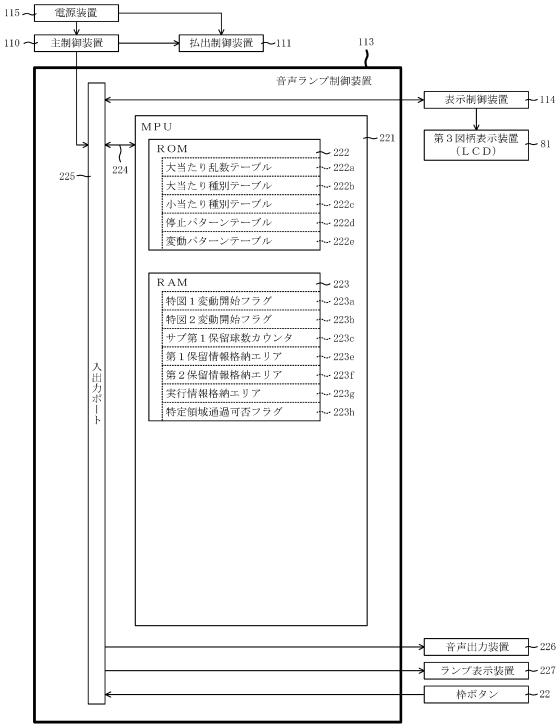
（ｂ）

普通電役開放テーブル　202k

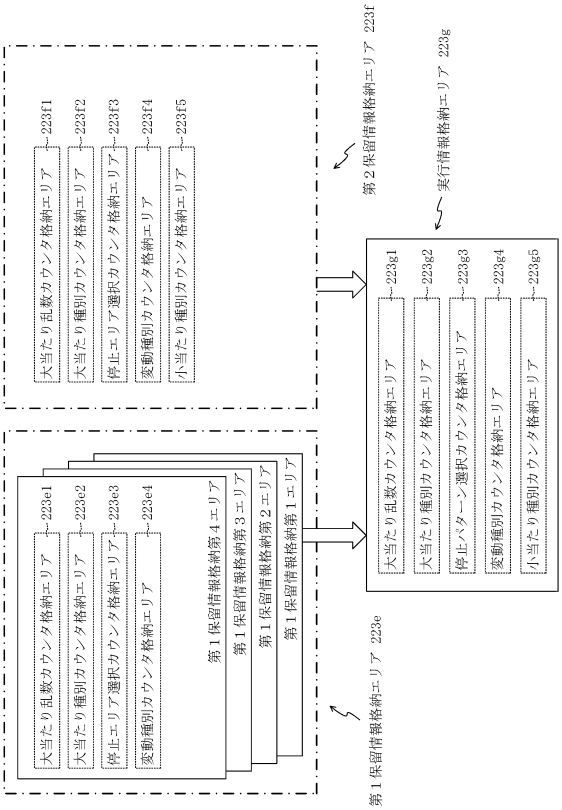
遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル時間
通常遊技状態	－	－	－
時間短縮状態	1回	5.8秒	－

（ｃ）

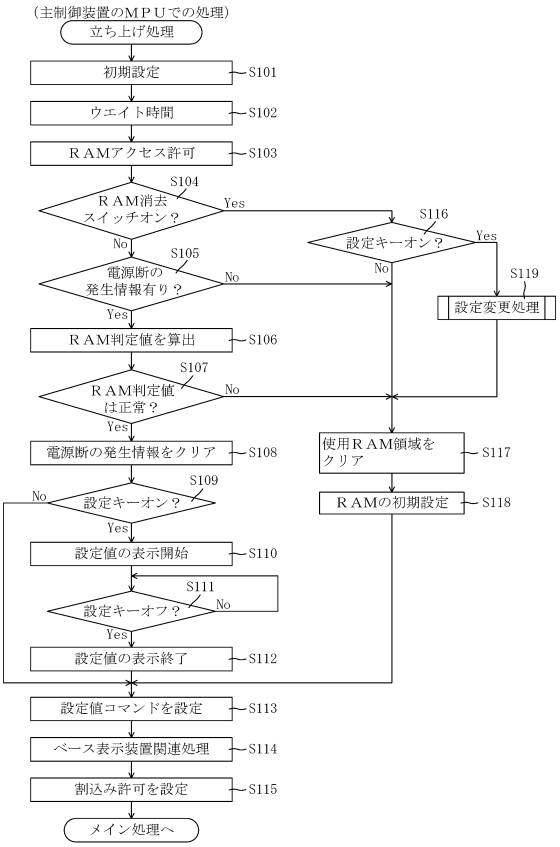
【図５５１】



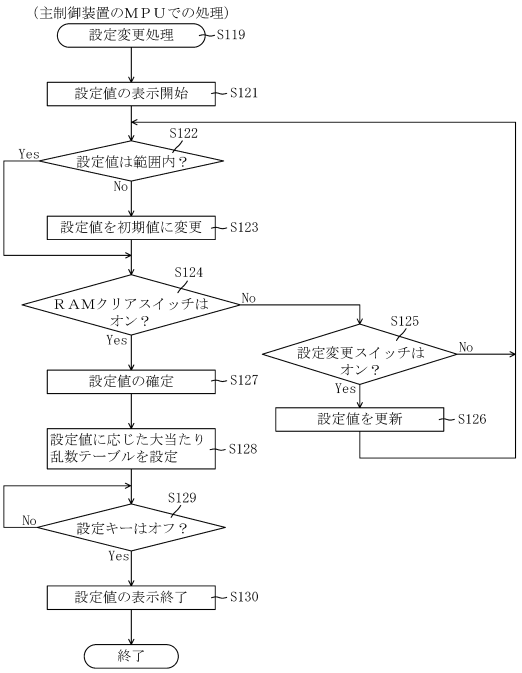
【図５５２】



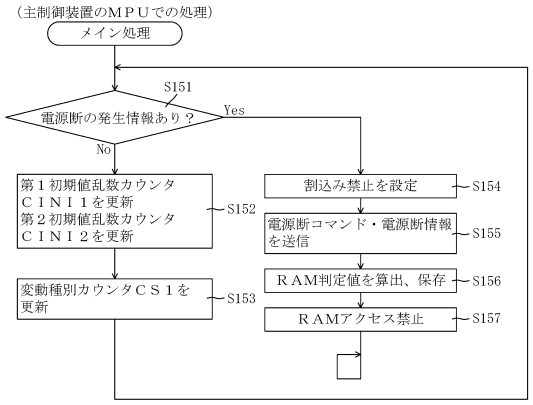
【図５５３】



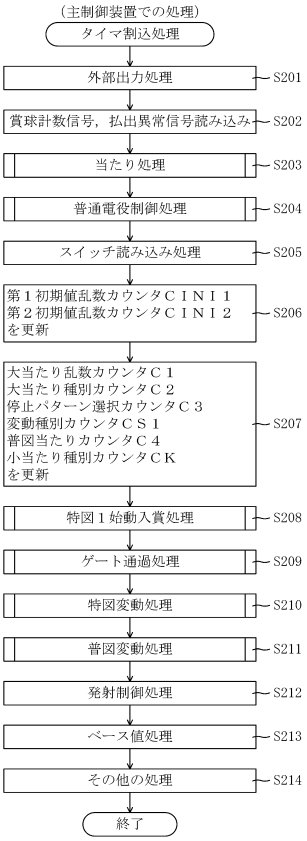
【図５５４】



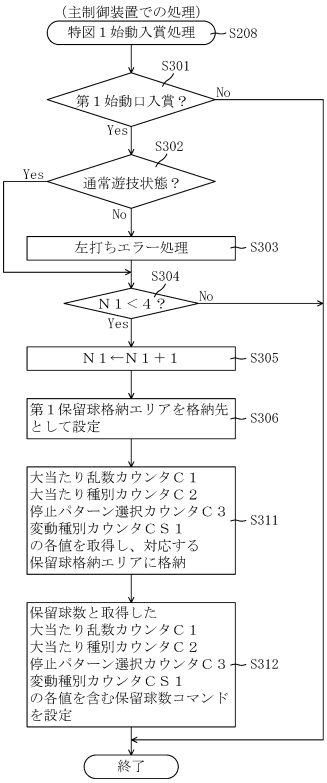
【図５５５】



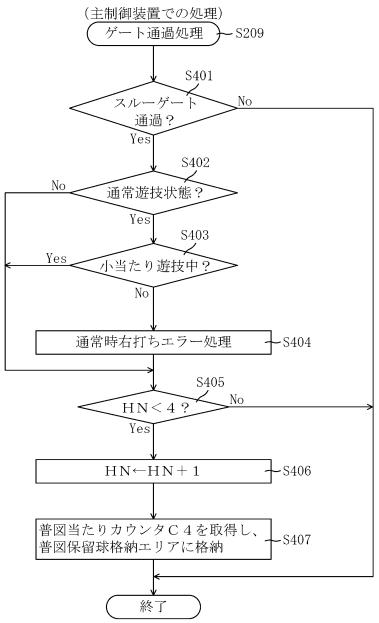
【図５５６】



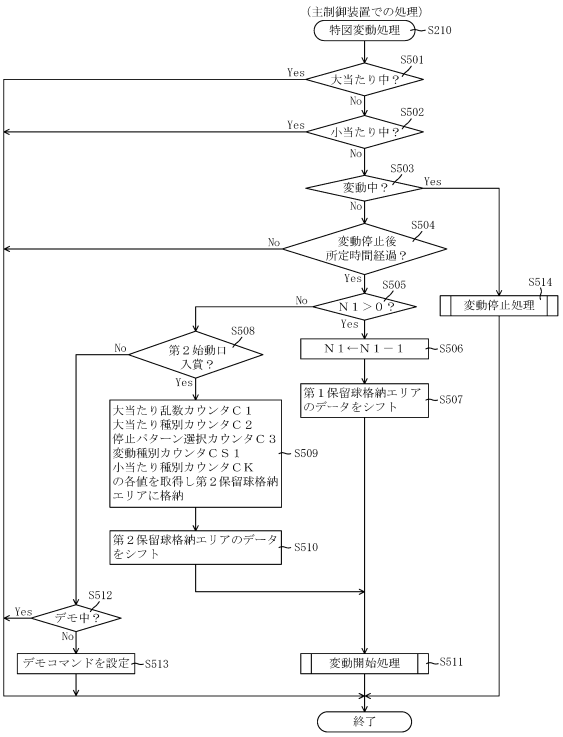
【図５５７】



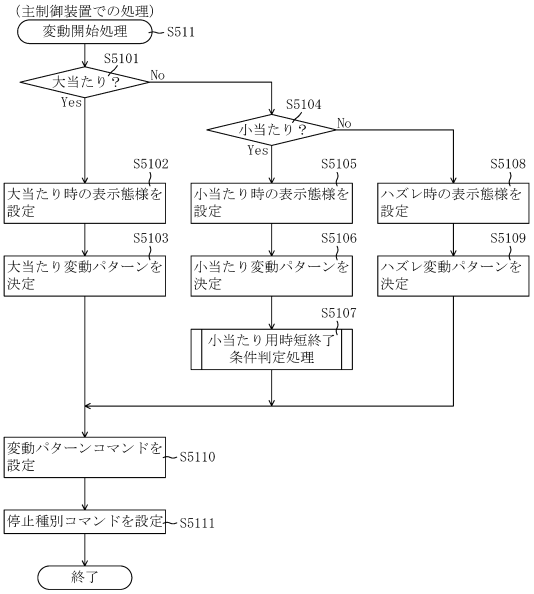
【図５５８】



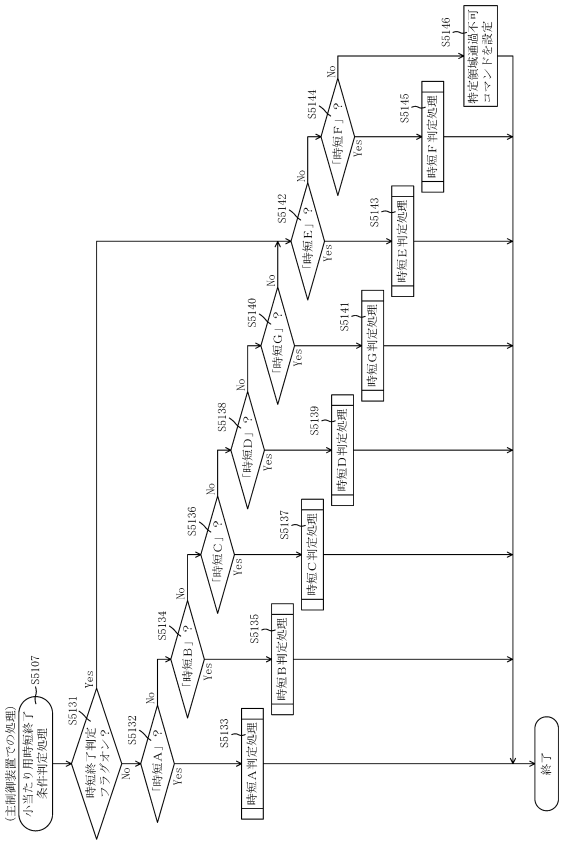
【図５５９】



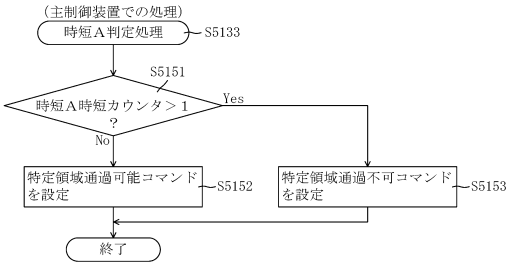
【図５６０】



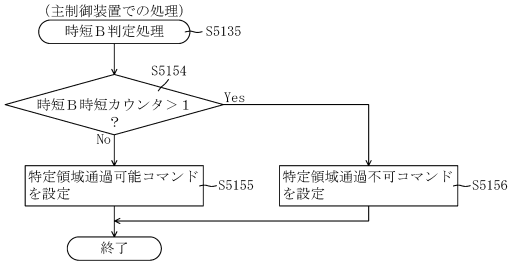
【図５６１】



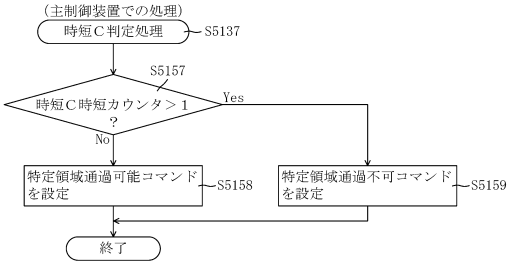
【図５６２】



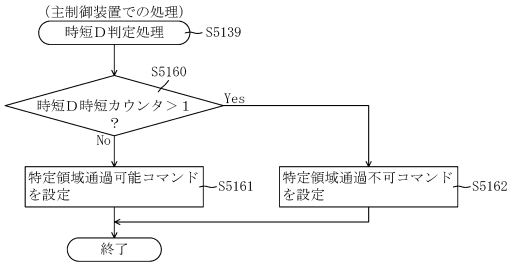
【図５６３】



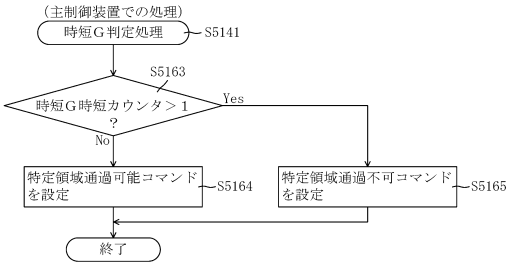
【図５６４】



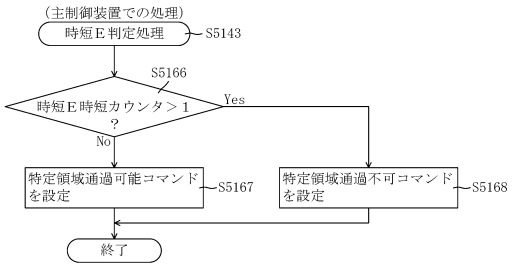
【図５６５】



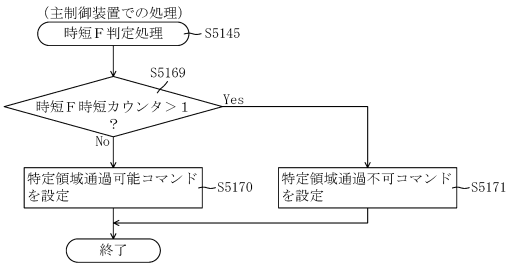
【図５６６】



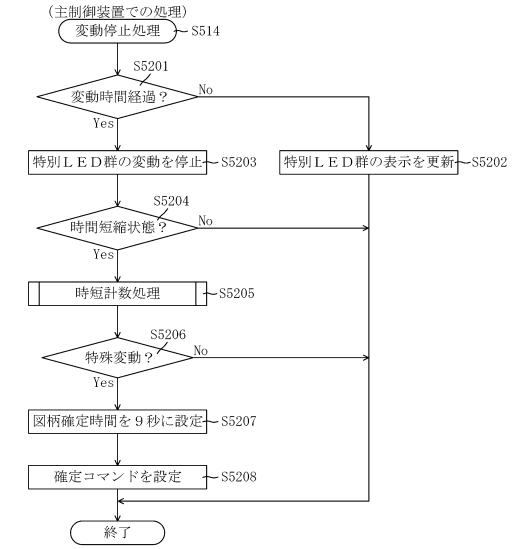
【図５６７】



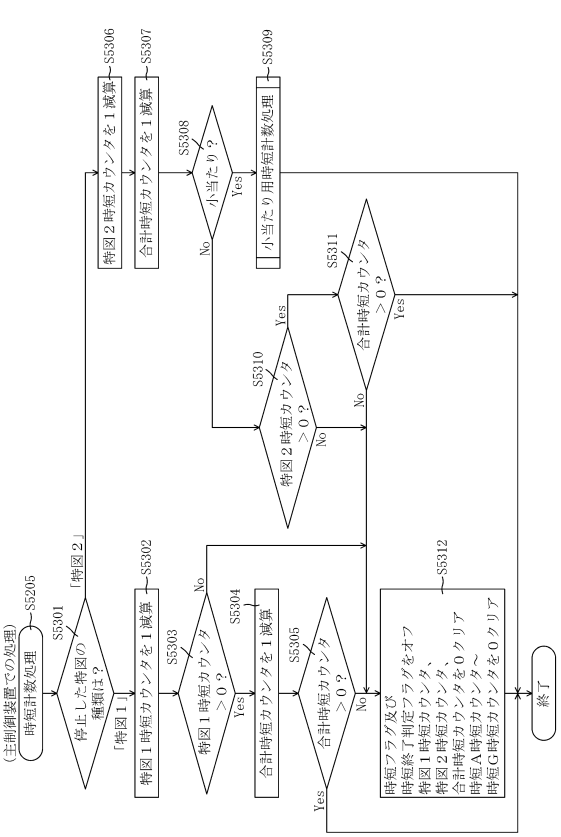
【図５６８】



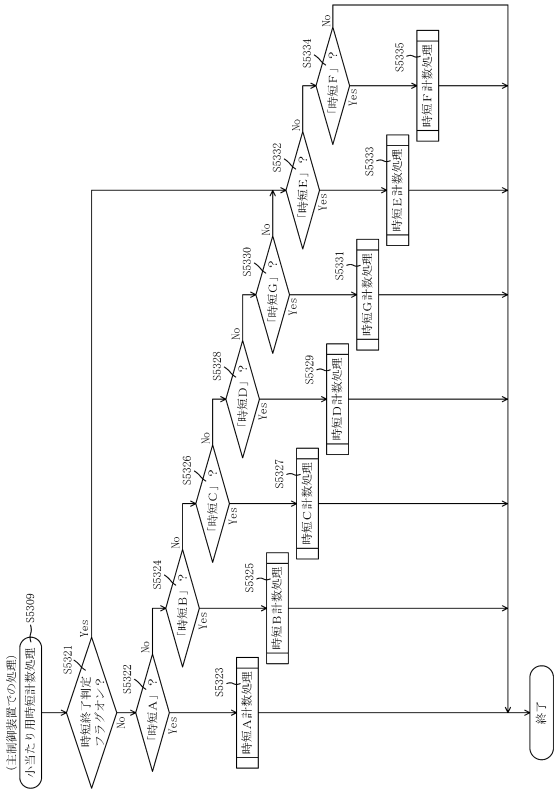
【図５６９】



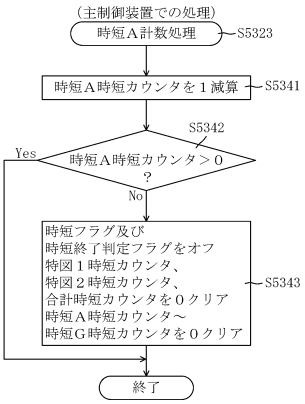
【図５７０】



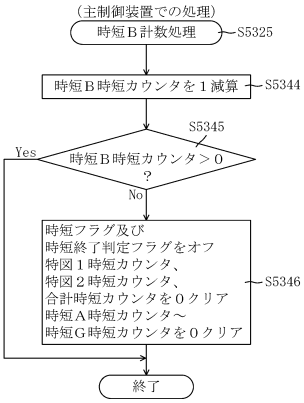
【図５７１】



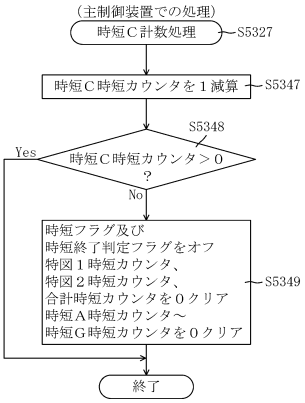
【図５７２】



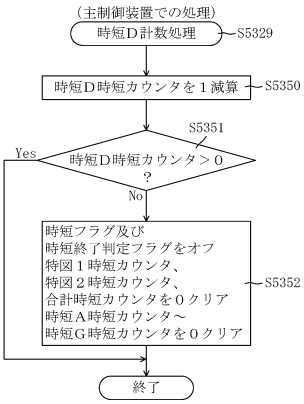
【図５７３】



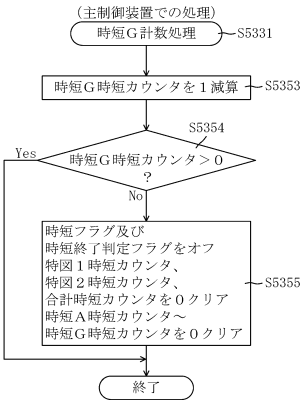
【図５７４】



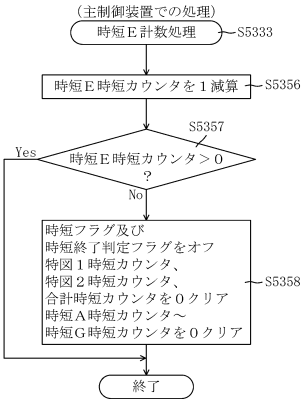
【図５７５】



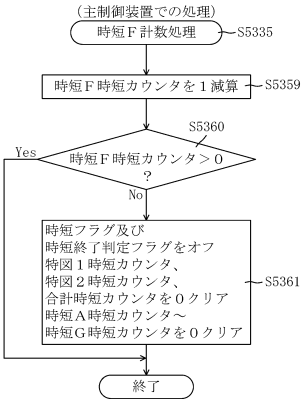
【図５７６】



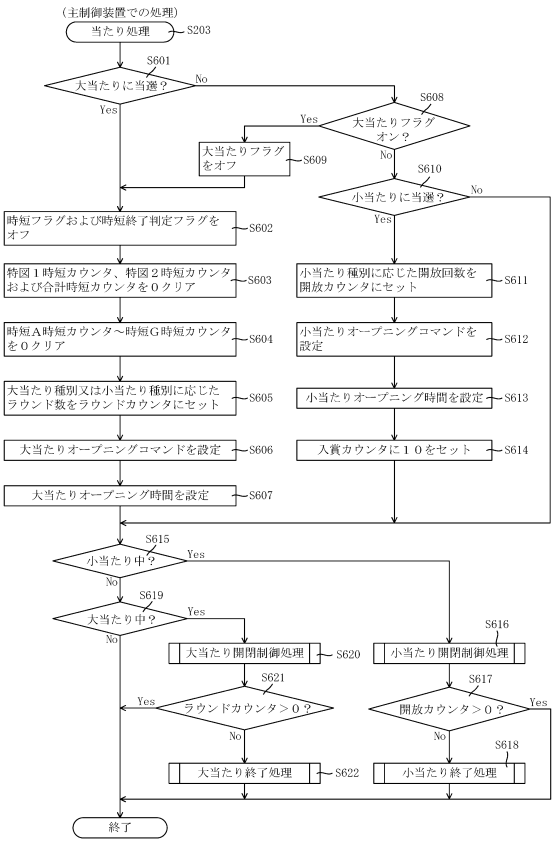
【図５７７】



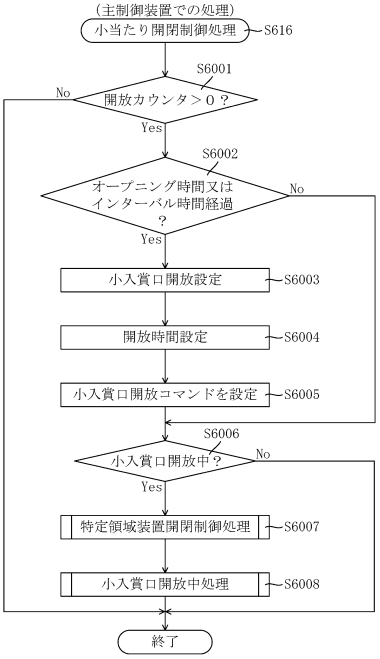
【図５７８】



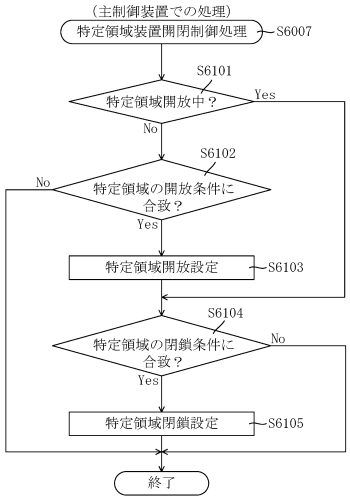
【図５７９】



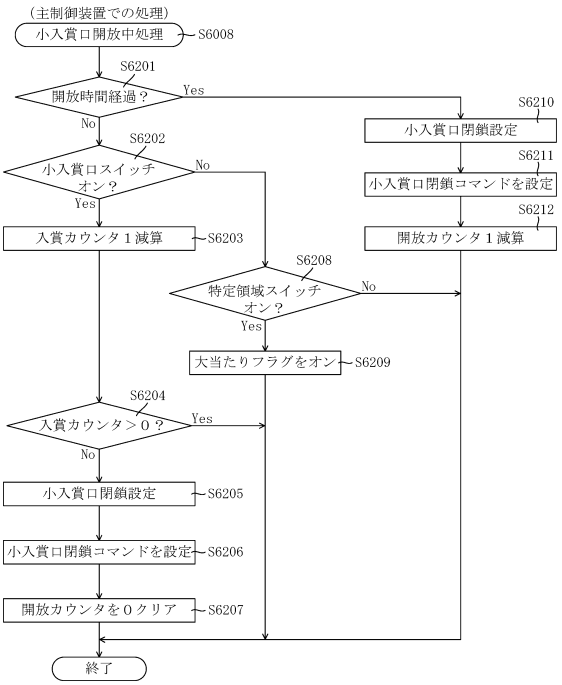
【図５８０】



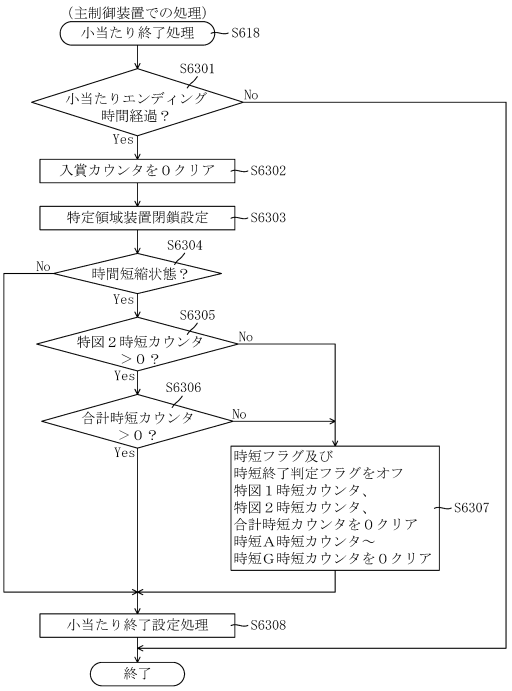
【図５８１】



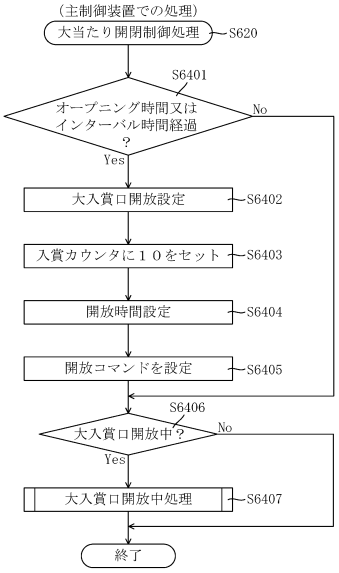
【図５８２】



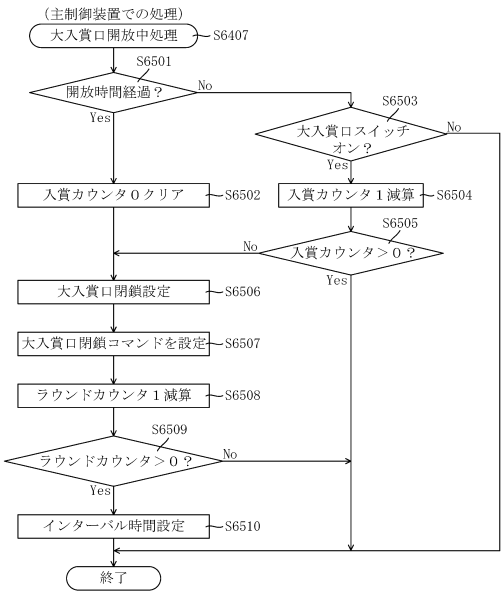
【図５８３】



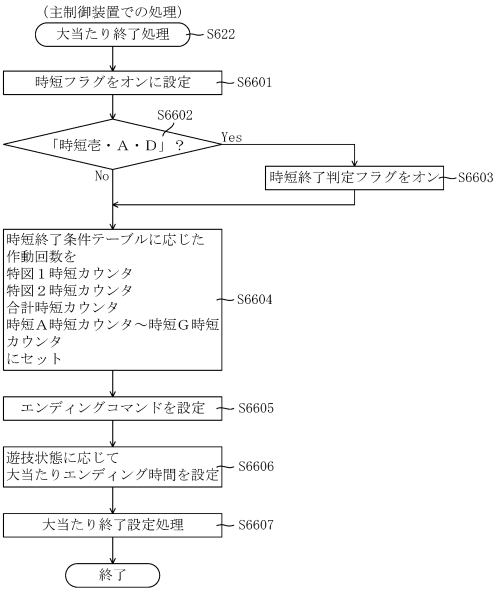
【図５８４】



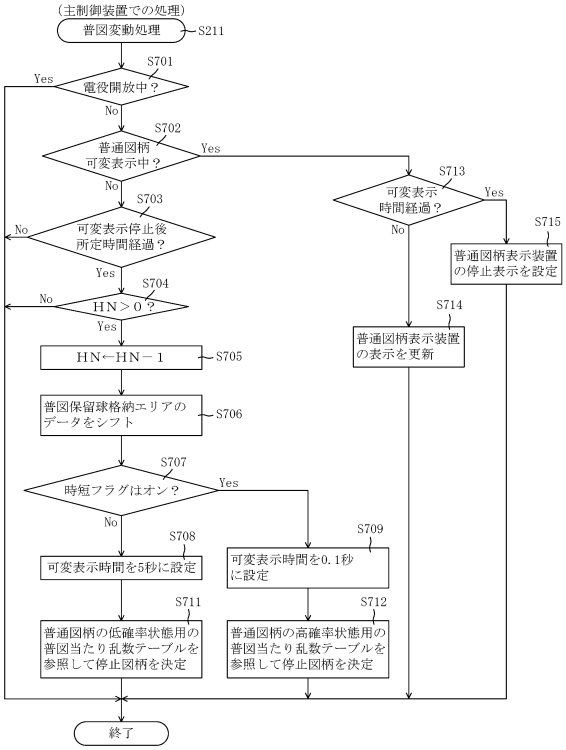
【図５８５】



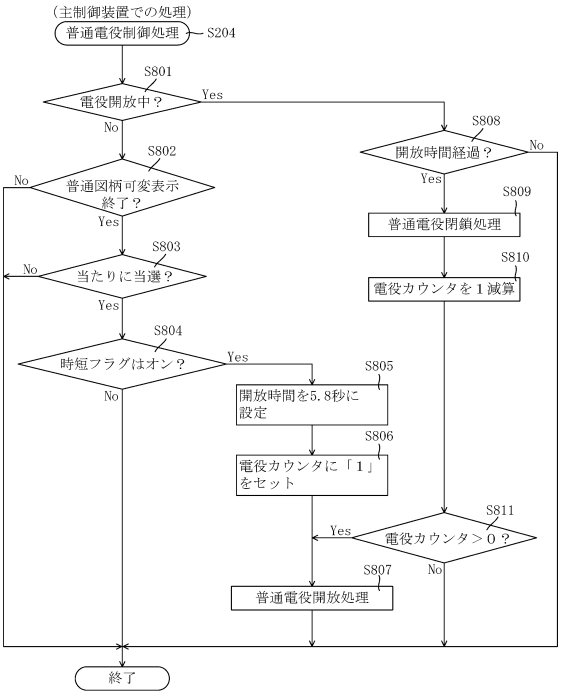
【図５８６】



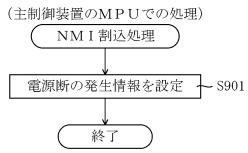
【図５８７】



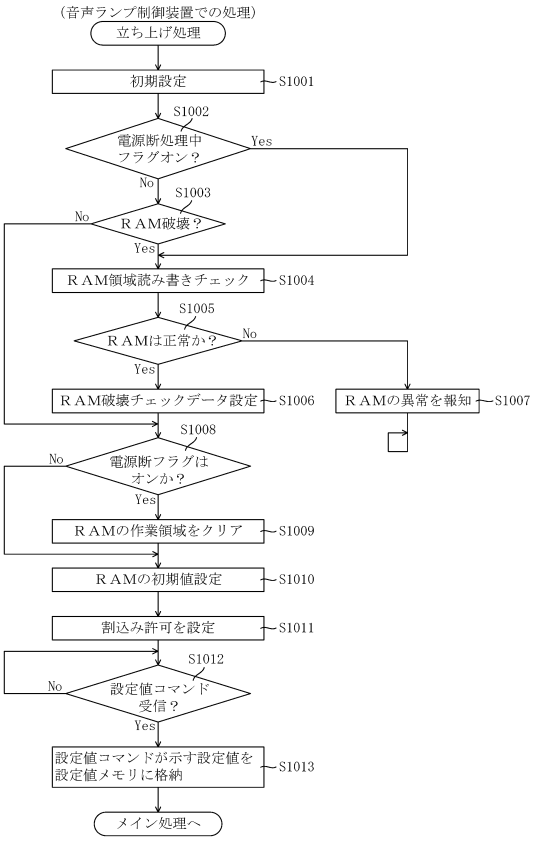
【図５８８】



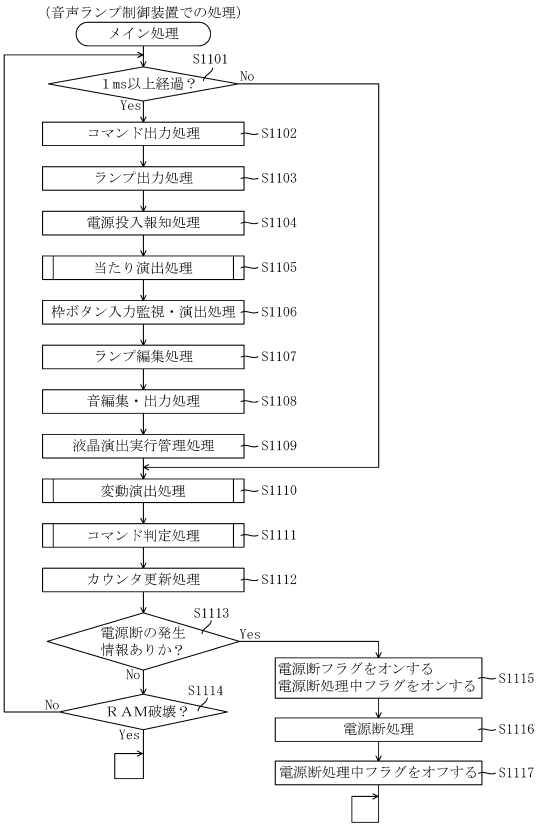
【図５８９】



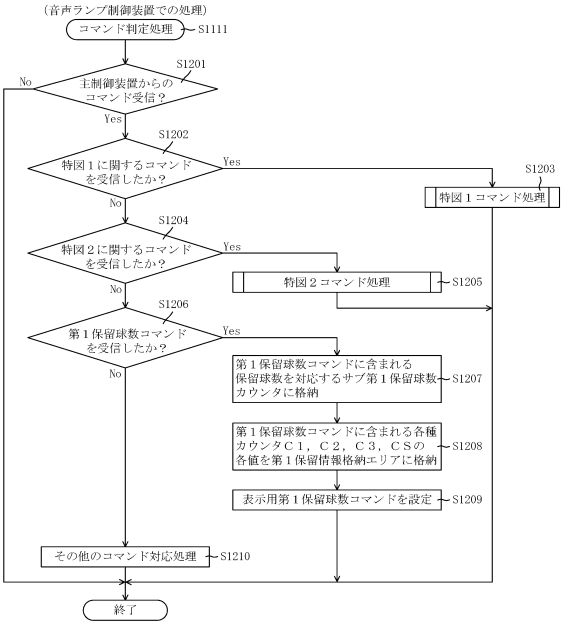
【図５９０】



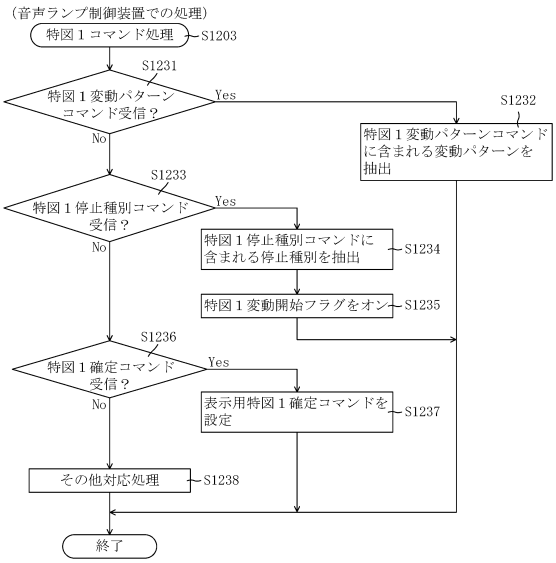
【図５９１】



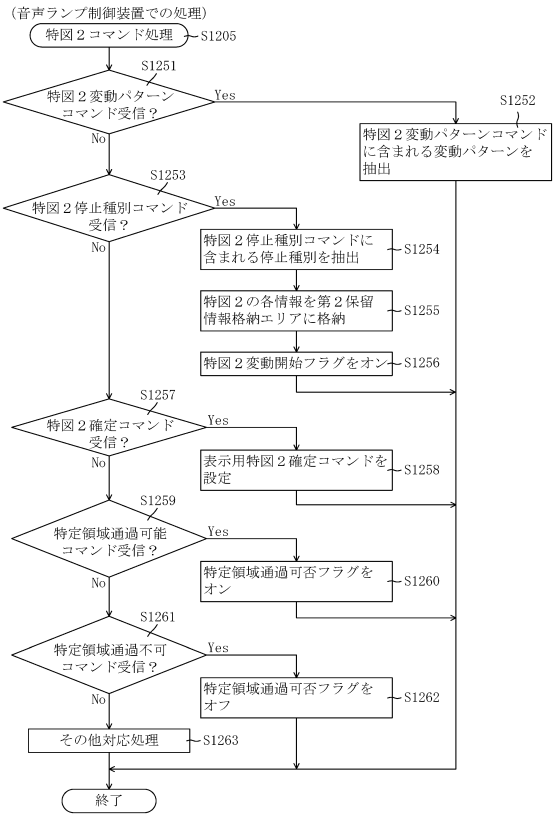
【図５９２】



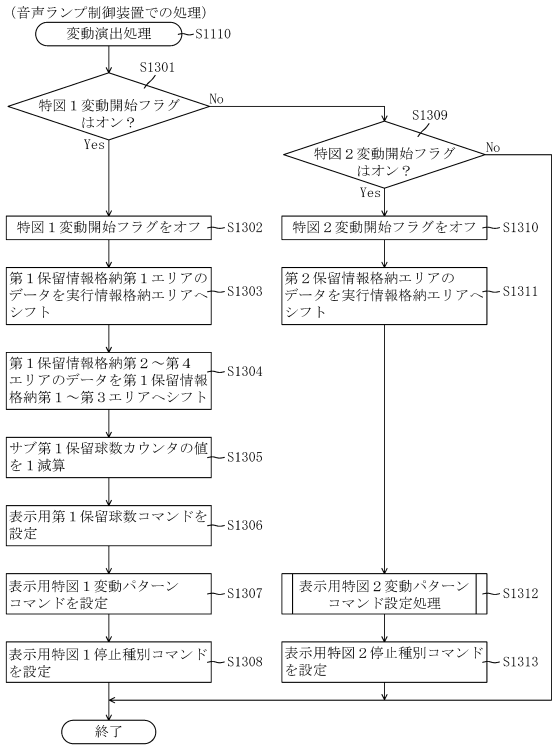
【図５９３】



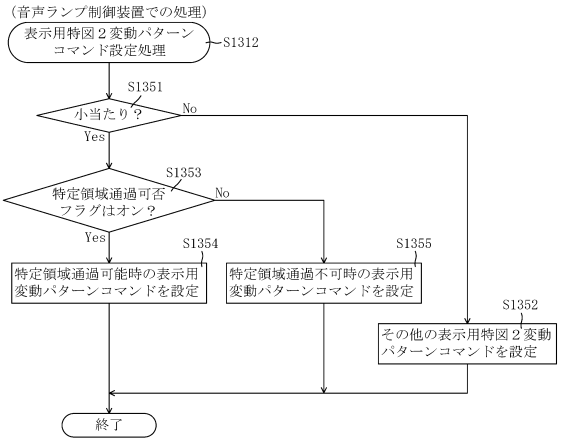
【図５９４】



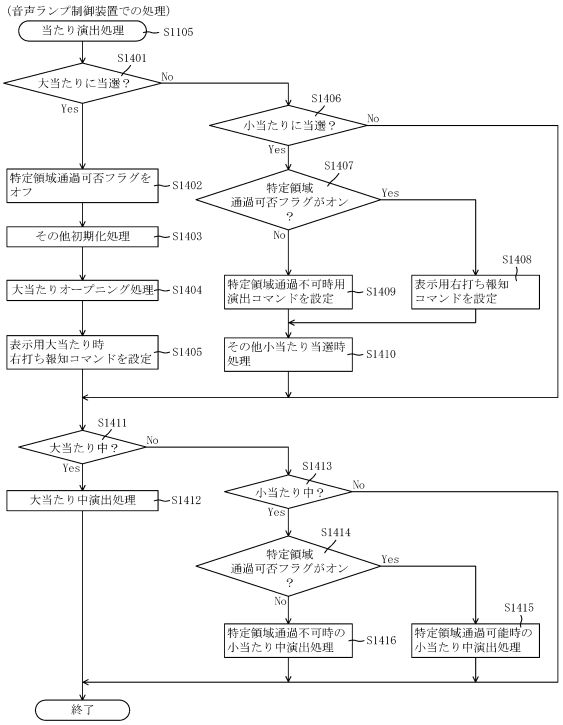
【図５９５】



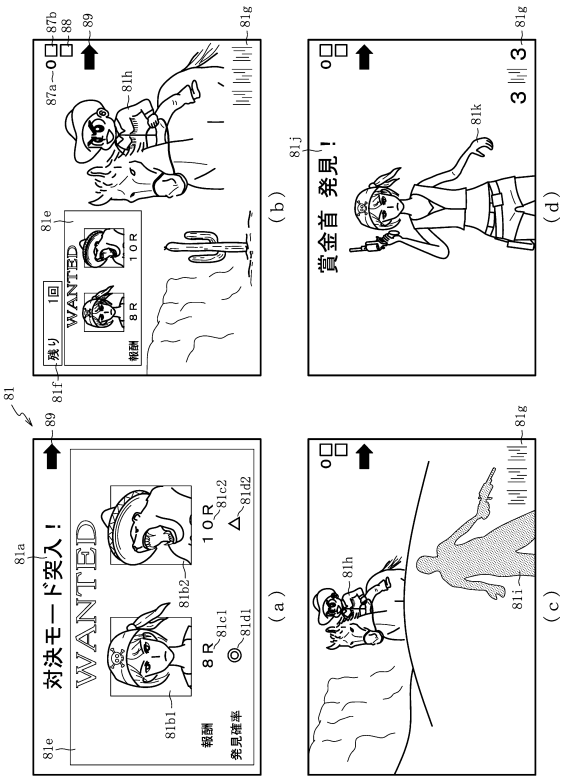
【図５９６】



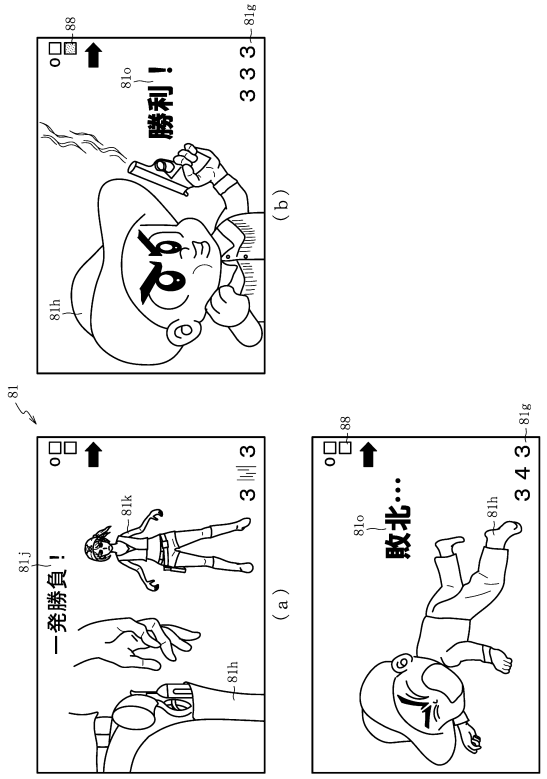
【図５９７】



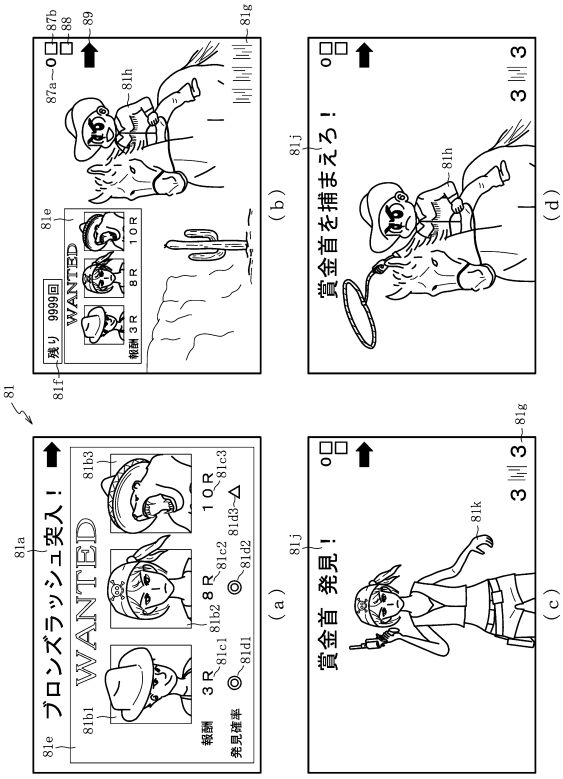
【図５９８】



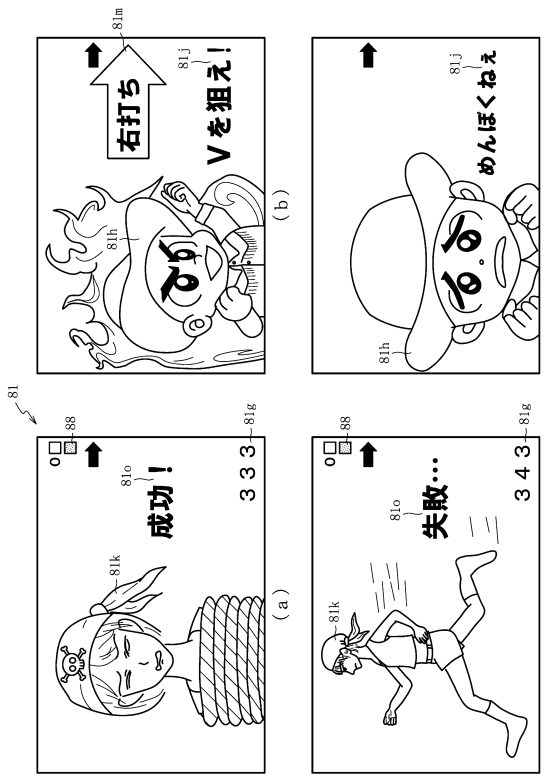
【図５９９】



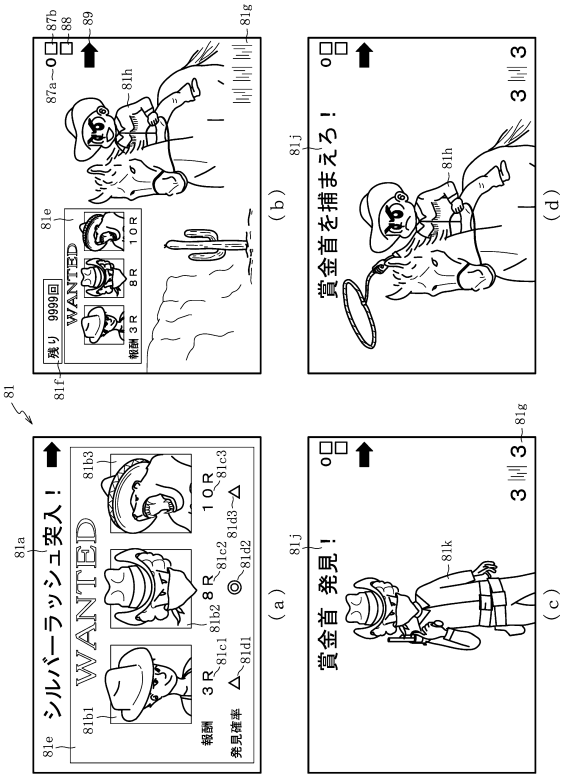
【図６００】



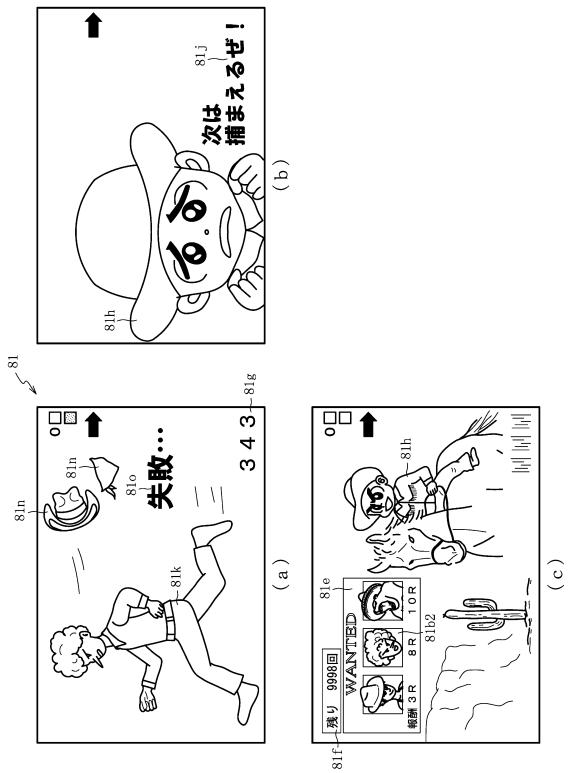
【図６０１】



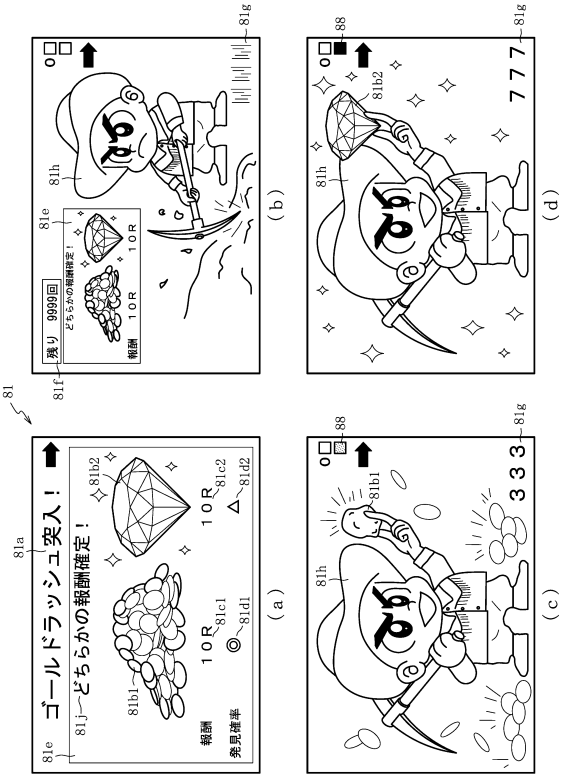
【図６０２】



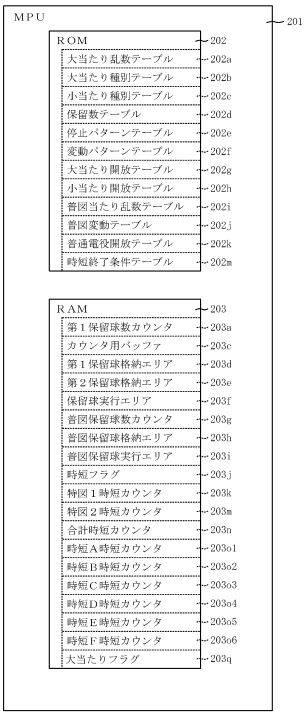
【図６０３】



【図６０４】



【図６０５】



【図６０６】

202b1

特図１大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短壱	0～89	90%	3R	第１時間短縮状態
時短弐	90～99	10%		第４時間短縮状態

（ａ）

202b2

特図２大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短参	0～99	100%	10R	第４時間短縮状態

（ｂ）

【図６０７】

202c

特図２小当たり種別テーブル

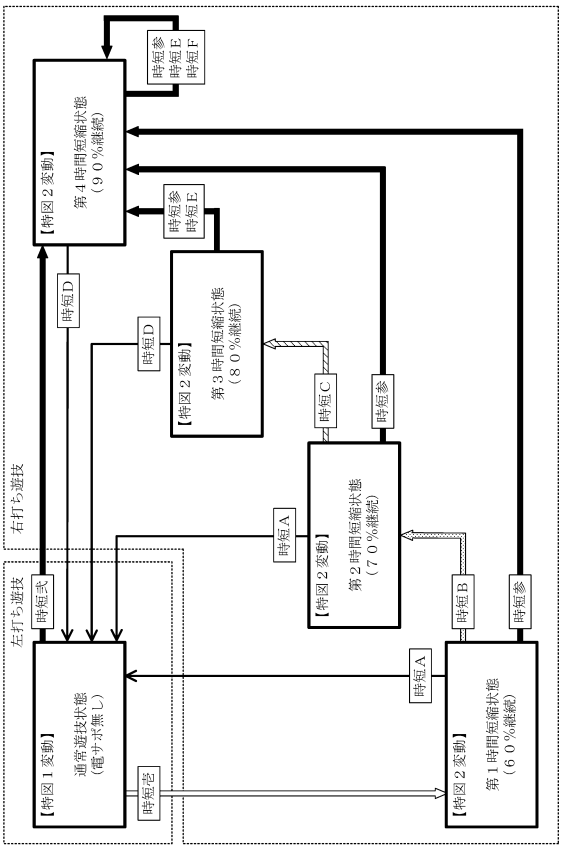
小当たり種別	特定領域通過有無	小当たり種別カウンタC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
小当たりA	非通過	0～299	—	1R	—
時短A	通過	0～43	14.7%	1+2R	通常遊技状態
時短B		44～104	20.3%	1+9R	第２時間短縮状態
時短C		105～202	32.7%	1+9R	第３時間短縮状態
時短D		203～212	3.3%	1+2R	通常遊技状態
時短E		213～246	11.3%	1+9R	第４時間短縮状態
時短F		247～299	17.7%	1+9R	第４時間短縮状態

【図６０８】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	普図確率	発動発射態様	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	当選可能な大当たり種別	特別領域通過可能な小当たり種別	継続率	10R割合	備考
通常遊技状態	初期状態 時短A・D当選	低	左	特図１	5～190	15～190	時短E 時短F	—	—	—	右打ち禁止報知
第１時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短C当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短A 時短B	約66%	約60%	右打ち報知
第２時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短B当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短A 時短C	約70%	約70%	右打ち報知
第３時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短C当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短D 時短E	約80%	約80%	右打ち報知
第４時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短弐・参・E・F当選	高	右	特図２	2～70	2～30	時短参	時短D 時短E 時短F	約90%	約90%	右打ち報知

【図６０９】



【図６１０】

202c

大当たり開放テーブル

遊技状態	大当たり種別	小当たり種別	開放入賞口	ラウンド回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態	時短壱	—	大入賞口	3回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	OP時間は小当たり（1R）で特定領域通過時の大当たり（2R）移行時の時間
	時短弐	—		10回							
	時短参	—		2回	10秒		10秒				
	—	時短A		9回							
	—	時短D									
	—	時短B			5秒		5秒				
	—	時短C									
	—	時短E									
	—	時短F									
時間短縮状態	時短壱	—		3回	10秒	1秒	10秒	30秒	10個	5個	OP時間は小当たり（1R）で特定領域通過時の大当たり（2R）移行時の時間
	時短弐	—		10回	5秒		5秒				
	時短参	—		2回	10秒		10秒				
	—	時短A		9回							
	—	時短D									
	—	時短B			5秒		5秒				
	—	時短C									
	—	時短E									
	—	時短F									

【図６１１】

202h

小当たり開放テーブル

遊技状態	小当たり種別	開放入賞口	開放回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態 時間短縮状態	小当たりA	小入賞口	10回	9秒	1.2秒	5秒	0.1秒	10個	1個	（特定領域非通過） ・特定領域を球が通過で大当たり ・小入賞口に５個目の球が入賞したタイミングで特定領域を開放
	時短A									
	時短B									
	時短C									
	時短D									
	時短E									
	時短F									

【図６１２】

202m

時短終了条件テーブル

大当たり種別	小当たり種別	時短回数 特図1時短回数	時短回数 特図2時短回数	時短回数 合計時短回数	小当たり当選回数 時短A	時短B	時短C	時短D	時短E	時短F	移行先遊技状態	備考
	時短A 時短D	0回	0回	0回	—	—	—	—	—	—	通常遊技状態	・時短回数による終了条件の成立時で、当当変動が小当たりの場合、小入賞口の開放動作終了から5秒後に時短高確フラグをオフにする ・小当たり作動回数による終了条件が成立する場合、当当変動の図柄確定時に時短高確フラグをオフにする
時短壱	—	10000回	10000回	10000回	1回	1回	100回	100回	100回	1回	第１時間短縮状態	
—	時短B	10000回	10000回	10000回	1回	100回	1回	100回	100回	100回	第２時間短縮状態	
—	時短C	10000回	10000回	10000回	100回	100回	100回	1回	1回	100回	第３時間短縮状態	
時短弐 時短参	時短E 時短F	10000回	10000回	10000回	100回	100回	100回	1回	1回	1回	第４時間短縮状態	

【図６１３】

202d1

特図１用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図１保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ	Aテーブル			Bテーブル
	大当たり	Cテーブル			
時間短縮状態	ハズレ	Dテーブル			
	大当たり	Eテーブル			

（ａ）

202d2

特図２用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図２保留球数
		保留なし
通常遊技状態	ハズレ	Aテーブル
	大当たり 小当たり	Cテーブル
第１時間短縮状態 第２時間短縮状態 第３時間短縮状態	ハズレ	Gテーブル
	大当たり 小当たり	Eテーブル
第４時間短縮状態	ハズレ	Dテーブル
	大当たり 小当たり	Hテーブル

（ｂ）

【図６１４】

202e8

Hテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	0～99
E4	スーパーリーチ	－	－
E5	スペシャルリーチ	－	－
E6	特殊変動	－	－

【図６１５】

特図２ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間(秒)	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E2	非リーチ・ショート	0～9	2	高速変動(短)のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
E6	特殊変動	0～9	70	特殊変動

（ａ）

202F4

202F3

特図２大当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間(秒)	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動
E6	特殊変動	0～4	70	特殊変動
		5～9	80	特殊変動＋再変動

（ｂ）

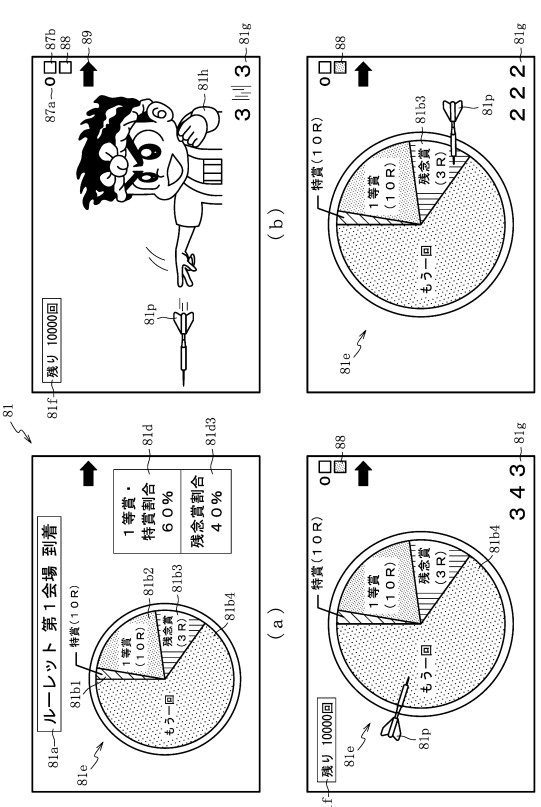
202F5

特図２小当たり用変動パターンテーブル

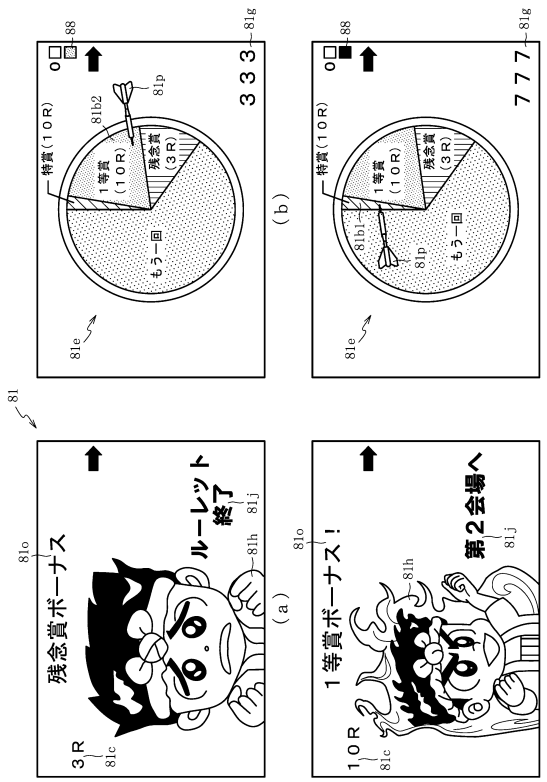
種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間(秒)	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
E6	特殊変動	0～9	70	特殊変動

（ｃ）

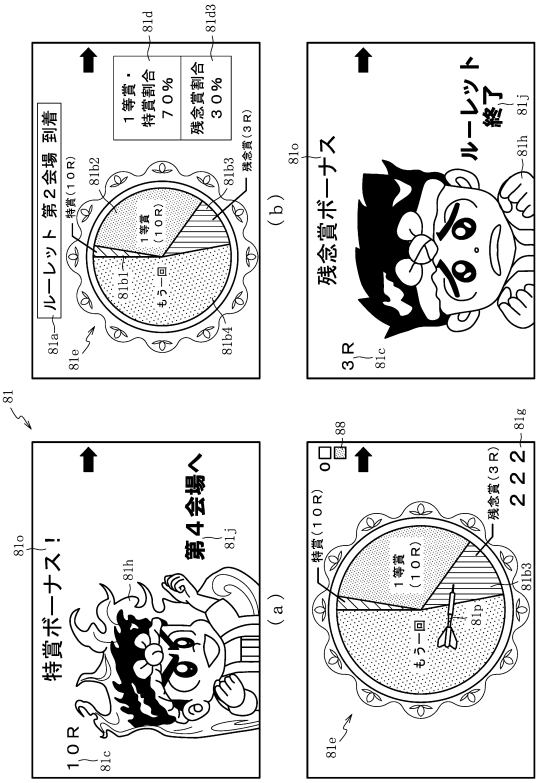
【図６１６】



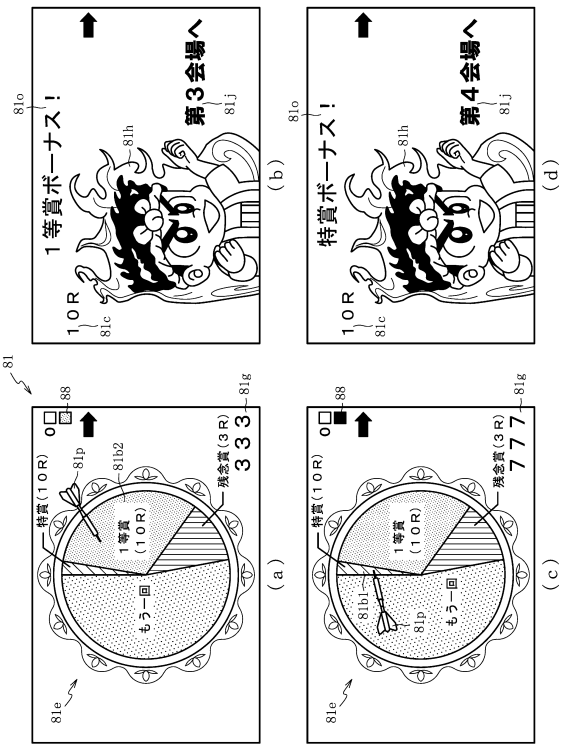
【図６１７】



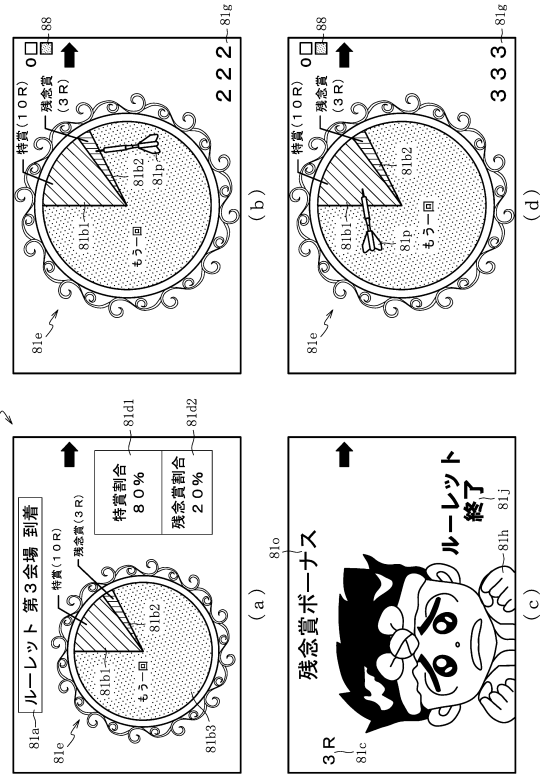
【図６１８】



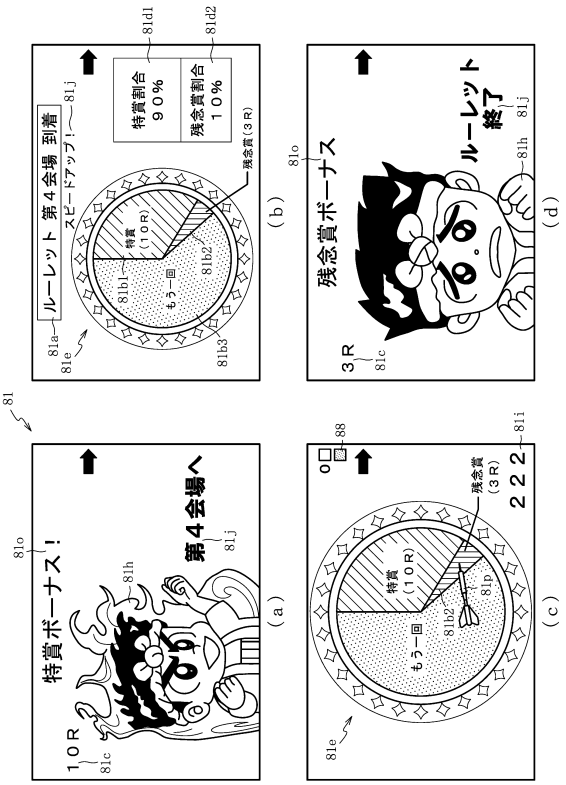
【図６１９】



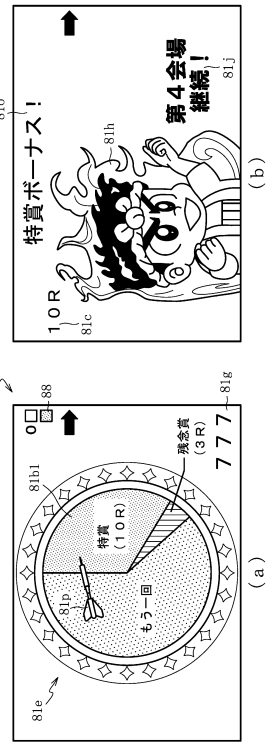
【図６２０】



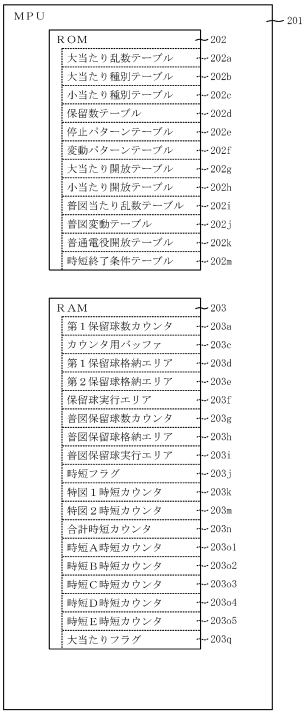
【図６２１】



【図６２２】



【図６２３】



【図６２４】

202b1

特図１大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短壱	0～89	90%	3R	第１時間短縮状態
時短弐	90～99	10%		第３時間短縮状態

（ａ）

202b2

特図２大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短参	0～99	100%	10R	第３時間短縮状態

（ｂ）

【図６２５】

202c

特図２小当たり種別テーブル

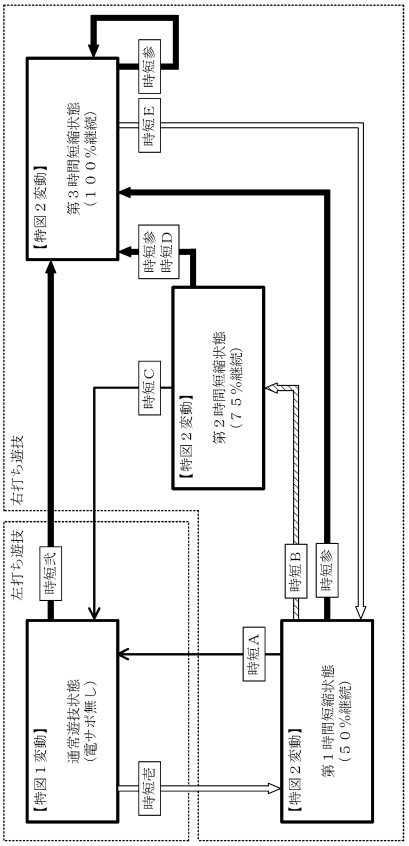
小当たり種別	特定領域通過有無	小当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
小当たりＡ	非通過	0～299	—	1R	—
時短Ａ	通過	0～52	17.7%	1+4R	通常遊技状態
時短Ｂ		53～99	15.7%	1+4R	第２時間短縮状態
時短Ｃ		100～125	8.7%	1+6R	通常遊技状態
時短Ｄ		126～199	24.7%	1+6R	第３時間短縮状態
時短Ｅ		200～299	33.3%	1+9R	第３時間短縮状態

【図６２６】

遊技状態別遊技付帯

遊技状態	移行契機	普図確率	奨励発射態様	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	当選可能な大当たり種別	特別開放通過可能な小当たり種別	継続率	特定開放通過時ﾗｳﾝﾄﾞ数	備考
通常遊技状態	初期状態 時短Ａ・Ｃ当選	低	左	特図１	5～190	15～190	時短壱 時短弐	—	—	—	右打ち禁止報知
第１時間短縮状態 （電ｻﾎﾟ10000回）	時短壱・Ｅ当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短Ａ 時短Ｂ	約50%	5R	右打ち報知
第２時間短縮状態 （電ｻﾎﾟ10000回）	時短Ｂ当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短Ｃ 時短Ｄ	約75%	7R	右打ち報知
第３時間短縮状態 （電ｻﾎﾟ10000回）	時短弐・参・Ｄ当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短Ｅ	100%	10R	右打ち報知

【図６２７】



【図６２８】

202g

大当たり開放テーブル

遊技状態	大当たり種別	小当たり種別	開放入賞口	ラウンド回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態	時短壱	—	大入賞口	3回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	OP時間は小当たり（1R）で特定領域通過時の大当たり（2R）移行時の時間
	時短弐	—		10回							
	時短参	—									
	—	時短A		4回	10秒		10秒				
	—	時短B									
	—	時短C		6回							
	—	時短D		9回							
	—	時短E									
時間短縮状態	時短壱	—		3回	10秒	1秒	10秒	30秒	10個	5個	OP時間は小当たり（1R）で特定領域通過時の大当たり（2R）移行時の時間
	時短弐	—		10回							
	時短参	—									
	—	時短A		4回	10秒	1秒	10秒	30秒	10個		
	—	時短B									
	—	時短C		6回							
	—	時短D		9回							
	—	時短E									

【図６２９】

202h

小当たり開放テーブル

遊技状態	小当たり種別	開放入賞口	開放回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態 時間短縮状態	小当たりA	小入賞口	10回	9秒	1.2秒	5秒	0.1秒	10個	1個	（特定領域非通過）
	時短A 時短B									・特定領域を球が通過で大当たり ・小入賞口に５個目の球が入賞したタイミングで特定領域を開放
	時短C									
	時短D									
	時短E									

【図６３０】

202m

時短終了条件テーブル

大当たり種別	小当たり種別	時短回数 特図１時短回数	時短回数 特図２時短回数	時短回数 合計時短回数	小当たり当選回数 時短A	小当たり当選回数 時短B	小当たり当選回数 時短C	小当たり当選回数 時短D	小当たり当選回数 時短E	移行先遊技状態	備考
時短壱 時短弐 時短参	時短A 時短C	0回	0回	0回	—	—	—	—	—	通常遊技状態	・時短回数による終了条件の成立時で、該当変動が小当たりの場合、小入賞口の開放動作終了から5秒後に時短高確フラグをオフにする
時短壱	時短E	10000回	10000回	10000回	1回	1回	100回	100回	100回	第１時間短縮状態	
—	時短B	10000回	10000回	10000回	100回	100回	1回	1回	100回	第２時間短縮状態	・小当たり作動回数による終了条件が成立する場合、該当変動の図柄確定時に時短高確フラグをオフにする
時短弐 時短参	時短D	10000回	10000回	10000回	100回	100回	100回	100回	1回	第３時間短縮状態	

【図６３１】

202d1

特図１用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図１保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ	Aテーブル			Bテーブル
	大当たり	Cテーブル			
時間短縮状態	ハズレ	Dテーブル			
	大当たり	Eテーブル			

（ａ）

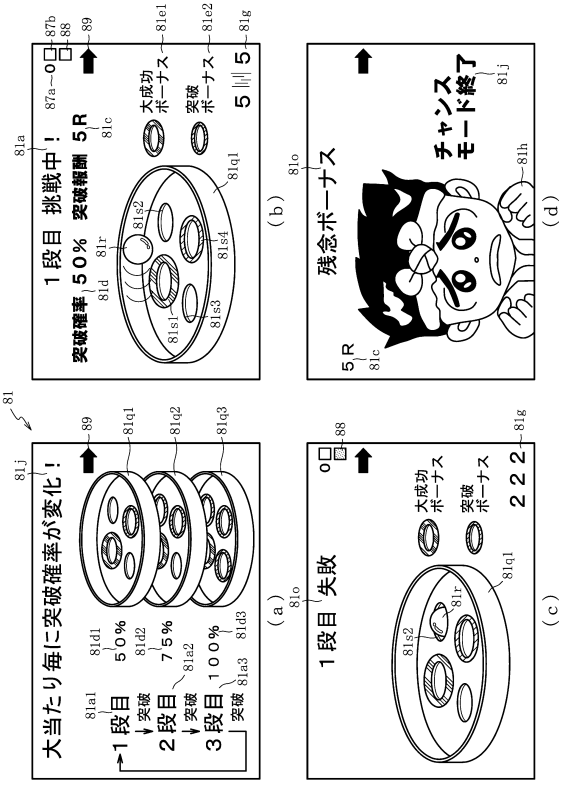
202d2

特図２用保留数テーブル

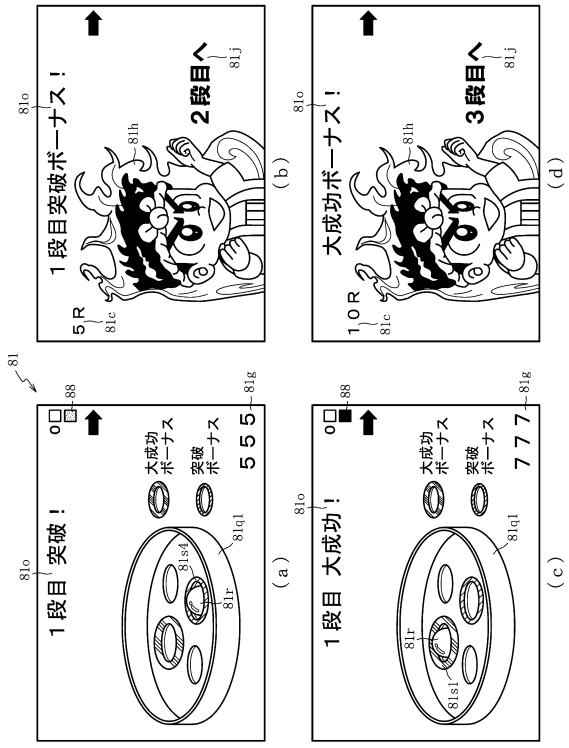
遊技状態	当否	特図２保留球数
		保留なし
通常遊技状態	ハズレ	Aテーブル
	大当たり 小当たり	Cテーブル
時間短縮状態	ハズレ	Gテーブル
	大当たり 小当たり	Eテーブル

（ｂ）

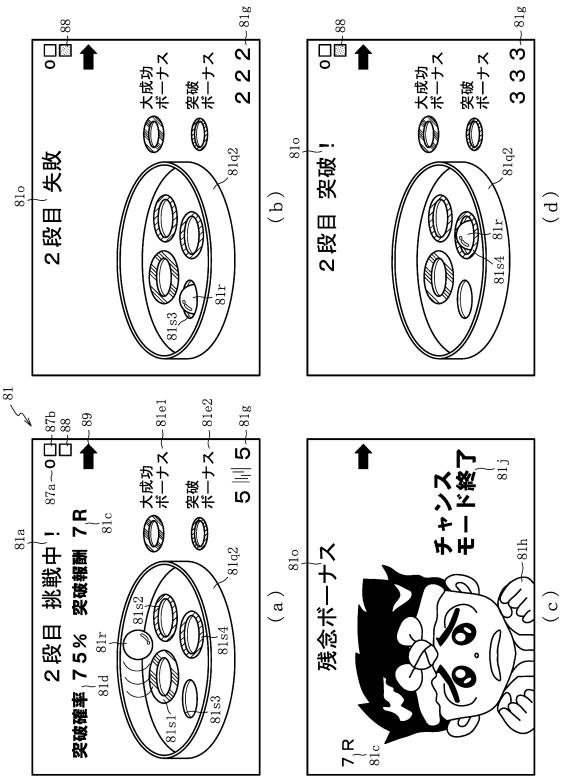
【図６３２】



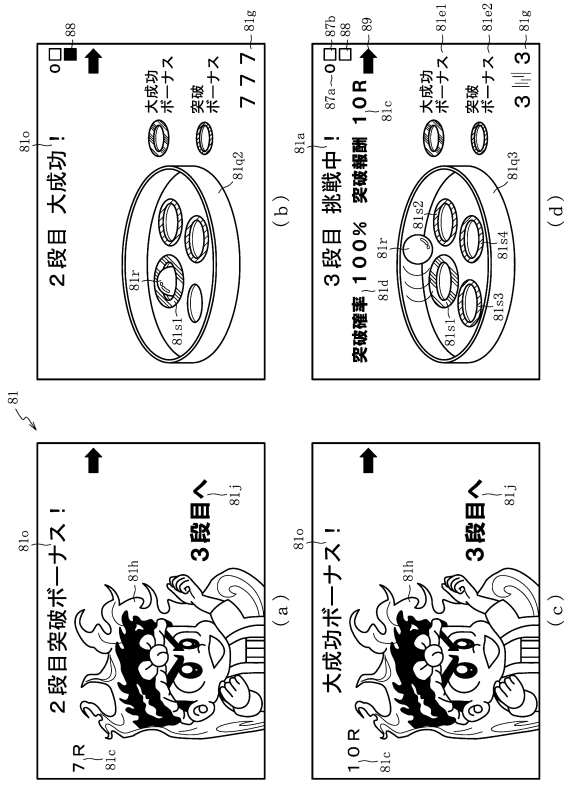
【図６３３】



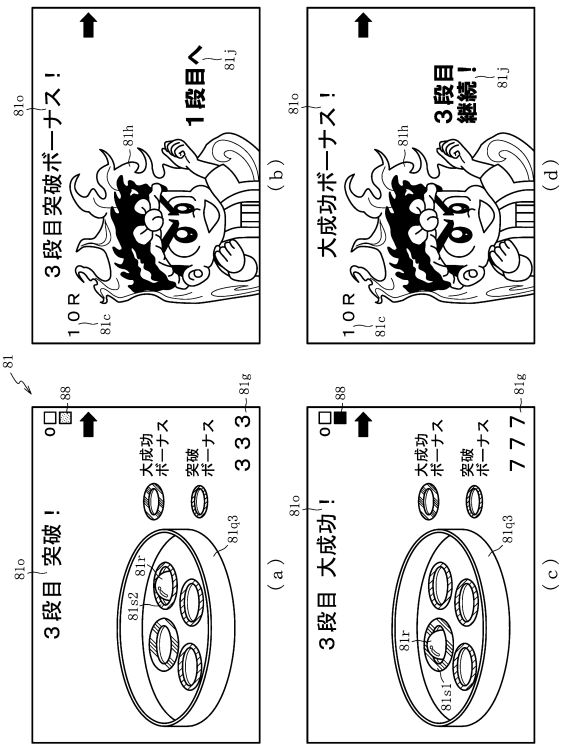
【図６３４】



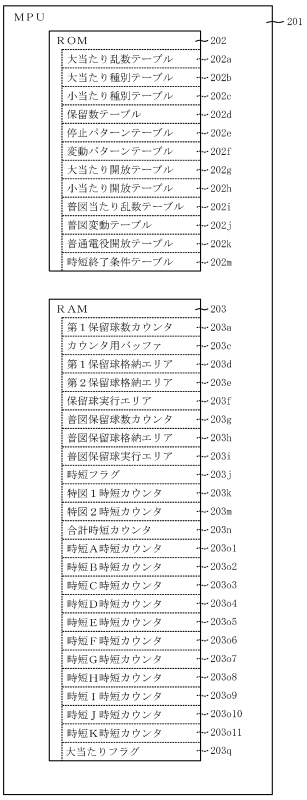
【図６３５】



【図６３６】



【図６３７】



【図６３８】

202b1

特図１大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短壱	0～49	50%	3R	第１時間短縮状態
時短弐	50～99	50%		第６時間短縮状態

（ａ）

202b2

特図２大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短参	0～99	100%	10R	第５時間短縮状態

（ｂ）

【図６３９】

202c

特図２小当たり種別テーブル

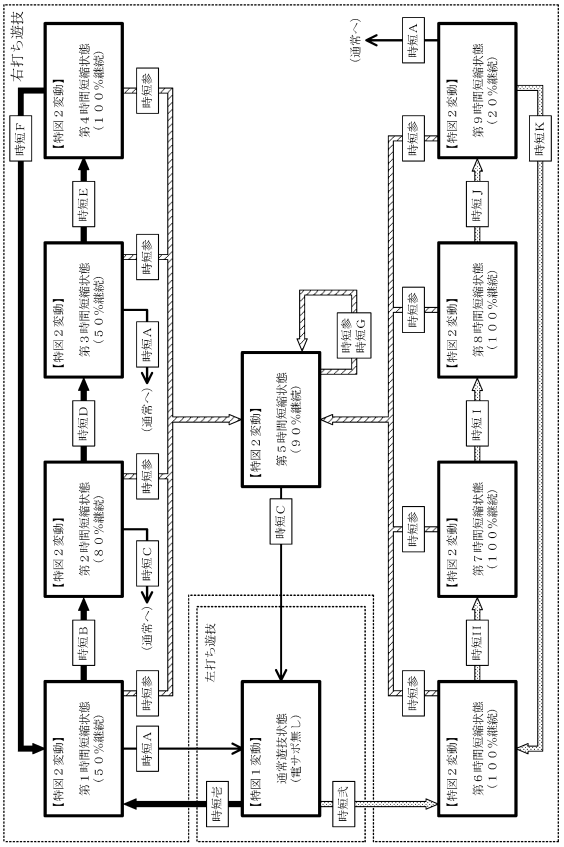
小当たり種別	特定領域通過有無	小当たり種別カウント2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
小当たりA	非通過	0～299	—	1R	—
時短A	通過	0～32	11.0%	1+2R	通常遊技状態
時短B		33～59	9.0%	1+9R	第２時間短縮状態
時短C		60～67	2.7%	1+2R	通常遊技状態
時短D		68～93	8.7%	1+9R	第３時間短縮状態
時短E		94～120	9.0%	1+9R	第４時間短縮状態
時短F		121～124	1.3%	1+9R	第１時間短縮状態
時短G		125～189	21.7%	1+9R	第５時間短縮状態
時短H		190～225	12.0%	1+9R	第７時間短縮状態
時短I		226～261	12.0%	1+9R	第８時間短縮状態
時短J		262～297	12.0%	1+9R	第９時間短縮状態
時短K		298～299	0.7%	1+9R	第６時間短縮状態

【図６４０】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	普図確率	発射態様	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	当選可能な大当たり種別	特別領域通過可能な小当たり種別	継続率	備考
通常遊技状態	初期状態 時短A・C当選	低	左	特図１	5～190	15～190	時短壱 時短弐	—	—	右打ち禁止報知
第１時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短壱・F当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短A 時短B	約50%	右打ち報知
第２時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短B当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短C 時短D	約80%	右打ち報知
第３時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短D当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短A 時短E	約50%	右打ち報知
第４時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短E当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短F	100%	右打ち報知
第５時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短参・G当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短C 時短G	約90%	右打ち報知
第６時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短弐・K当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短H	100%	右打ち報知
第７時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短H当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短I	100%	右打ち報知
第８時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短I当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短J	100%	右打ち報知
第９時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短J当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短A 時短K	約20%	右打ち報知

【図６４１】



【図６４２】

202g

大当たり開放テーブル

遊技状態	大当たり種別	小当たり種別	開放入賞口	ラウンド回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態	時短壱	—	大入賞口	3回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	0P時間は小当たり（1R）で特定領域通過時の大当たり（2R）移行時の時間
	時短弐	—		10回							
	時短参	—		2回	10秒		10秒				
		時短A		9回							
		時短C									
		時短B									
		時短D									
		時短E									
		時短F									
		時短G									
		時短H									
		時短I									
		時短J									
		時短K									
時間短縮状態	時短壱	—	大入賞口	3回	10秒	1秒	10秒	30秒	10個	5個	0P時間は小当たり（1R）で特定領域通過時の大当たり（2R）移行時の時間
	時短弐	—		10回							
	時短参	—		2回							
		時短A		9回							
		時短C									
		時短B									
		時短D									
		時短E									
		時短F									
		時短G									
		時短H									
		時短I									
		時短J									
		時短K									

【図６４３】

202h

小当たり開放テーブル

遊技状態	小当たり種別	開放入賞口	開放回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
										（特定領域非通過）
通常遊技状態 時間短縮状態	小当たりA	小入賞口	10回	9秒	1.2秒	5秒	0.1秒	10個	1個	・特定領域を球が通過で大当たり ・小入賞口に５個目の球が入賞したタイミングで特定領域を開放
	時短A									
	時短B									
	時短C									
	時短D									
	時短E									
	時短F									
	時短G									
	時短H									
	時短I									
	時短J									
	時短K									

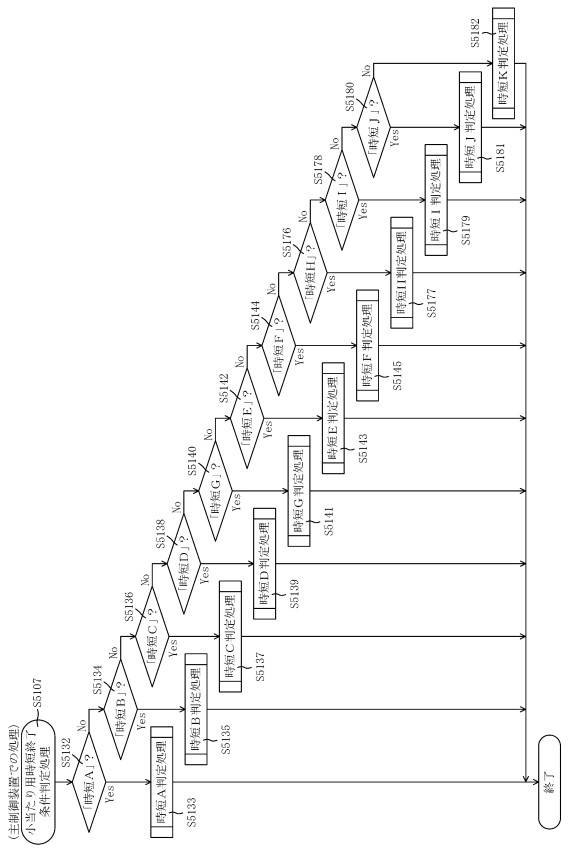
【図６４４】

202m

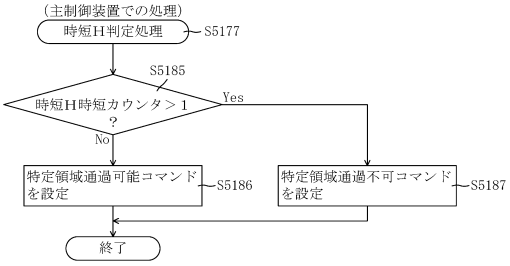
時短終了条件テーブル

大当たり種別	小当たり種別	時短回数			小当たり当選回数										移行先遊技状態
		特図１時短回数	特図２時短回数	合計時短回数	時短A	時短B	時短C	時短D	時短E	時短F	時短G	時短H	時短I	時短J	時短K	
	時短A 時短C	0回	0回	0回	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	通常遊技状態
時短壱	時短F	10000回	10000回	10000回	1回	1回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	第１時間短縮状態
—	時短B	10000回	10000回	10000回	100回	100回	1回	1回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	第２時間短縮状態
—	時短D	10000回	10000回	10000回	1回	100回	100回	100回	1回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	第３時間短縮状態
—	時短E	10000回	10000回	10000回	100回	100回	100回	100回	100回	1回	100回	100回	100回	100回	100回	第４時間短縮状態
時短参	時短G	10000回	10000回	10000回	100回	100回	1回	100回	100回	100回	1回	100回	100回	100回	100回	第５時間短縮状態
時短弐	時短K	10000回	10000回	10000回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	1回	100回	100回	100回	第６時間短縮状態
—	時短H	10000回	10000回	10000回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	1回	100回	100回	第７時間短縮状態
—	時短I	10000回	10000回	10000回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	1回	100回	第８時間短縮状態
—	時短J	10000回	10000回	10000回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	1回	第９時間短縮状態

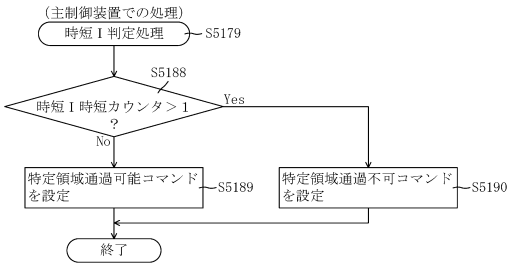
【図６４５】



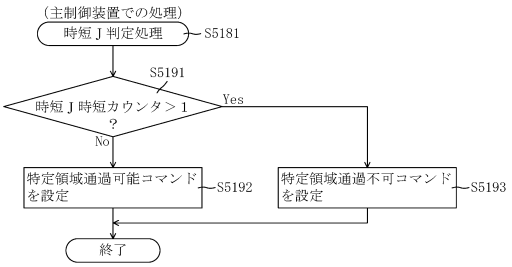
【図６４６】



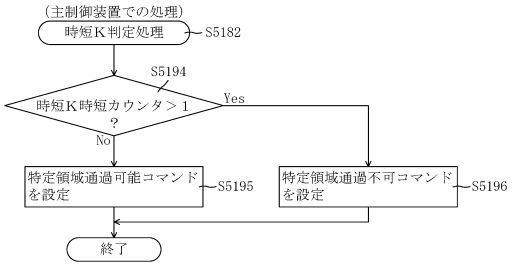
【図６４７】



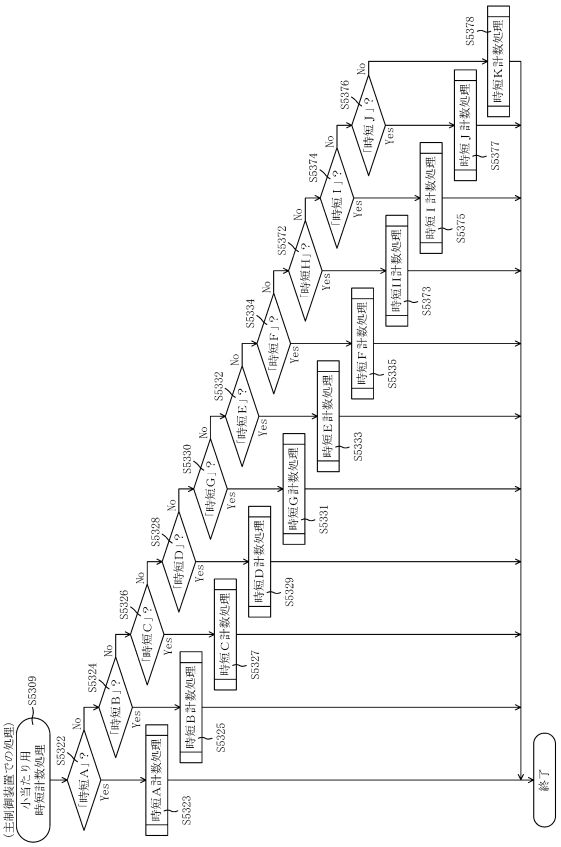
【図６４８】



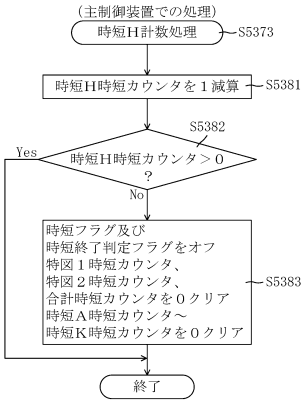
【図６４９】



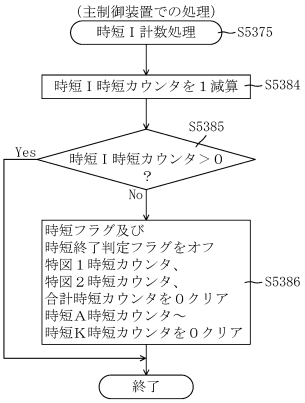
【図６５０】



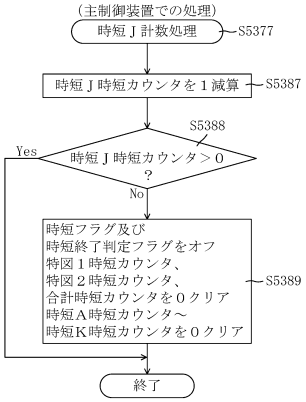
【図６５１】



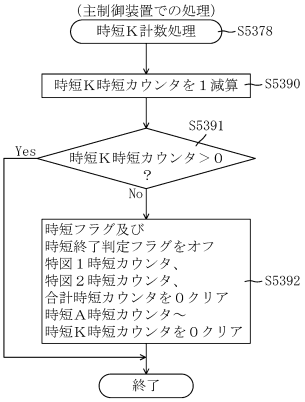
【図６５２】



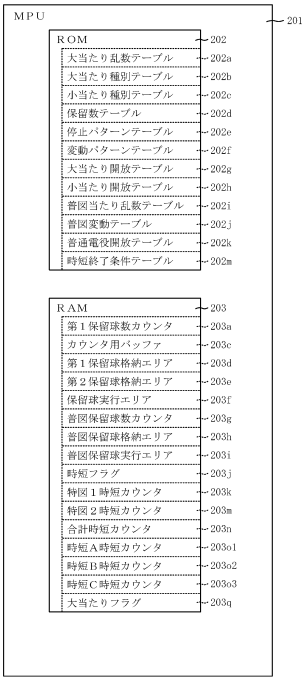
【図６５３】



【図６５４】



【図６５５】



【図６５６】

202b1

特図１大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短壱	0～32	33%	3R	第１時間短縮状態
時短弐	33～65	33%		第２時間短縮状態
時短参	66～99	34%		第３時間短縮状態

（ａ）

202b2

特図２大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短四	0～99	100%	10R	第３時間短縮状態

（ｂ）

【図６５７】

202c

特図２小当たり種別テーブル

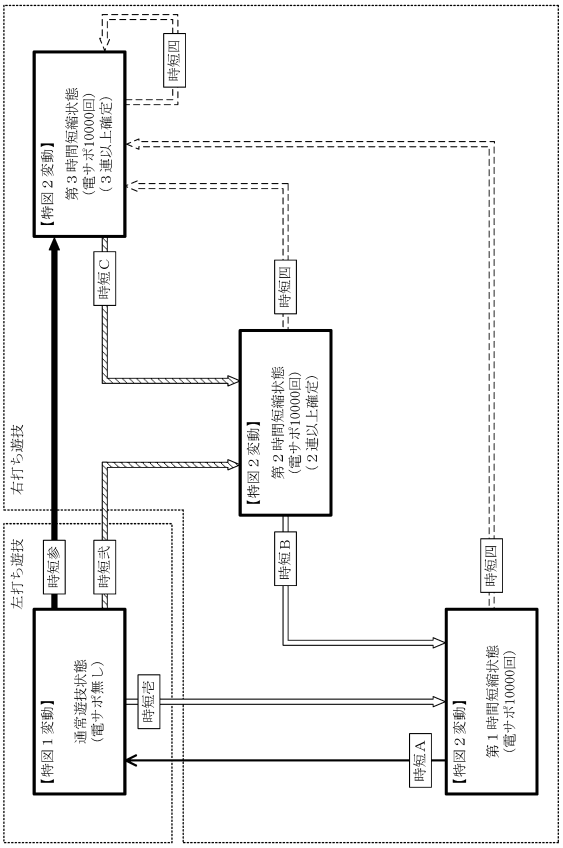
小当たり種別		特定領域通過有無	小当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
小当たりＡ		非通過	0～299	—	1R	—
時短Ａ		通過	0～99	33.3%	1+9R	通常遊技状態
時短Ｂ			100～199	33.3%	1+9R	第１時間短縮状態
時短Ｃ			200～299	33.3%	1+9R	第２時間短縮状態

【図６５８】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	普図確率	装飾／発射態様	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	当選可能な大当たり種別	特別領域通過可能な小当たり種別	継続率	備考
通常遊技状態	初期状態 時短Ａ当選	低	左	特図１	5～190	15～190	時短壱 時短弐 時短参	—	—	右打ち禁止報知
第１時間短縮状態（電サポ10000回）	時短壱・Ｂ当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短四	時短Ａ	6%	右打ち報知
第２時間短縮状態（電サポ10000回）	時短弐・Ｃ当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短四	時短Ｂ	100%	右打ち報知
第３時間短縮状態（電サポ10000回）	時短参・四当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短四	時短Ｃ	100%	右打ち報知

【図６５９】



【図６６０】

202k

大当たり開放テーブル

遊技状態	大当たり種別	小当たり種別	開放入賞口	ラウンド回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態	時短壱	—	大入賞口	3回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	
	時短弐	—		10回							0P時間は小当たり（1R）で特定領域通過時の大当たり（2R）移行時の時間
	時短参	—		9回	10秒		10秒				
	時短四	—									
	—	時短A									
	—	時短B									
	—	時短C									
時間短縮状態	時短壱	—		3回		1秒					
	時短弐	—									
	時短参	—		10回	10秒		10秒	30秒	10個	5個	0P時間は小当たり（1R）で特定領域通過時の大当たり（2R）移行時の時間
	時短四	—		9回							
	—	時短A									
	—	時短B									
	—	時短C									

【図６６１】

202h

小当たり開放テーブル

遊技状態	小当たり種別	開放入賞口	開放回数	0P時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態 時間短縮状態	小当たりA	小入賞口	10回	9秒	1.2秒	5秒	0.1秒	10個	1個	（特定領域非通過）
	時短A									・特定領域を球が通過で大当たり ・小入賞口に５個目の球が入賞したタイミングで特定領域を開放
	時短B									
	時短C									

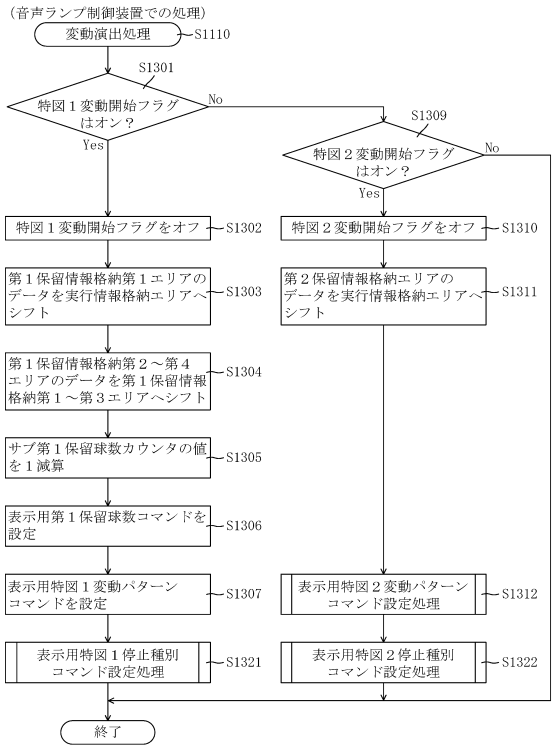
【図６６２】

202m

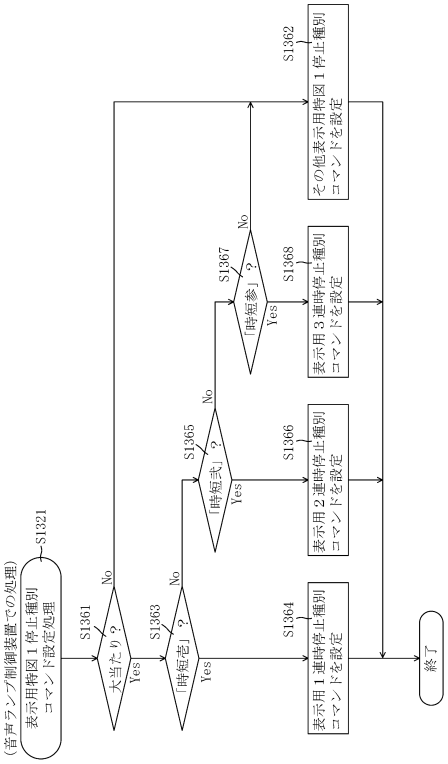
時短終了条件テーブル

大当たり種別	小当たり種別	時短回数 特図１時短回数	時短回数 特図２時短回数	時短回数 合計時短回数	小当たり当選回数 時短A	小当たり当選回数 時短B	小当たり当選回数 時短C	移行先遊技状態	備考
—	時短A	0回	0回	0回	—	—	—	通常遊技状態	・時短回数による終了条件の成立時で、該当変動が小当たりの場合、小入賞口の開放動作終了から5秒後に時短高確フラグをオフにする
時短壱	時短B	10000回	10000回	10000回	1回	100回	100回	第１時間短縮状態	
時短弐	時短C	10000回	10000回	10000回	100回	1回	100回	第２時間短縮状態	・小当たり作動回数による終了条件が成立する場合、該当変動の図柄確定時に時短高確フラグをオフにする
時短参 時短四	—	10000回	10000回	10000回	100回	100回	1回	第３時間短縮状態	

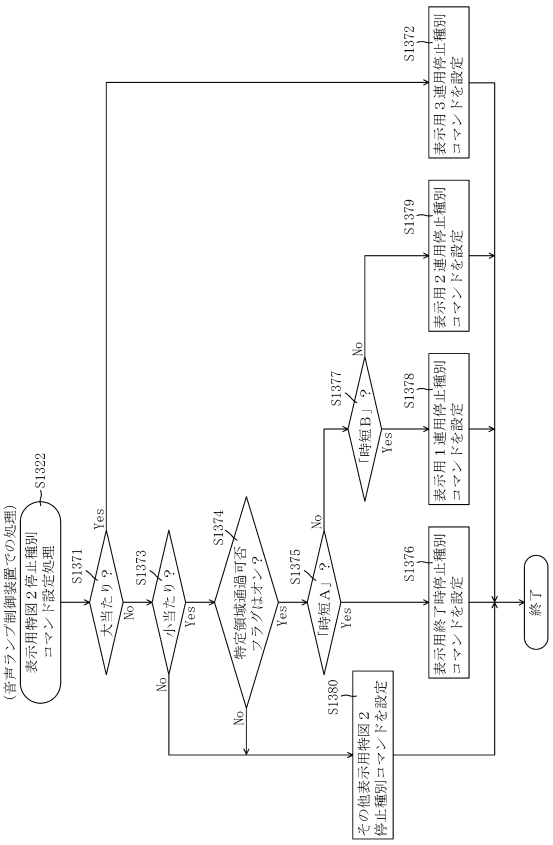
【図６６３】



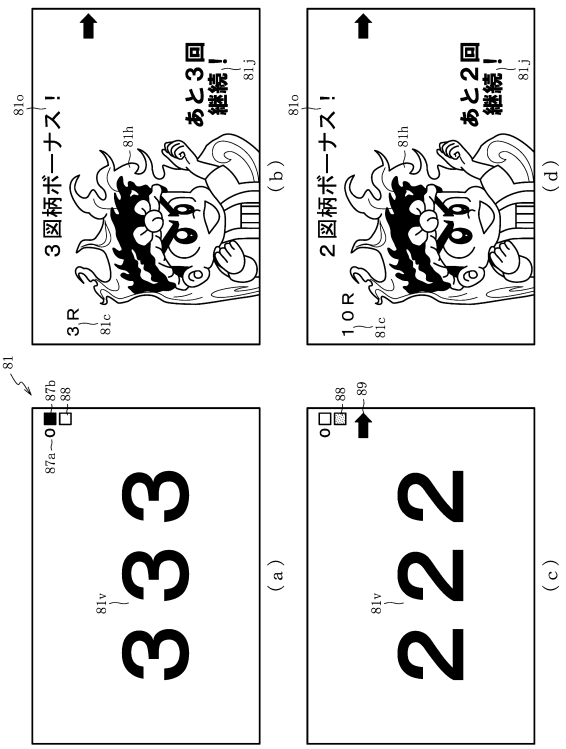
【図６６４】



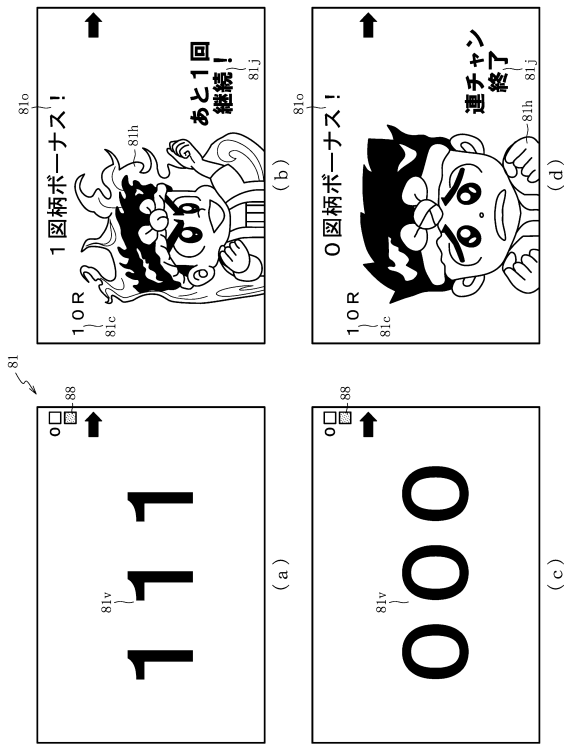
【図６６５】



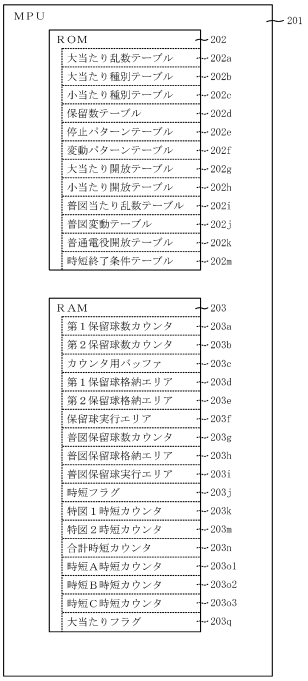
【図６６６】



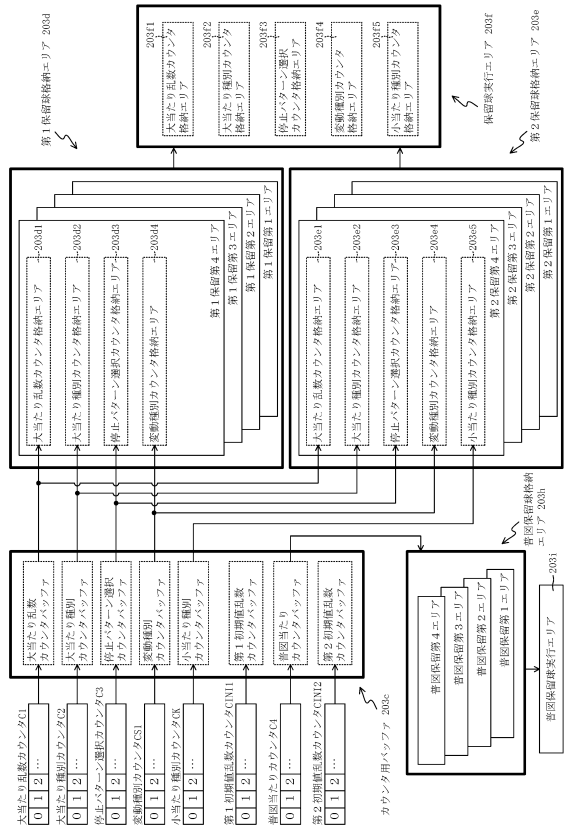
【図６６７】



【図６６８】



【図６６９】



【図６７０】

202a1

特図１大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0～31	32個	－	0個	32～9999	9968個
2	0～33	34個	－	0個	34～9999	9966個
3	0～35	36個	－	0個	36～9999	9964個

（a）

202a2

特図２大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0～31	32個	32～301	270個	302～9999	9698個
2	0～33	34個	34～303	270個	304～9999	9696個
3	0～35	36個	36～305	270個	306～9999	9694個

（b）

【図６７１】

202b1

特図１大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短壱	0～29	30%	10R	第１時間短縮状態
時短弐	30～99	70%		第２時間短縮状態

（ａ）

202b2

特図２大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短参	0～99	100%	10R	第２時間短縮状態

（ｂ）

【図６７２】

202c

特図２小当たり種別テーブル

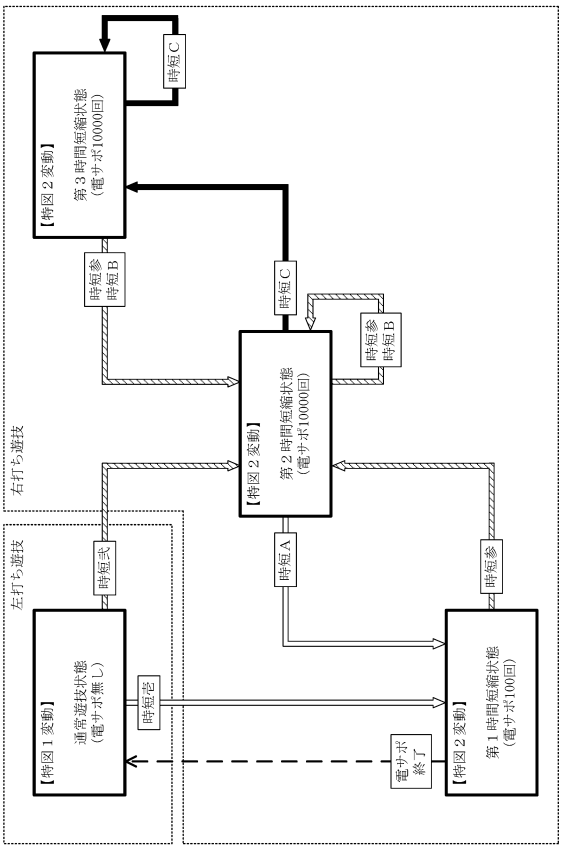
小当たり種別	特定領域通過有無	小当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
小当たりA	非通過	0～299	—	1R	—
時短A	通過	0～99	33.3%	1+9R	第１時間短縮状態
時短B		100～265	55.3%	1+9R	第２時間短縮状態
時短C		266～299	11.3%	1+9R	第３時間短縮状態

【図６７３】

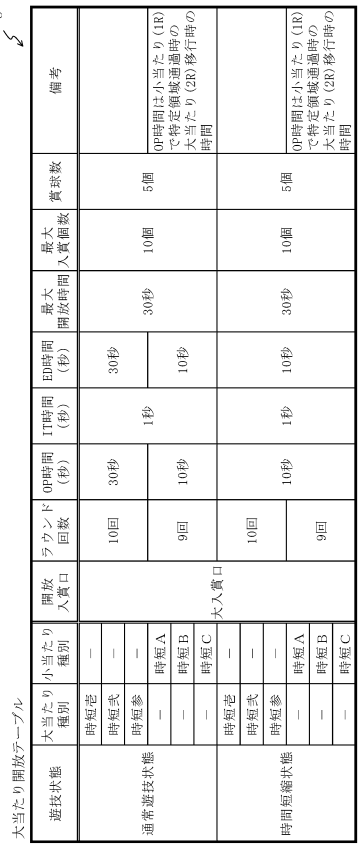
遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	普図確率	突破発射態様	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	当選可能な大当たり種別	特別領域通過可能な小当たり種別	次回大当たり確定割合	備考
通常遊技状態	初期状態 時短状態終了	低	左	特図１	5～190	15～190	時短壱 時短弐	—	約70%	右打ち禁止報知
第１時間短縮状態（電サポ100回）	時短壱・Ａ当選	高	右	特図２	15～190	5～190	時短参	—	100%	右打ち報知
第２時間短縮状態（電サポ10000回）	時短弐・参・Ｂ当選	高	右	特図２	15～190	5～190	時短参	時短Ａ 時短Ｂ 時短Ｃ	約70%	右打ち報知
第３時間短縮状態（電サポ10000回）	時短Ｃ当選	高	右	特図２	15～190	5～190	時短参	時短Ｂ 時短Ｃ	100%	右打ち報知

【図６７４】



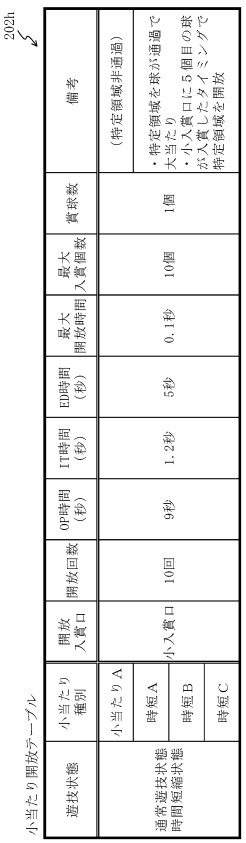
【図６７５】



大当たり開放テーブル 202g

遊技状態	大当たり種別	小当たり種別	開放入賞口	ラウンド回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態	時短壱	—	大入賞口	10回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	
	時短弐	—									
	時短参	—		9回	10秒		10秒				OP時間は小当たり（1R）で特定領域通過時の大当たり（2R）移行時の時間
	—	時短A									
	—	時短B									
	—	時短C									
時間短縮状態	時短壱	—		10回	10秒	1秒	10秒	30秒	10個	5個	
	時短弐	—									
	時短参	—		9回							OP時間は小当たり（1R）で特定領域通過時の大当たり（2R）移行時の時間
	—	時短A									
	—	時短B									
	—	時短C									

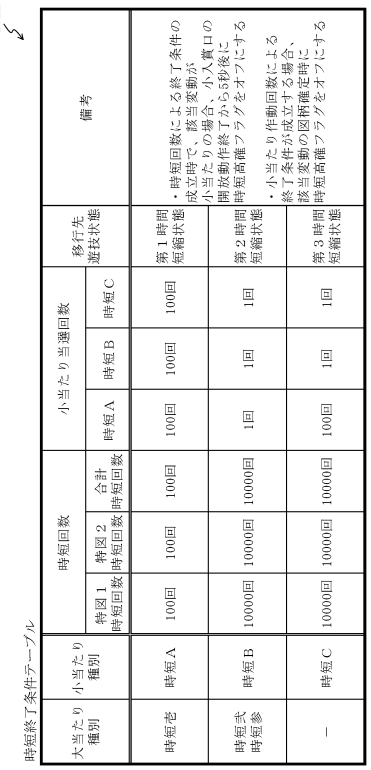
【図６７６】



小当たり開放テーブル 202h

遊技状態	小当たり種別	開放入賞口	開放回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態 時間短縮状態	小当たりA	小入賞口	10回	9秒	1.2秒	5秒	0.1秒	10個	1個	（特定領域非通過） ・特定領域を球が通過で大当たり ・小入賞口に５個目の球が入賞したタイミングで特定領域を開放
	時短A									
	時短B									
	時短C									

【図６７７】



時短終了条件テーブル 202m

大当たり種別	小当たり種別	時短回数 特図1時短回数	時短回数 特図2時短回数	時短回数 合計時短回数	小当たり当選回数 時短A	小当たり当選回数 時短B	小当たり当選回数 時短C	移行先遊技状態	備考
時短壱	時短A	100回	100回	100回	100回	100回	100回	第１時間短縮状態	・時短回数による終了条件の成立時で、該当変動が小当たりの場合、小入賞口の開放動作終了から5秒後に時短高確プラグをオフにする ・小当たり作動回数による終了条件が成立する場合、該当変動の図柄確定時に時短高確プラグをオフにする
時短弐 時短参	時短B	10000回	10000回	10000回	1回	1回	1回	第２時間短縮状態	
—	時短C	10000回	10000回	10000回	100回	100回	1回	第３時間短縮状態	

【図６７８】

特図１用保留数テーブル 202d1

遊技状態	当否	特図１保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ	Aテーブル			Bテーブル
	大当たり	Cテーブル			
時間短縮状態	ハズレ	Aテーブル			
	大当たり	Cテーブル			

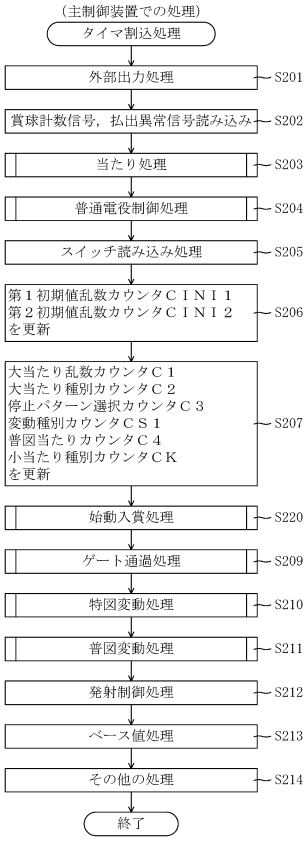
（ａ）

特図２用保留数テーブル 202d2

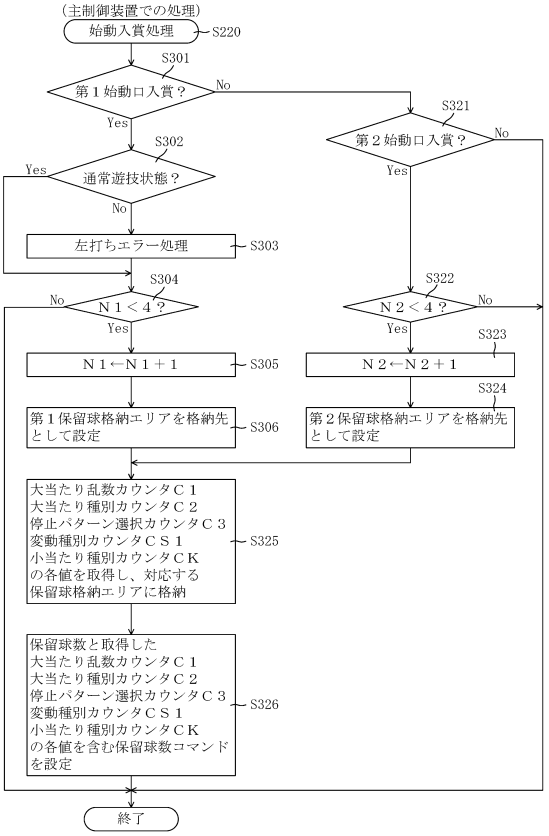
遊技状態	当否	特図２保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ	Aテーブル			Bテーブル
	大当たり 小当たり	Cテーブル			
時間短縮状態	ハズレ	Aテーブル	Bテーブル		
	大当たり 小当たり	Cテーブル			

（ｂ）

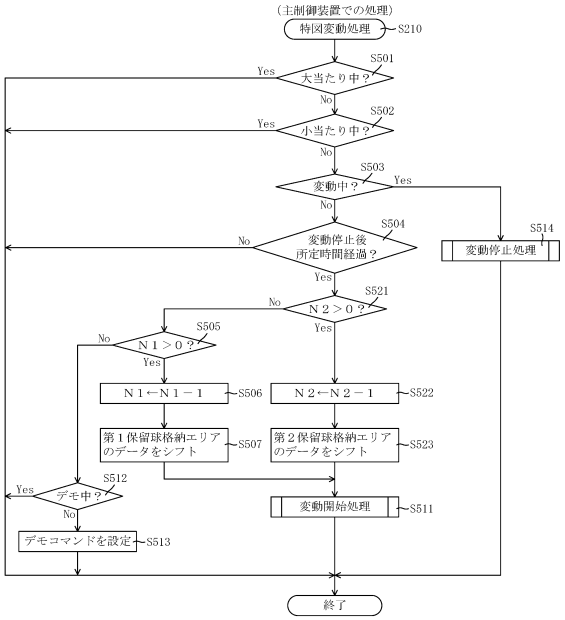
【図６７９】



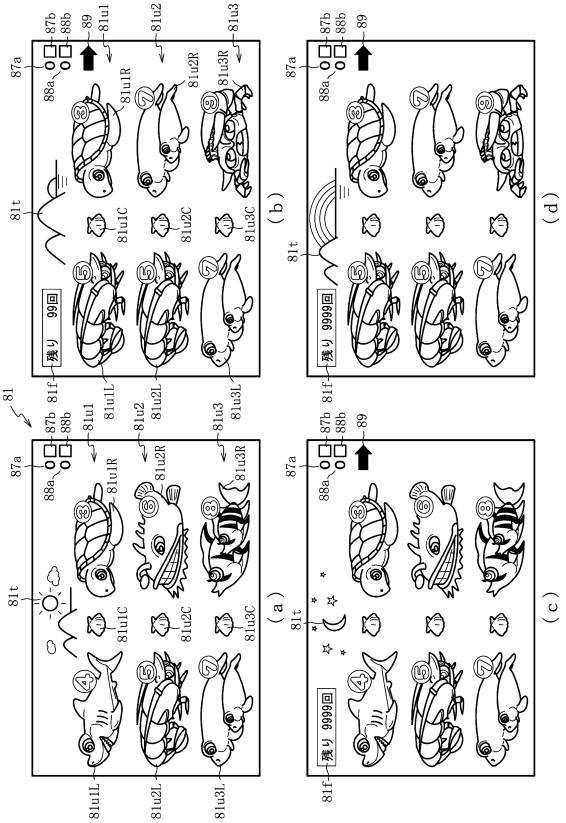
【図６８０】



【図６８１】



【図６８２】

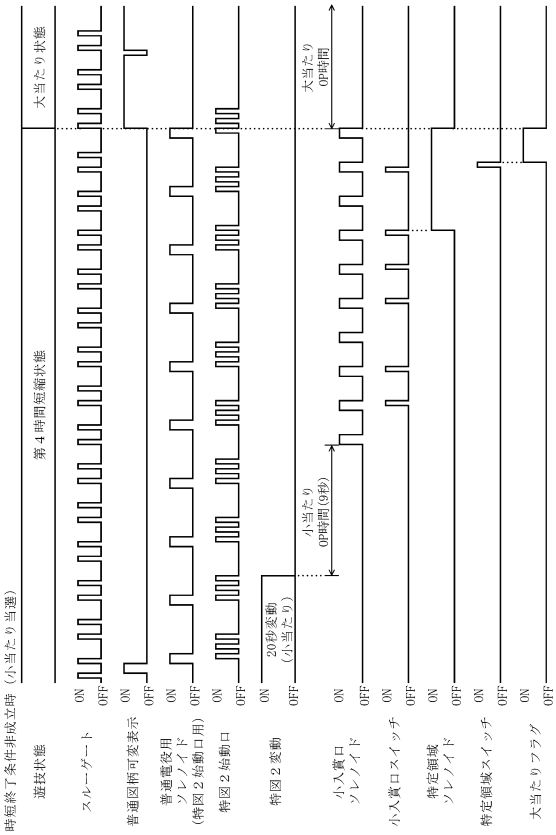


【図６８３】

普通電役開放テーブル　202k

大当たり種別	小当たり種別	遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル時間
—	—	通常遊技状態	–	–	–
時短壱 時短弐 時短参	時短A 時短B 時短C 時短D	第１時間短縮状態 第２時間短縮状態 第３時間短縮状態	1回	5.8秒	–
—	時短E	第４時間短縮状態	10回	0.5秒	3.0秒

【図６８４】

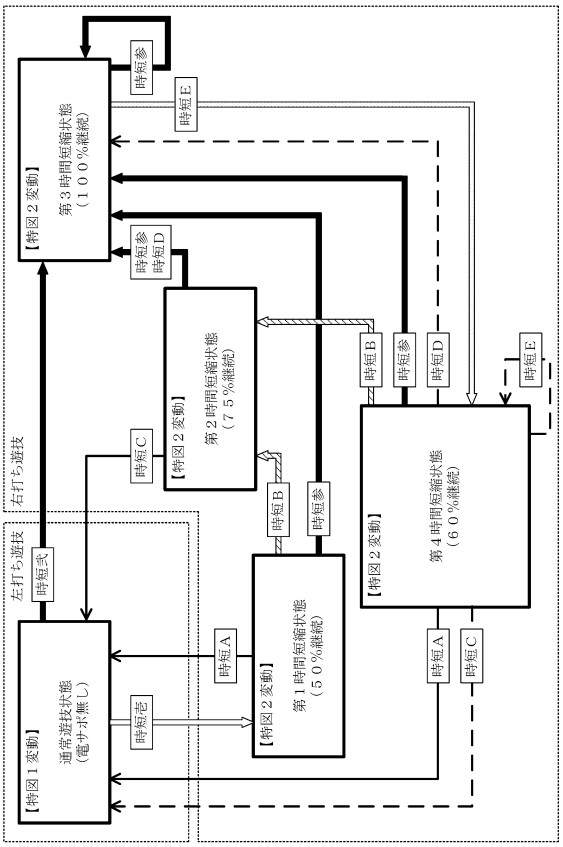


【図６８５】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	普図確率	変動振分	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	当選可能な大当たり種別	特別領域通過可能な小当たり種別	継続率	特定領域通過時カウント数	備考
通常遊技状態	初期状態、時短A・C当選	低	左	特図１	5～190	15～190	時短壱 時短弐	—	—	—	右打ち禁止報知
第１時間短縮状態（電サポ10000回）	時短壱当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短A 時短B	約50%	5R	右打ち報知
第２時間短縮状態（電サポ10000回）	時短B当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短C 時短D	約75%	7R	右打ち報知
第３時間短縮状態（電サポ10000回）	時短弐・参・D当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短E	100%	10R	右打ち報知
第４時間短縮状態（電サポ10000回）	時短E当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短A 時短B （時短C） （時短D） （時短E）	約60%	5～10R	右打ち報知

【図６８６】

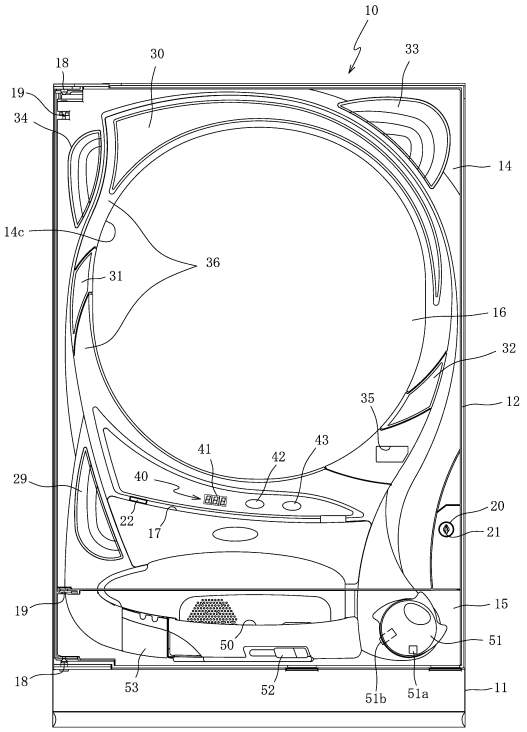


【図６８７】

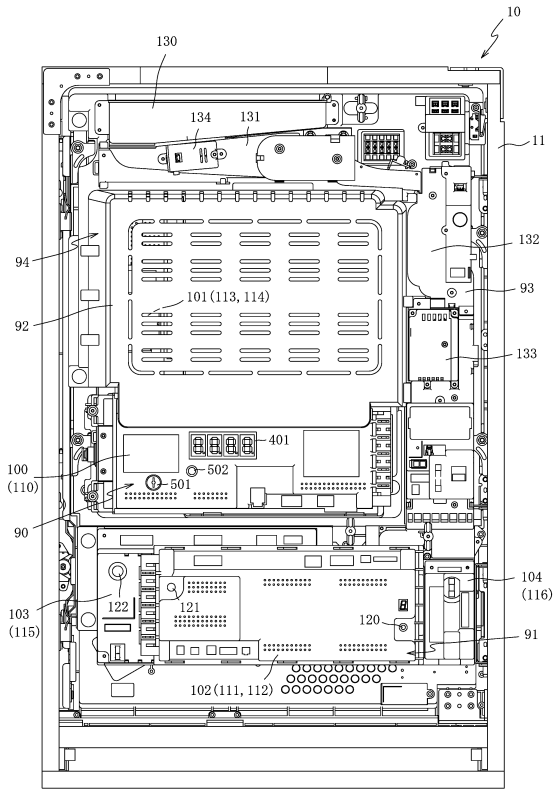
時短終了条件テーブル

大当たり種別	小当たり種別	時短回数 特図１時短回数	時短回数 特図２時短回数	時短回数 合計時短回数	小当たり当選回数 時短A	小当たり当選回数 時短B	小当たり当選回数 時短C	小当たり当選回数 時短D	小当たり当選回数 時短E	移行先遊技状態	備考
	時短A 時短C	0回	0回	0回	—	—	—	—	—	通常遊技状態	・時短回数による終了条件の成立時で、該当変動が小当たりの場合、小入賞口の開放動作終了から5秒後に時短高確フラグをオフにする
時短壱		10000回	10000回	10000回	1回	1回	100回	100回	100回	第１時間短縮状態	
—	時短B	10000回	10000回	10000回	100回	100回	1回	1回	100回	第２時間短縮状態	
時短式時短参	時短D	10000回	10000回	10000回	100回	100回	100回	100回	1回	第３時間短縮状態	・小当たり作動回数による終了条件が成立する場合、該当変動の図柄確定時に時短高確フラグをオフにする
	時短E	10000回	10000回	10000回	1回	1回	100回	100回	100回	第４時間短縮状態	

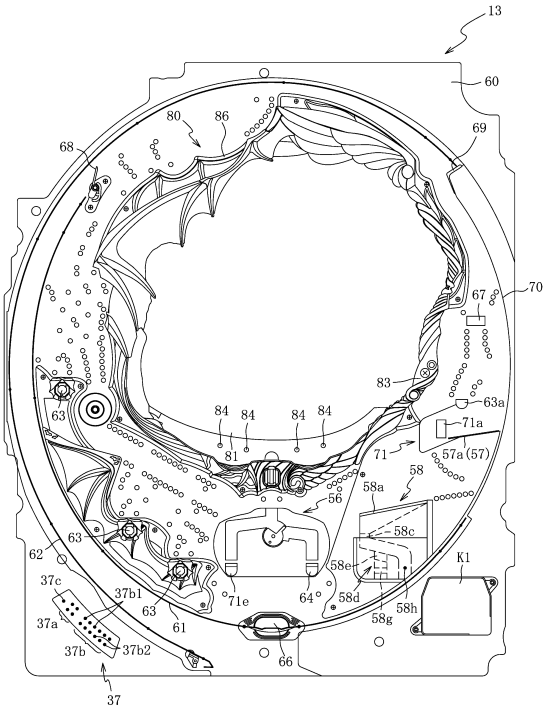
【図６８８】



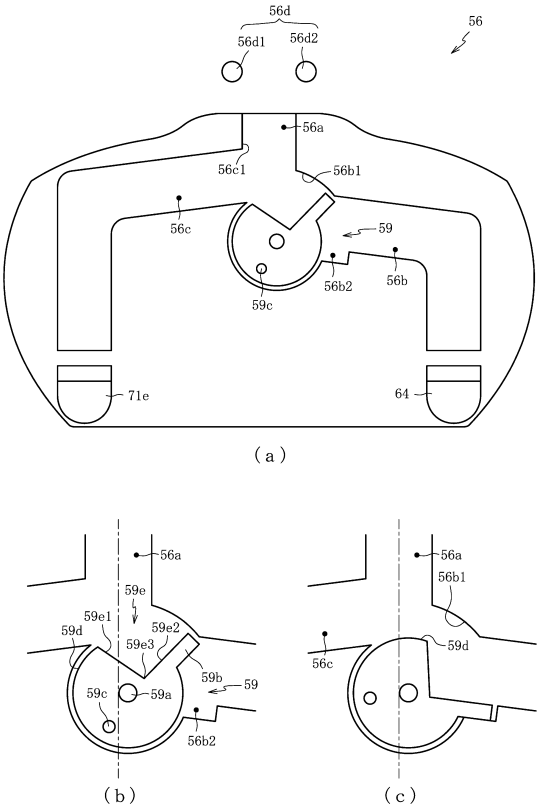
【図６８９】



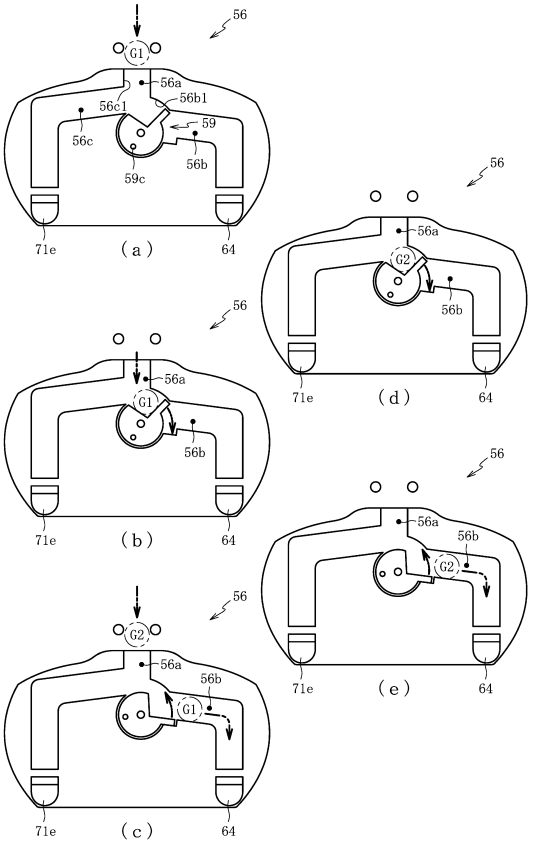
【図６９０】



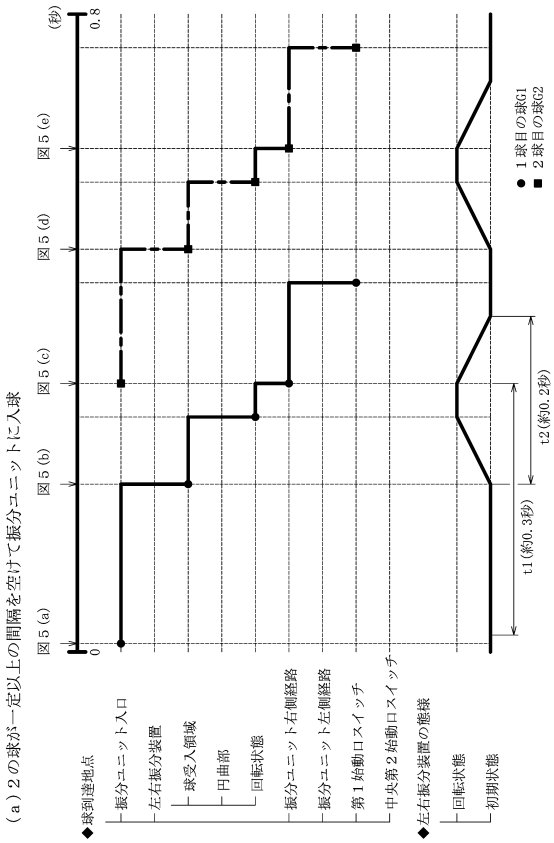
【図６９１】



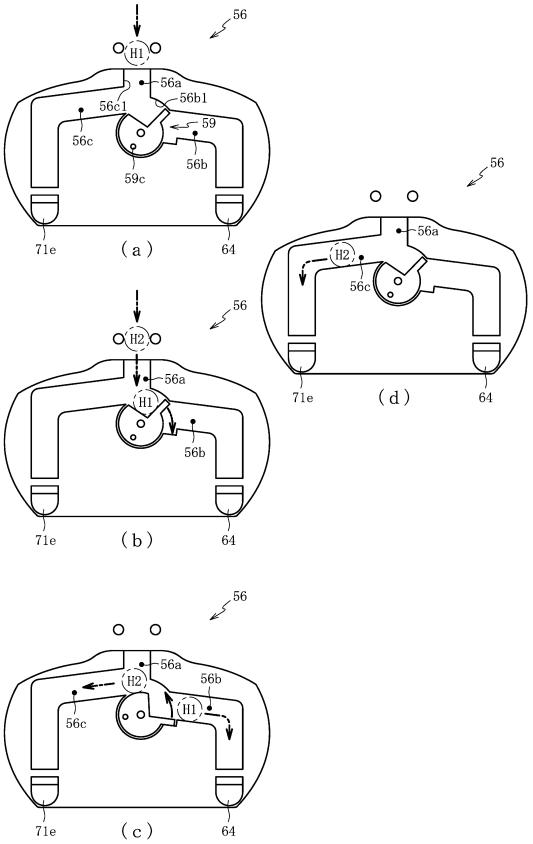
【図６９２】



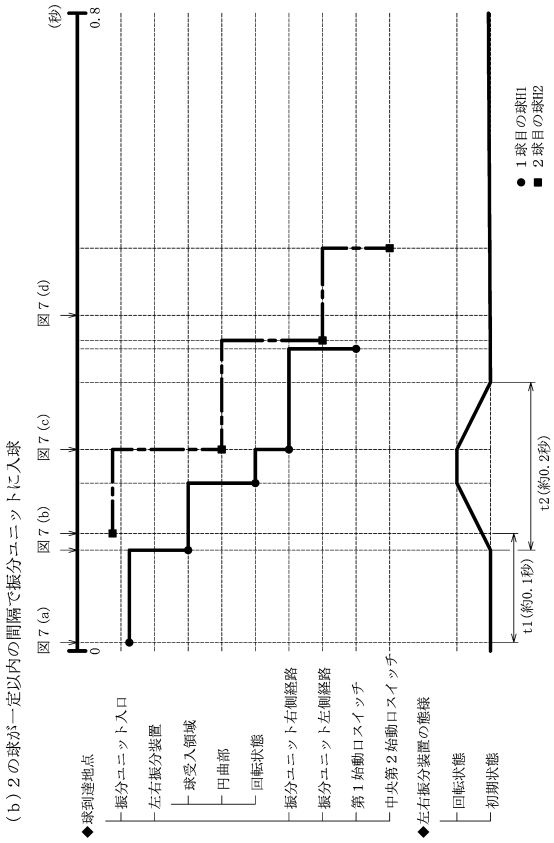
【図６９３】



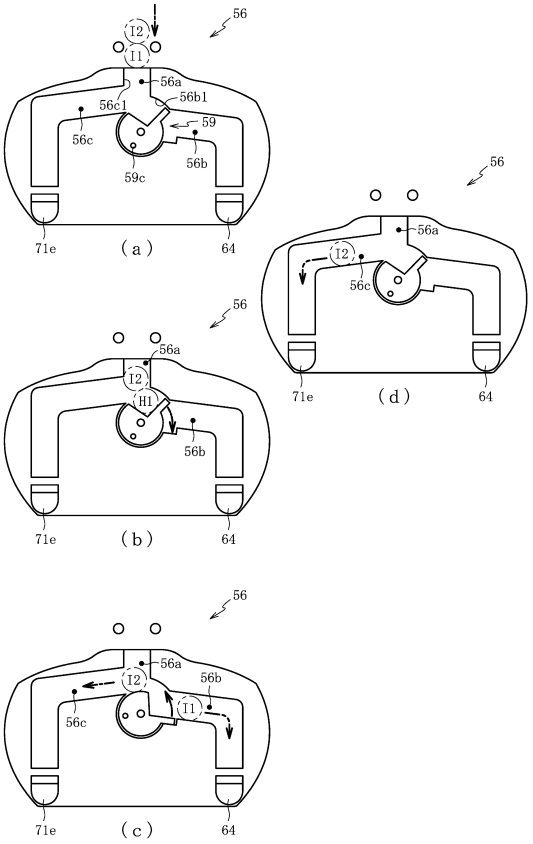
【図６９４】



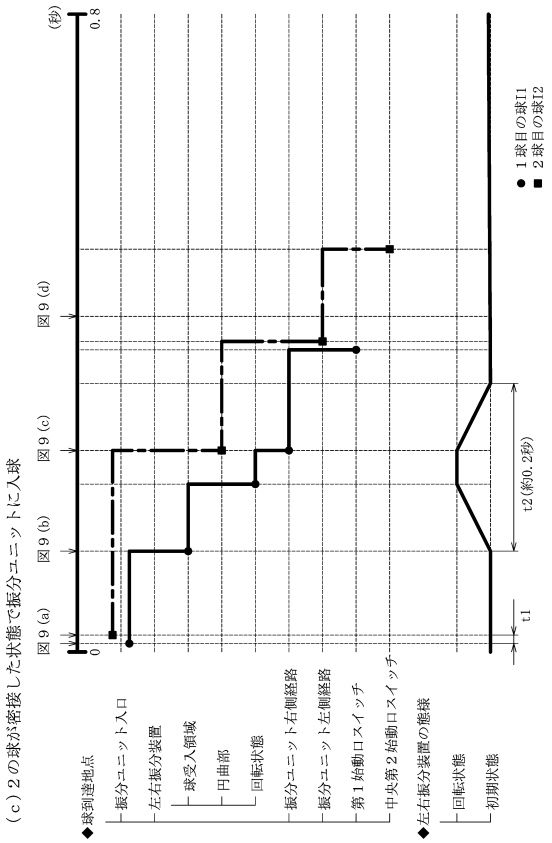
【図６９５】



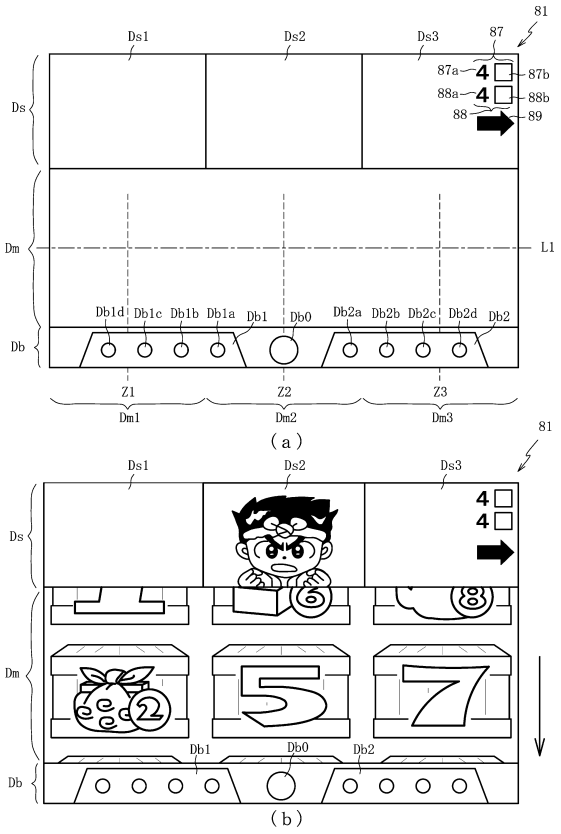
【図６９６】



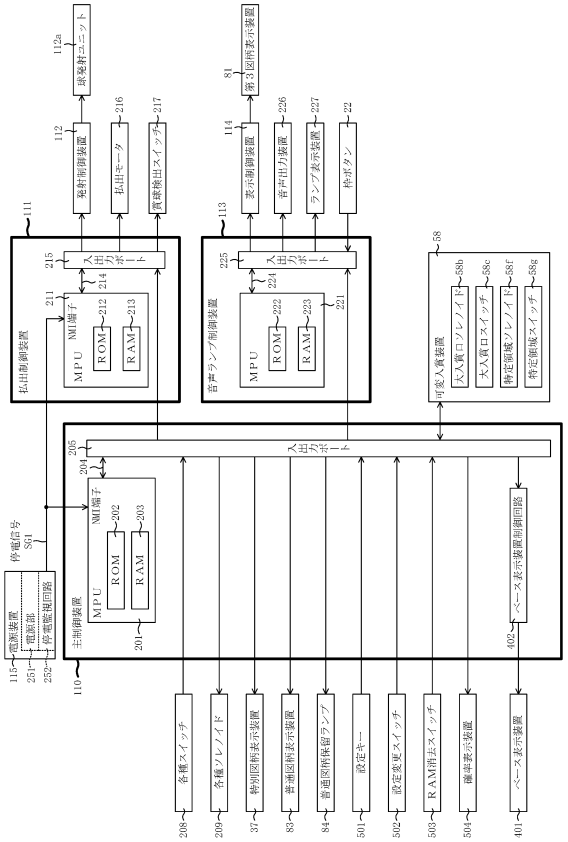
【図６９７】



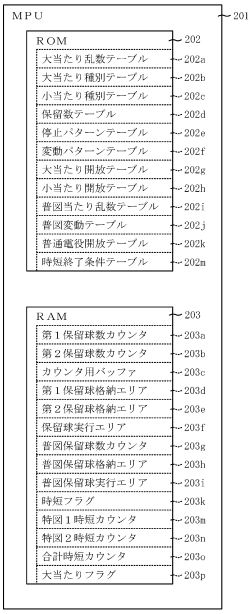
【図６９８】



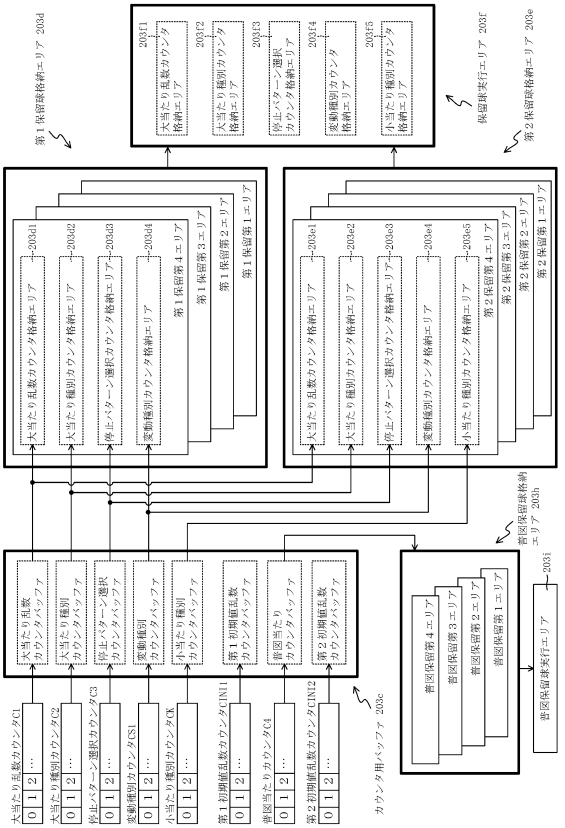
【図６９９】



【図７００】



【図７０１】



【図７０２】

202a1

特図１大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0～32	33個	-	0個	33～9999	9967個
2	0～33	34個	-	0個	34～9999	9966個
3	0～34	35個	-	0個	35～9999	9965個

（ａ）

202a2

特図２大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0～32	33個	33～3032	3000個	3033～9999	6967個
2	0～33	34個	34～3033	3000個	3034～9999	6966個
3	0～34	35個	35～3034	3000個	3035～9999	6965個

（ｂ）

【図７０３】

202b1

特図１大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
通常Ａ	0～49	50%	10R	通常遊技状態
時短Ａ	50～99	50%		時間短縮状態

（ａ）

202b2

特図２大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短Ｂ	0～99	100%	10R	時間短縮状態

（ｂ）

【図７０４】

202c

特図２小当たり種別テーブル

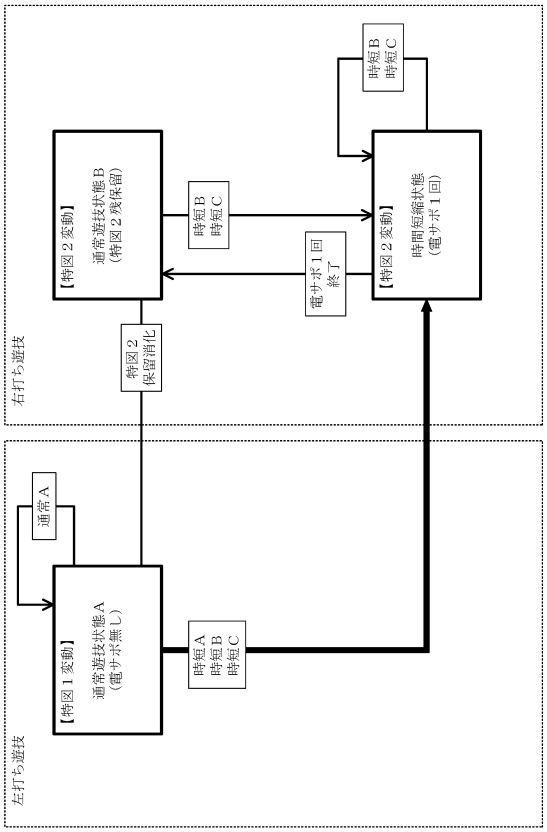
小当たり種別	特定領域通過有無	小当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
小当たりＡ	非通過	0～99	100%	1R	－
時短Ｃ	通過	0～99	100%	1+9R	時間短縮状態

【図７０５】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	普図確率	普図発射態様	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	備考
通常遊技状態Ａ 通常遊技状態Ｂ	初期状態 通常Ａ当選 通常遊技状態Ｂ　終了	低	左	特図１	5～190	60～190	右打ち禁止報知
時間短縮状態（電サポ1回）	時短Ａ・Ｂ・Ｃ当選	高	右	特図２	1,30	30	右打ち報知
通常遊技状態Ｂ（特図２残保留）	電サポ１回終了	低	（右）	－	1,30	30	遊技結果待ち

【図７０６】



【図７０７】

特図１用保留数テーブル 202d1

遊技状態	当否	特図１保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態Ａ	ハズレ	Ａテーブル			Ｂテーブル
	大当たり	Ｃテーブル			
時間短縮状態 通常遊技状態Ｂ	ハズレ	Ｄテーブル			
	大当たり	Ｅテーブル			

（ａ）

特図２用保留数テーブル 202d2

遊技状態	当否	特図２保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態Ａ	ハズレ	Ｆテーブル			
	大当たり 小当たり				
時間短縮状態 通常遊技状態Ｂ	ハズレ	Ｅテーブル			
	大当たり 小当たり				

（ｂ）

【図７０８】

Ａテーブル 202e1

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	0～74
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99
E6	特殊変動	－	－

（ａ）

Ｂテーブル 202e2

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	0～74
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99
E6	特殊変動	－	－

（ｂ）

Ｃテーブル 202e3

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	0～4
E4	スーパーリーチ	－	5～39
E5	スペシャルリーチ	－	40～99
E6	特殊変動	－	－

（ｃ）

【図７０９】

Ｄテーブル 202e4

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	0～99
E3	ノーマルリーチ	－	－
E4	スーパーリーチ	－	－
E5	スペシャルリーチ	－	－
E6	特殊変動	－	－

（ａ）

Ｅテーブル 202e5

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	－
E4	スーパーリーチ	－	－
E5	スペシャルリーチ	－	－
E6	特殊変動	－	0～99

（ｂ）

Ｆテーブル 202e6

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	－
E4	スーパーリーチ	－	0～39
E5	スペシャルリーチ	－	40～99
E6	特殊変動	－	－

（ｃ）

【図７１０】

特図１ハズレ用変動パターンテーブル 202F1

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動(中)のみ
E2	非リーチ・ショート	0～9	1	高速変動(短)のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ

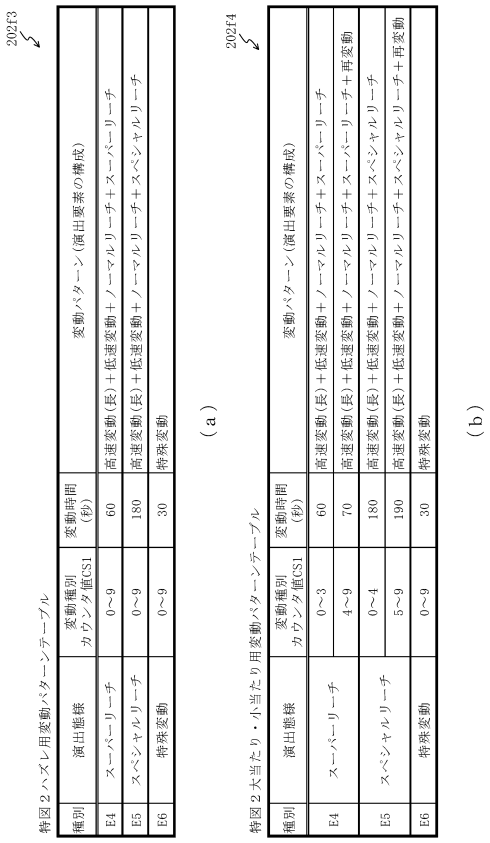
（ａ）

特図１大当たり用変動パターンテーブル 202F2

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動
E6	特殊変動	0～9	30	特殊変動

（ｂ）

【図７１１】



202f3

特図２ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
E6	特殊変動	0～9	30	特殊変動

（ａ）

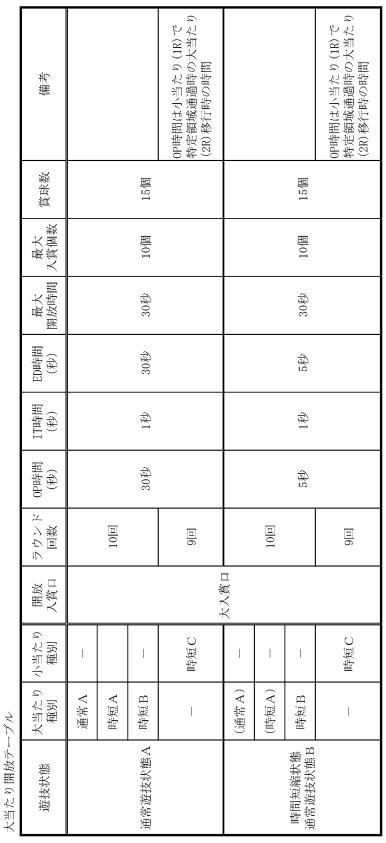
202f4

特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動
E6	特殊変動	0～9	30	特殊変動

（ｂ）

【図７１２】

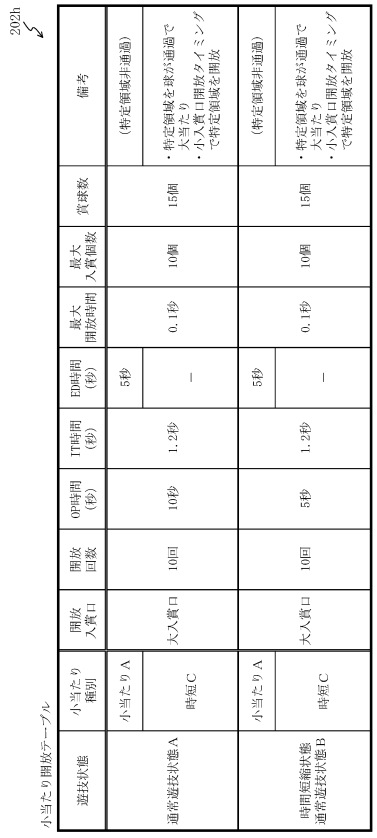


202g

大当たり開放テーブル

遊技状態	大当たり種別	小当たり種別	開放入賞口	ラウンド回数	0P時間（秒）	1T時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態Ａ	通常Ａ	－	大入賞口	10回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	15個	0P時間は小当たり（1R）で特定領域通過時の大当たり（2R）移行時の時間
	時短Ａ										
	時短Ｂ	－									
	－	時短Ｃ		9回							
時間短縮状態通常遊技状態Ｂ	（通常Ａ）	－	大入賞口	10回	5秒	1秒	5秒	30秒	10個	15個	0P時間は小当たり（1R）で特定領域通過時の大当たり（2R）移行時の時間
	（時短Ａ）	－									
	時短Ｂ	－									
	－	時短Ｃ		9回							

【図７１３】



202h

小当たり開放テーブル

遊技状態	小当たり種別	開放入賞口	開放回数	0P時間（秒）	1T時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態Ａ	小当たりＡ	大入賞口	10回	10秒	1.2秒	5秒	0.1秒	10個	15個	（特定領域非通過） ・特定領域を球が通過で大当たり ・小入賞口開放タイミングで特定領域を開放
	時短Ｃ					－				
時間短縮状態通常遊技状態Ｂ	小当たりＡ	大入賞口	10回	5秒	1.2秒	5秒	0.1秒	10個	15個	（特定領域非通過） ・特定領域を球が通過で大当たり ・小入賞口開放タイミングで特定領域を開放
	時短Ｃ					－				

【図７１４】

202m

時短終了条件テーブル

大当たり種別	小当たり種別	時短回数			移行先遊技状態
		特図１時短回数	特図２時短回数	合計時短回数	
通常Ａ	－	0回	0回	0回	通常遊技状態Ａ
時短Ａ 時短Ｂ	時短Ｃ	5回	1回	6回	時間短縮状態

【図７１５】

普図当たり乱数テーブル　202i

遊技状態	普図当たり乱数値 （普図当たりカウンタC4の値）
通常遊技状態	－
時間短縮状態	1～99

（ａ）

普図変動テーブル　202j

遊技状態	変動時間
通常遊技状態	1秒
時間短縮状態	0.1秒

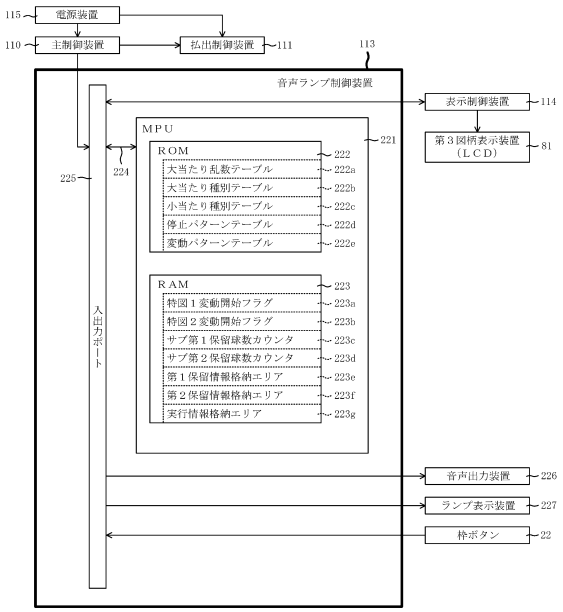
（ｂ）

普通電役開放テーブル　202k

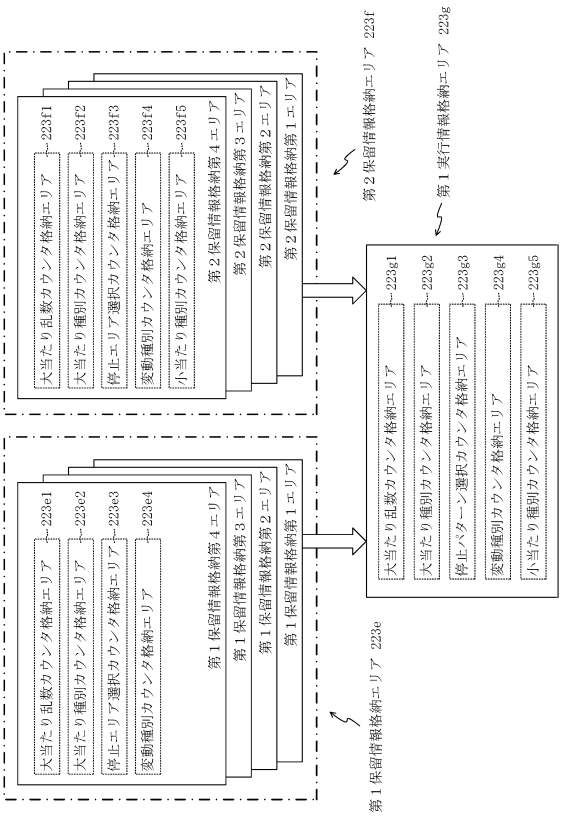
遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル時間	最大入賞個数
通常遊技状態	－	－	－	－
時間短縮状態	5回	1秒	1秒	10個

（ｃ）

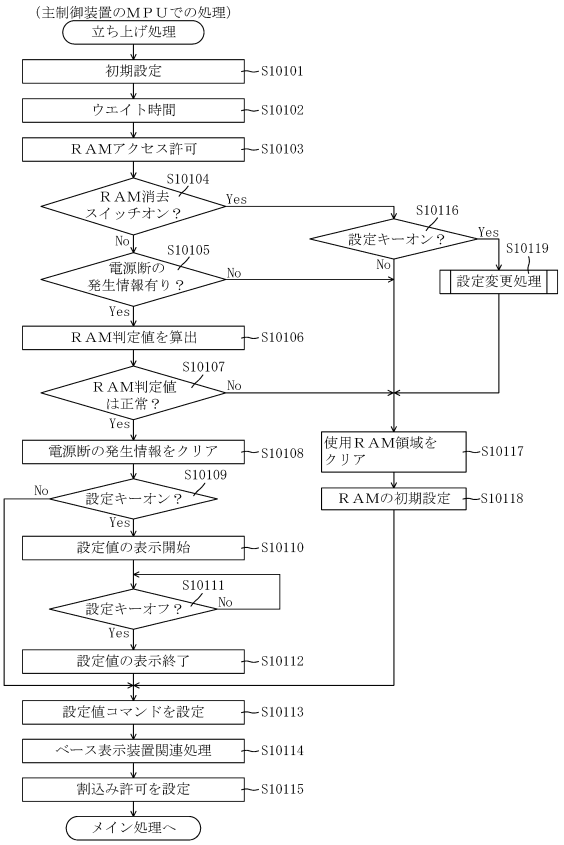
【図７１６】



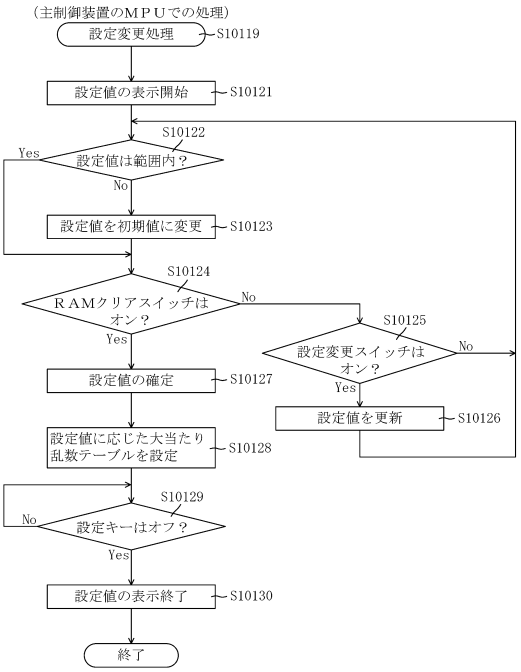
【図７１７】



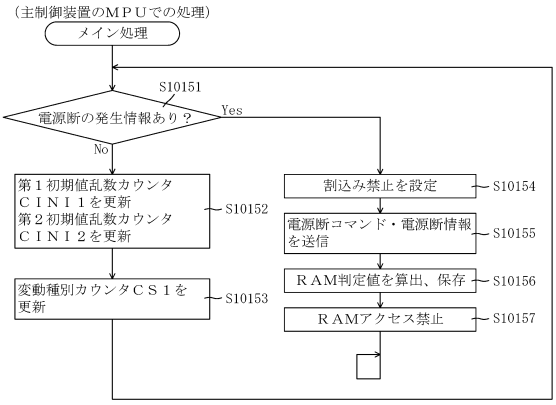
【図７１８】



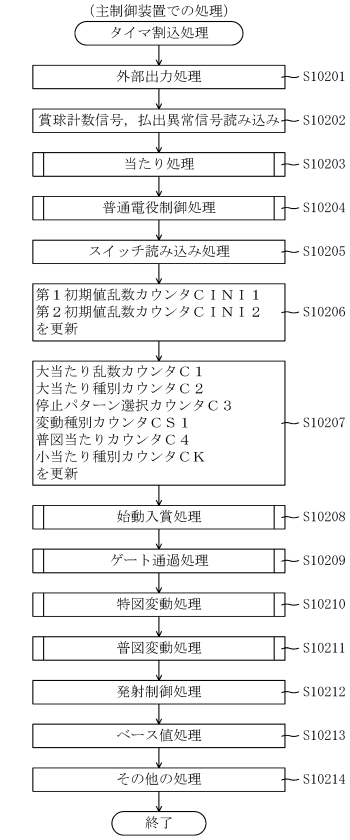
【図７１９】



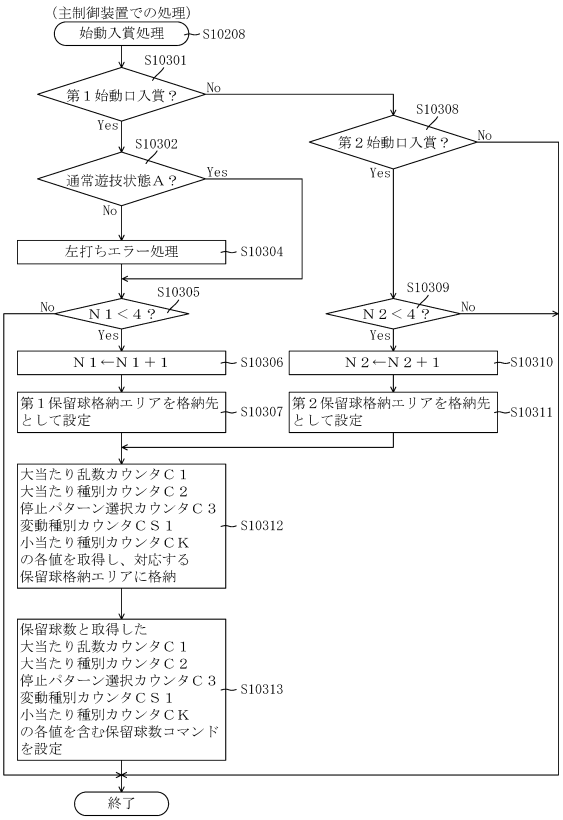
【図７２０】



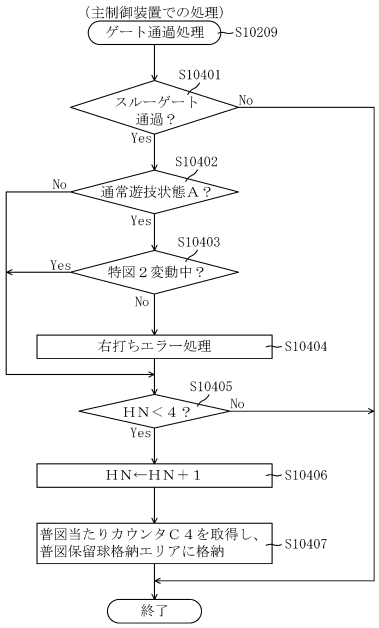
【図７２１】



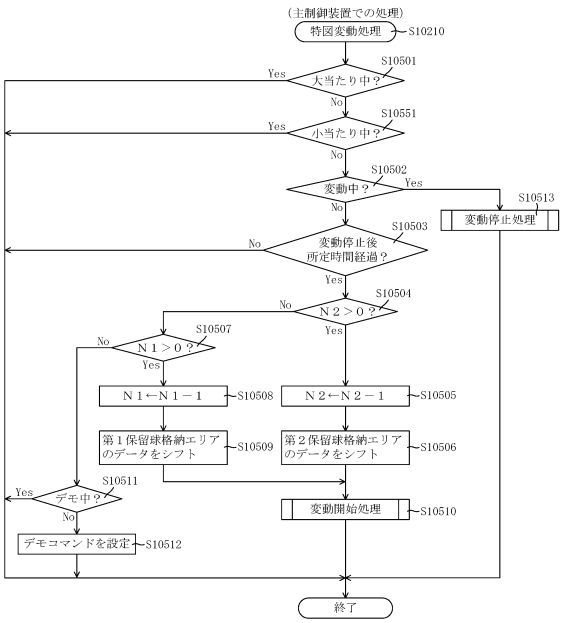
【図７２２】



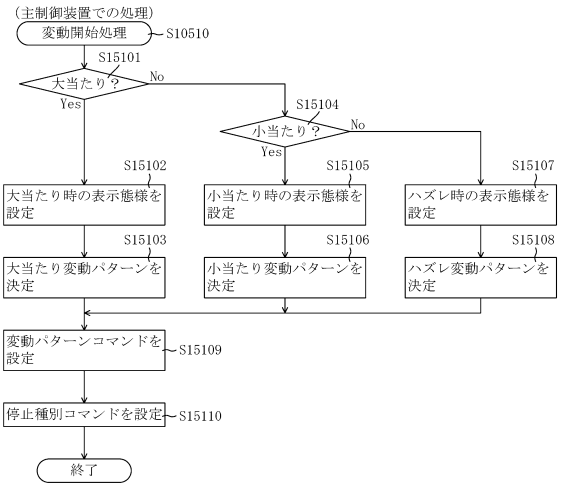
【図７２３】



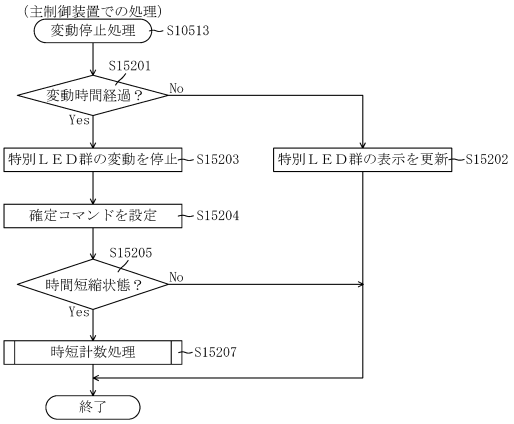
【図７２４】



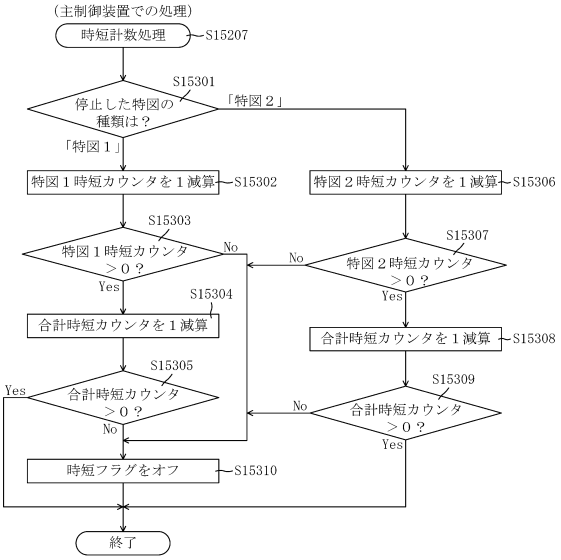
【図７２５】



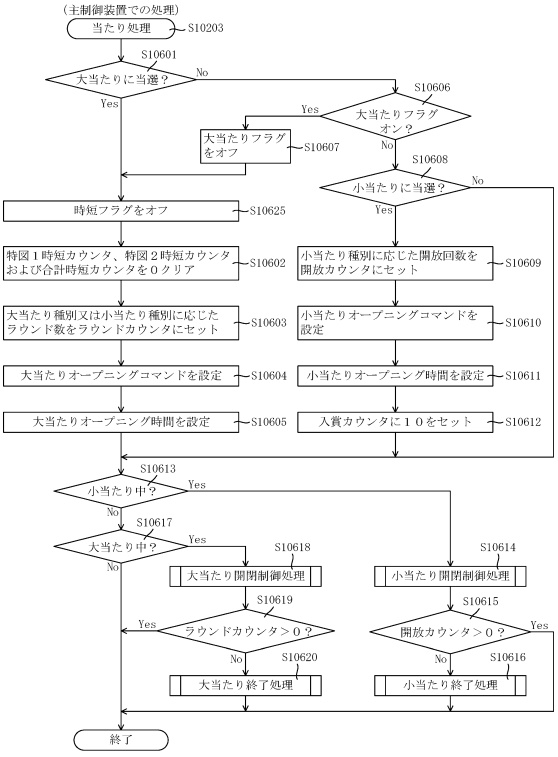
【図７２６】



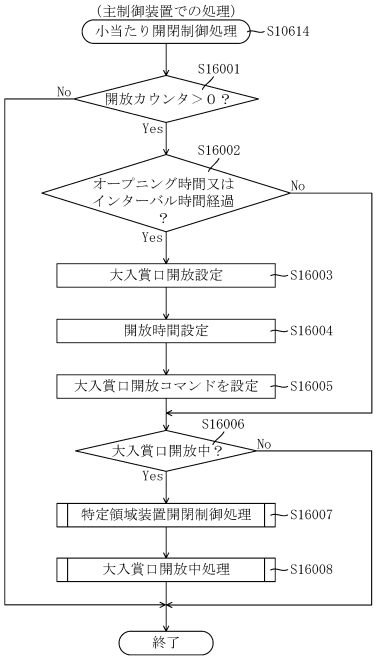
【図７２７】



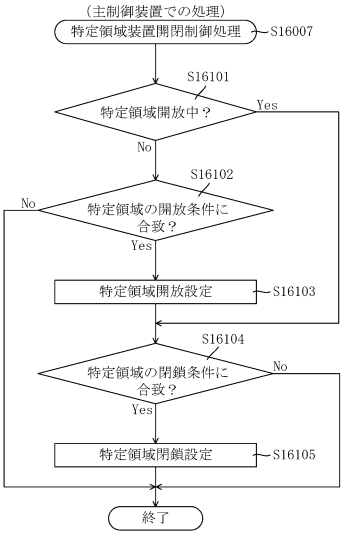
【図７２８】



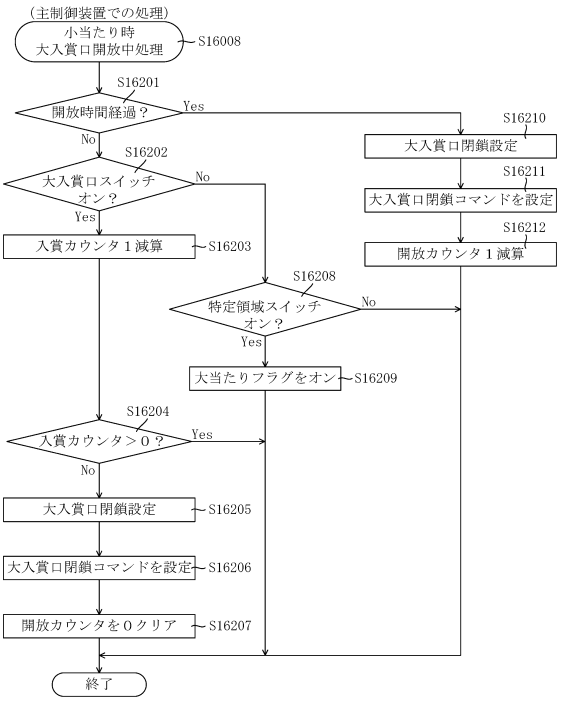
【図７２９】



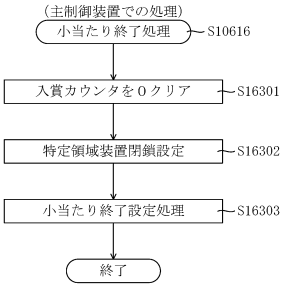
【図７３０】



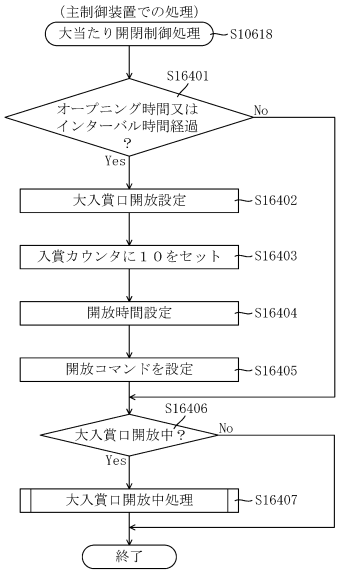
【図７３１】



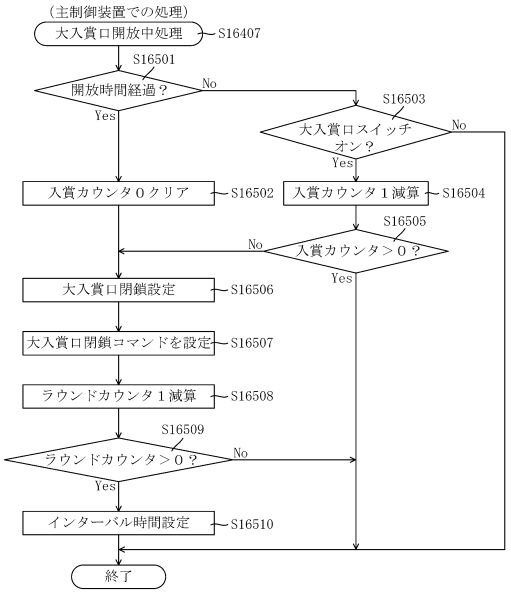
【図７３２】



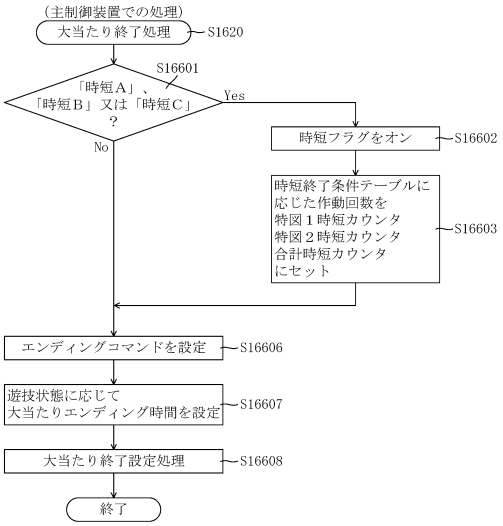
【図７３３】



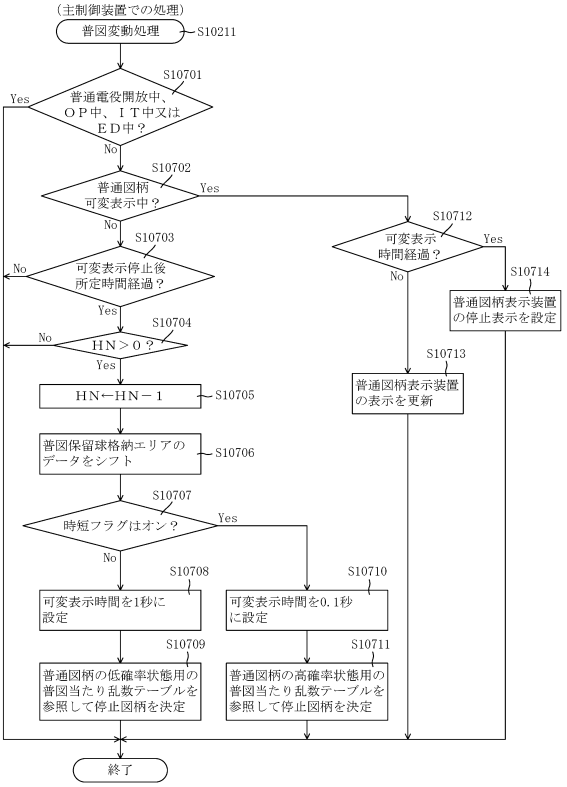
【図７３４】



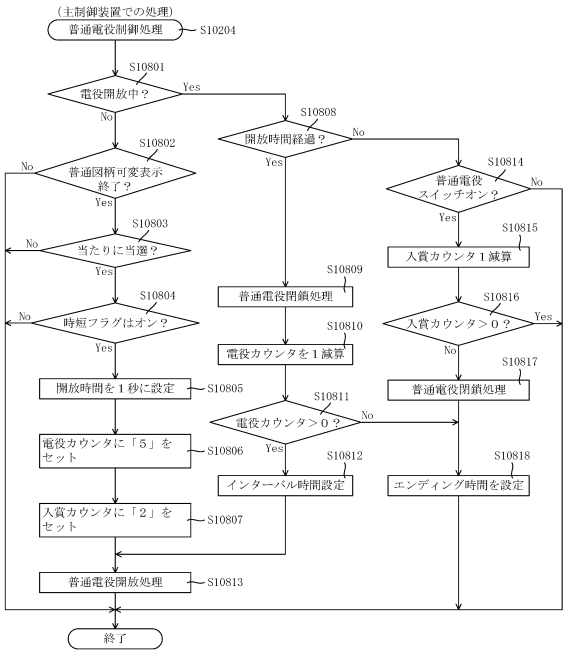
【図７３５】



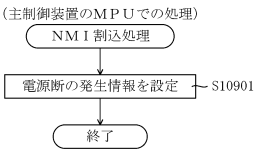
【図７３６】



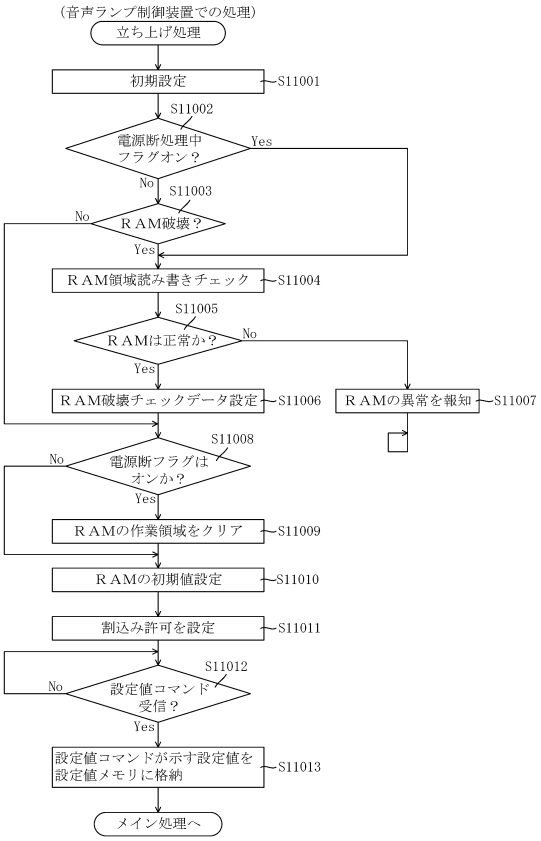
【図７３７】



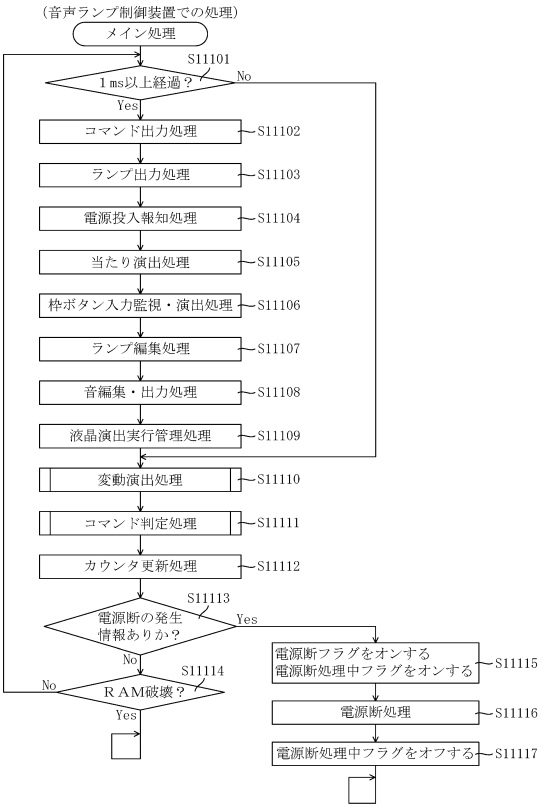
【図７３８】



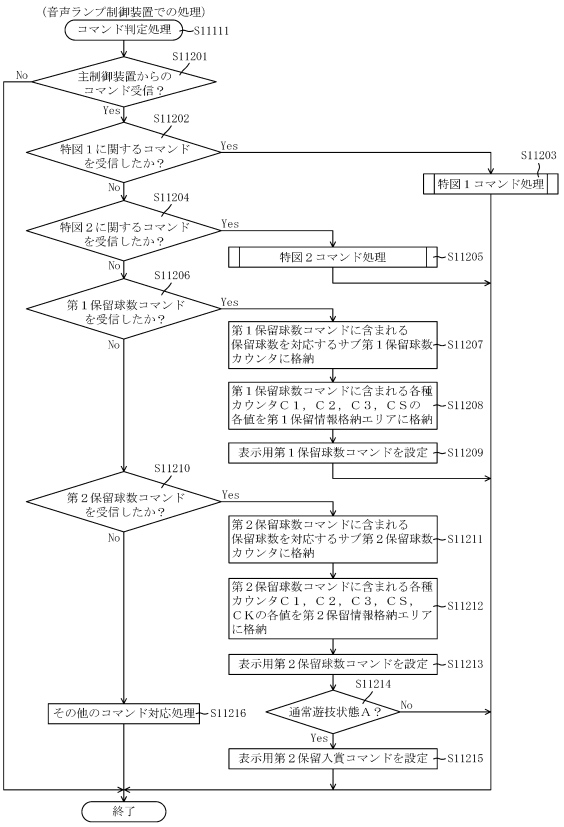
【図７３９】



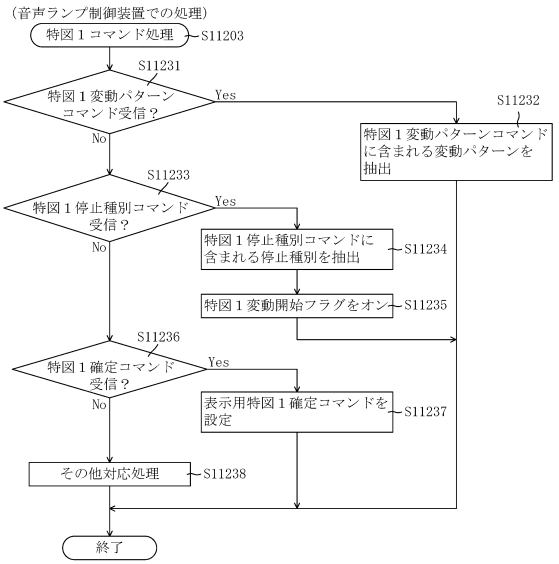
【図７４０】



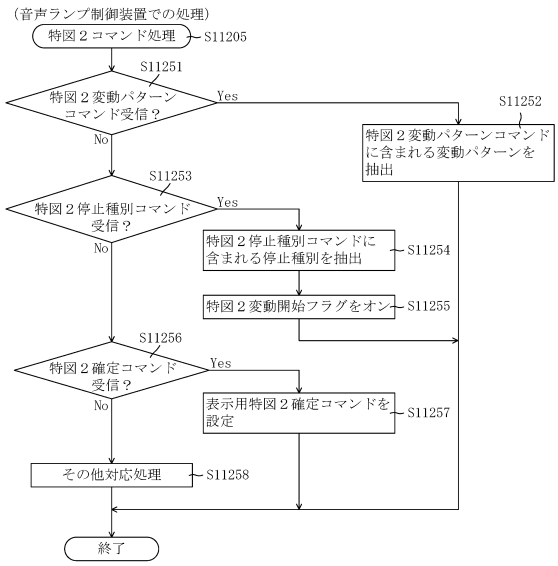
【図７４１】



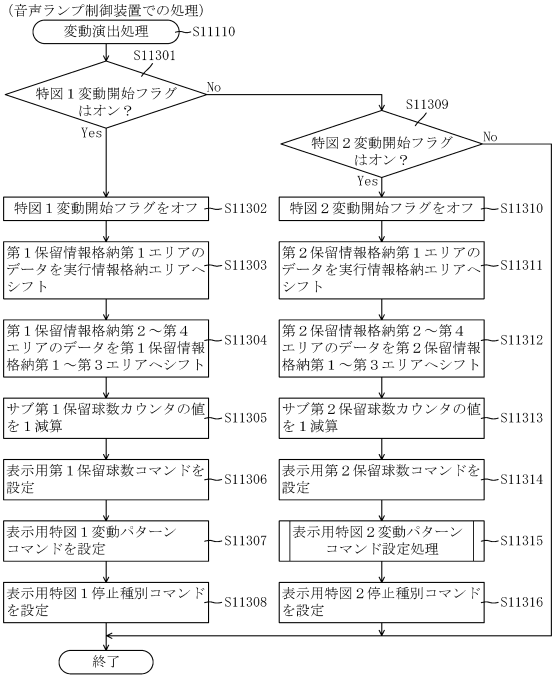
【図７４２】



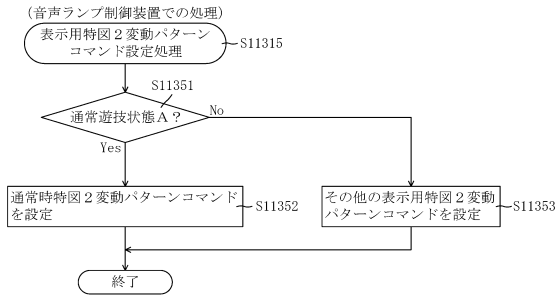
【図７４３】



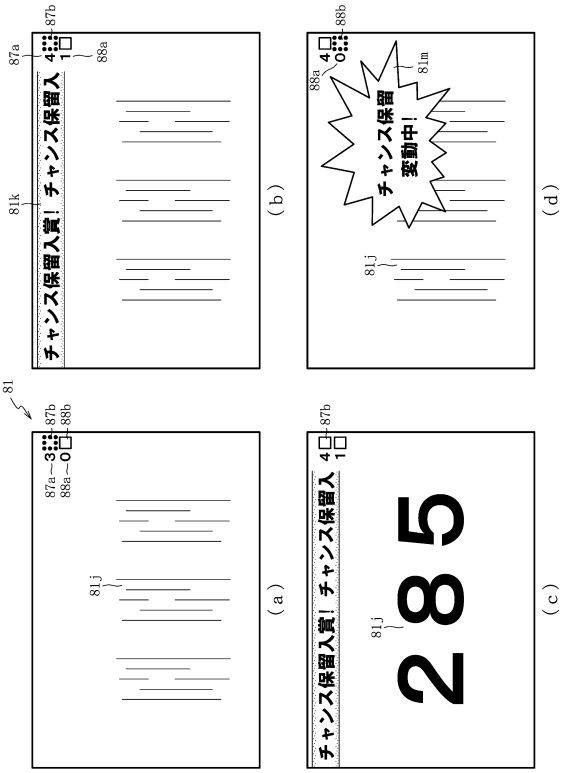
【図７４４】



【図７４５】



【図７４６】



フロントページの続き

(72)発明者　胡本 義宏
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号 株式会社三洋物産内
(72)発明者　倉田 豪
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号 株式会社三洋物産内
(72)発明者　北田 昇平
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号 株式会社三洋物産内

Ｆターム（参考）　2C088　AA33 AA39 AA79 BC58
2C333　AA11 CA27 CA32 CA42 CA49 CA53 CA78 CA79 DA04