(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2020-14789
(P2020-14789A)
(43)公開日　令和2年1月30日(2020.1.30)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02	(2006.01)	A63F	7/02	320	2C333

審査請求 未請求　請求項の数 3　ＯＬ　（全 227 頁）

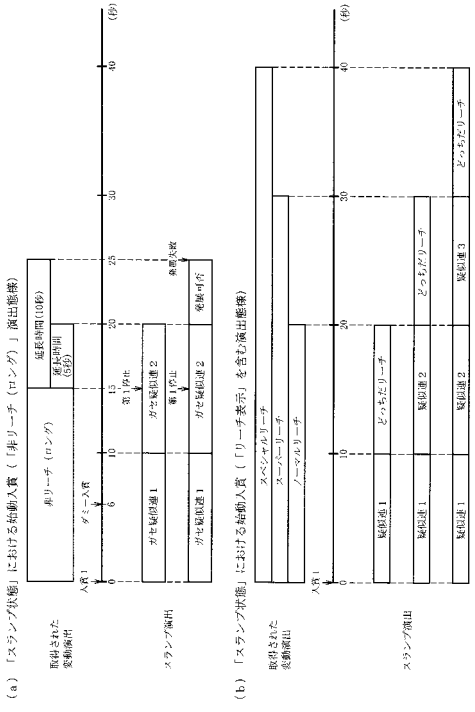
(21)出願番号　特願2018-141582(P2018-141582)
(22)出願日　平成30年7月27日(2018.7.27)

(71)出願人　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　100188086
弁理士　石原　五郎
(74)代理人　100174757
弁理士　岡田　伸一郎
(72)発明者　益子　直人
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内
(72)発明者　石田　睦
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】　（修正有）
【課題】遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供する。
【解決手段】スランプ演出テーブルにおける「スランプ状態」用において、「非リーチ（ロング）」演出態様が選定され、かつ、延長時間として「５秒」が選定された場合、その演出合計時間は「２０秒」となり、スランプ演出タイマの値に「２００００」が設定される。そして、該スランプ演出タイマの値に対応する「スランプ演出」として、「第１演出」に１回目の「ガセ疑似連１」演出が設定され、「第２演出」に２回目の「ガセ疑似連２」が設定される。
【選択図】図２２



【特許請求の範囲】
【請求項１】
所定の始動条件の成立を契機として抽選情報を取得する取得手段と、
該取得手段によって取得された前記抽選情報に基づいて判定を行う判定手段と、
該判定手段による判定結果に基づいて、表示手段において行われる識別情報の動的表示の基準時間を選定する基準選定手段と、
該基準選定手段によって選定された基準時間に基づいて、前記表示手段において前記動的表示を実行する動的表示実行手段と、を備え、
該動的表示実行手段により実行される前記動的表示において特定識別情報が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、
少なくとも複数の前記動的表示のそれぞれの一部分に跨って行われる特定演出を実行する特定演出実行手段と、
該特定演出実行手段による前記特定演出の実行中に、前記取得手段によって新たな前記抽選情報が取得された場合に、該抽選情報の取得タイミングを判別するタイミング判別手段と、
該タイミング判別手段の判別結果に基づいて、前記特定演出以降に行われる所定の特殊演出の演出時間を設定する特殊演出設定手段と、を備えている
ことを特徴とする遊技機。
【請求項２】
前記特定演出実行手段は、
前記特定演出を実行する場合に、所定の加算時間を選定する加算時間選定手段と、
該加算時間選定手段により選定された前記加算時間と、前記基準時間選定手段によって選定された前記基準時間との合計時間の間、前記特定演出を実行する合計時間実行手段と、を備え、
前記タイミング判別手段は、
前記加算時間選定手段によって選定された前記加算時間に基づく前記特定演出を実行しているタイミングか否かを判別する
ことを特徴とする請求項１記載の遊技機。
【請求項３】
前記特定演出実行手段は、
前記加算時間に基づく前記特定演出の経過時間を計数する経過時間計数手段、を備え、
前記特殊演出設定手段は、
前記タイミング判別手段によって、前記加算時間に基づく前記特定演出の実行中であると判別された場合に、先の前記抽選情報に基づく前記基準時間と前記経過時間計数手段によって計数された前記特定演出の前記経過時間とに基づいて、前記特殊演出を設定する経過時間分設定手段、を備えている
ことを特徴とする請求項２記載の遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ機等の遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
パチンコ機等の遊技機では、液晶表示装置等の表示手段にて図柄等の動的表示（変動演出）が行われる間に、球等の遊技媒体が始動入球手段に入球すると、所定の数を上限として、その入球に係る動的表示が保留されるものがある。そして、実行中の動的表示が終了すると、保留された未実行の動的表示の実行が開始される。
【０００３】
この動的表示では、遊技の興趣の一環として、大当たりを発生し得る特定表示結果以外の特殊結果が現出した場合に、当該動的表示において再び図柄を変動させ、再度、動的表

示が実行されたかのような疑似的な演出（所謂、「疑似連」演出）を実行しつつ、改めて特定表示結果が現出するか否かの演出を実行するものがある（例えば、特許文献１）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２０１５－１３４０２７号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
しかしながら、従来の遊技機では、動的表示の内容が単調となり演出内容に意外性を生み出せていなかった。よって、従来の遊技機から遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【０００６】
本発明は、上記例示した事情に鑑みてなされたものであり、好適に遊技の興趣向上を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
この目的を達成するために請求項１記載の遊技機は、所定の始動条件の成立を契機として抽選情報を取得する取得手段と、該取得手段によって取得された前記抽選情報に基づいて判定を行う判定手段と、該判定手段による判定結果に基づいて、表示手段において行われる識別情報の動的表示の基準時間を選定する基準選定手段と、該基準選定手段によって選定された基準時間に基づいて、前記表示手段において前記動的表示を実行する動的表示実行手段と、を備え、該動的表示実行手段により実行される前記動的表示において特定識別情報が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機であって、少なくとも複数の前記動的表示のそれぞれの一部分に跨って行われる特定演出を実行する特定演出実行手段と、該特定演出実行手段による前記特定演出の実行中に、前記取得手段によって新たな前記抽選情報が取得された場合に、該抽選情報の取得タイミングを判別するタイミング判別手段と、該タイミング判別手段の判別結果に基づいて、前記特定演出以降に行われる所定の特殊演出の演出時間を設定する特殊演出設定手段と、を備えている。
【０００８】
請求項２記載の遊技機は、請求項１記載の遊技機において、前記特定演出実行手段は、前記特定演出を実行する場合に、所定の加算時間を選定する加算時間選定手段と、該加算時間選定手段により選定された前記加算時間と、前記基準時間選定手段によって選定された前記基準時間との合計時間の間、前記特定演出を実行する合計時間実行手段と、を備え、前記タイミング判別手段は、前記加算時間選定手段によって選定された前記加算時間に基づく前記特定演出を実行しているタイミングか否かを判別する。
【０００９】
請求項３記載の遊技機は、請求項２記載の遊技機において、前記特定演出実行手段は、前記加算時間に基づく前記特定演出の経過時間を計数する経過時間計数手段、を備え、前記特殊演出設定手段は、前記タイミング判別手段によって、前記加算時間に基づく前記特定演出の実行中であると判別された場合に、先の前記抽選情報に基づく前記基準時間と前記経過時間計数手段によって計数された前記特定演出の前記経過時間とに基づいて、前記特殊演出を設定する経過時間分設定手段、を備えている。
【発明の効果】
【００１０】
請求項１記載の遊技機によれば、所定の始動条件の成立を契機として抽選情報を取得する取得手段と、該取得手段によって取得された前記抽選情報に基づいて判定を行う判定手段と、該判定手段による判定結果に基づいて、表示手段において行われる識別情報の動的表示の基準時間を選定する基準選定手段と、該基準選定手段によって選定された基準時間に基づいて、前記表示手段において前記動的表示を実行する動的表示実行手段と、を備え

、該動的表示実行手段により実行される前記動的表示において特定識別情報が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機であって、少なくとも複数の前記動的表示のそれぞれの一部分に跨って行われる特定演出を実行する特定演出実行手段と、該特定演出実行手段による前記特定演出の実行中に、前記取得手段によって新たな前記抽選情報が取得された場合に、該抽選情報の取得タイミングを判別するタイミング判別手段と、該タイミング判別手段の判別結果に基づいて、前記特定演出以降に行われる所定の特殊演出の演出時間を設定する特殊演出設定手段と、を備えている。これにより、好適に遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【００１１】

請求項２記載の遊技機によれば、請求項１記載の遊技機の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定演出実行手段は、前記特定演出を実行する場合に、所定の加算時間を選定する加算時間選定手段と、該加算時間選定手段により選定された前記加算時間と、前記基準時間選定手段によって選定された前記基準時間との合計時間の間、前記特定演出を実行する合計時間実行手段と、を備え、前記タイミング判別手段は、前記加算時間選定手段によって選定された前記加算時間に基づく前記特定演出を実行しているタイミングか否かを判別する。これにより、好適に遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【００１２】

請求項３記載の遊技機によれば、請求項１又は請求項２記載の遊技機の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定演出実行手段は、前記加算時間に基づく前記特定演出の経過時間を計数する経過時間計数手段、を備え、前記特殊演出設定手段は、前記タイミング判別手段によって、前記加算時間に基づく前記特定演出の実行中であると判別された場合に、先の前記抽選情報に基づく前記基準時間と前記経過時間計数手段によって計数された前記特定演出の前記経過時間とに基づいて、前記特殊演出を設定する経過時間分設定手段、を備えている。これにより、好適に遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【図面の簡単な説明】

【００１３】

【図１】第１実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図２】パチンコ機の背面図である。

【図３】パチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図４】交互振分ユニットおよび保留装置の正面視における模式的断面図である。

【図５】図４のＡ－Ａ線の交互振分ユニット及び保留装置の側面視における模式的断面図であり、（ａ）は、保留装置内に球が保留されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から保留装置ソレノイドが駆動状態となることで保留装置内で保留されていた球の保留状態が解除されて、該球が盤面戻し口からダミー入賞口へ流下する状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から保留装置開閉板の先端部分が振分入球口の通路側へ傾倒して保留装置内へ球を受け入れ可能な状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から振分入球口に流入した球が保留装置開閉体によって保留装置内へ案内される状態を示した図である。

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

【図７】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。

【図８】各種カウンタ、保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。

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

【図１０】保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図１１】（ａ）は、停止パターンテーブルのＡテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＢテーブルの一例を模式的に示した図であり、（

ｃ）は、停止パターンテーブルのＣテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１２】（ａ）は、停止パターンテーブルのＤテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＥテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１３】ハズレ用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１４】大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１５】各遊技状況において実行される変動演出又は「スランプ演出」の各演出要素の演出時間の一例を示した図である。
【図１６】変動時間および延長時間と「スランプ演出」との関係性を示したタイミングチャートであって、（ａ）は、ハズレ時の「スランプ演出」を示したものであり、（ｂ）は、リーチ時の「スランプ演出」を示したものである。
【図１７】主に音声ランプ制御装置及び表示制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図１８】保留変化テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１９】保留表示情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。
【図２０】スランプ演出格納エリアの構成を模式的に示した図である。
【図２１】スランプ演出テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２２】（ａ）は、「スランプ状態」における始動入賞に基づいて、「非リーチ（ロング）」演出態様の変動演出が取得された場合の該変動演出の変動時間と「スランプ演出」の演出時間とを示したタイミングチャートであり、（ｂ）は、「スランプ状態」における始動入賞に基づいて、各種リーチの変動演出が取得された場合の該変動演出の変動時間と「スランプ演出」の演出時間とを示したタイミングチャートである。
【図２３】（ａ）は、延長時間以外の「スランプ演出」中における始動入賞に基づいて、「非リーチ（ロング）」演出態様の変動演出が取得された場合の該変動演出の変動時間と「スランプ演出」の演出時間とを示したタイミングチャートであり、（ｂ）は、延長時間以外の「スランプ演出」中における始動入賞に基づいて、各種リーチの変動演出が取得された場合の該変動演出の変動時間と「スランプ演出」の演出時間とを示したタイミングチャートである。
【図２４】（ａ）は、延長時間に基づく「スランプ演出」中における始動入賞に基づいて、「非リーチ（ロング）」演出態様の変動演出が取得された場合の該変動演出の変動時間と「スランプ演出」の演出時間とを示したタイミングチャートであり、（ｂ）は、延長時間に基づく「スランプ演出」中における始動入賞に基づいて、各種リーチの変動演出が取得された場合の該変動演出の変動時間と「スランプ演出」の演出時間とを示したタイミングチャートである。
【図２５】保留情報格納エリアおよび実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。
【図２６】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図２７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図２８】主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動処理を示すフローチャートである。
【図２９】主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動開始処理を示したフローチャートである。
【図３０】主制御装置内のＭＰＵにより実行される保留装置制御処理を示したフローチャートである。
【図３１】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるダミー入賞処理を示したフローチャートである。
【図３２】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図３３】主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートで

ある。
【図３４】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３５】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図３６】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図３７】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図３８】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留表示設定処理を示したフローチャートである。
【図３９】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動設定処理を示したフローチャートである。
【図４０】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される図柄設定処理を示したフローチャートである。
【図４１】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される確定設定処理を示したフローチャートである。
【図４２】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出処理を示したフローチャートである。
【図４３】（ａ）は、第３図柄表示装置における「スランプ演出」において「高速変動」の演出要素が実行されている状態であって、チャンス目発展図柄が現出される間際の状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から「ガセ疑似連１」における「疑似変動」の演出要素においてガセチャンス目図柄が停止した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から保留図柄がシフトして「ガセ疑似連２」である「高速変動」の演出要素が実行された状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から「ガセ疑似連２」における「疑似変動」の演出要素においてガセチャンス目図柄が停止した状態を示した図であり、（ｅ）は、（ｄ）の状態から保留図柄がシフトして「ガセ疑似連３」である「高速変動」の演出要素が実行された状態を示した図であり、（ｆ）は、（ｅ）の状態から「ガセ疑似連３」における「疑似変動」の演出要素においてガセチャンス目図柄が停止して、一連の「スランプ演出」が終了した状態を示した図である。
【図４４】（ａ）は、第３図柄表示装置における変動演出又は「スランプ演出」において「高速変動（長）」の演出要素または「高速変動（短）」の演出要素が実行されている状態であって、チャンス目発展図柄が現出される間際の状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から「疑似変動」の演出要素において１回目のチャンス目図柄が現出した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から再び全図柄が変動する「高速変動（短）」の演出要素が実行されている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から「疑似変動」の演出要素が実行された後に２回目のチャンス目図柄が現出した状態を示した図であり、（ｅ）は、（ｄ）の状態から再び全図柄が変動する「高速変動（短）」の演出要素が実行されている状態を示した図であり、（ｆ）は、（ｅ）の状態から「疑似変動」の演出要素においてリーチ形成図柄が現出される間際の状態を示した図である。
【図４５】（ａ）は、第３図柄表示装置における「スランプ演出」において「第１発展可否演出」が実行されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から「第２発展可否演出」が実行されている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から「第３発展可否演出」が実行されている状態を示した図である。
【図４６】（ａ）は、第３図柄表示装置における「スランプ演出」において「高速変動（短）」の演出要素が実行されている状態であって、チャンス目発展図柄が現出される間際の状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から「疑似変動」の演出要素においてチャンス目図柄が停止するか否かの状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から「疑似変動」の演出要素においてガセチャンス目図柄が現出した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から「疑似変動」の演出要素が終了して、ガセチャンス目図柄が

現出したことで変動演出が終了すること示唆した状態を示した図であり、（ｅ）は、（ｄ）の状態から「第３発展可否演出」が実行されている状態を示した図であり、（ｆ）は、（ｅ）の状態から「第３発展可否演出」が発展成功してチャンス目図柄が現出した状態を示した図である。

【図４７】（ａ）は、第３図柄表示装置における「スランプ演出」において「疑似変動」の演出要素が実行されている状態であって、主表示領域においてチャンス目発展図柄が停止している状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から「疑似変動」の演出要素においてチャンス目図柄が現出した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から再び全図柄が変動した後に「疑似変動」の演出要素が実行されている状態であって、リーチ形成図柄が現出される間際の状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態からリーチ形成図柄が現出し、副表示領域とコクピット表示領域が消去されてリーチ形成図柄が拡大した状態を示した図であり、（ｅ）は、（ｄ）の状態から主表示領域において「どっちだリーチ」の演出要素が実行されている状態を示した図であり、（ｆ）は、（ｅ）の状態から「大当たり図柄」が現出した状態を示した図である。

【発明を実施するための形態】

【００１４】

＜第１実施形態＞

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図１～図４７を参照し、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）１０に適用した場合の第１実施形態について説明する。図１は、第１実施形態におけるパチンコ機１０の正面図であり、図２はパチンコ機１０の背面図であり、図３はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。

【００１５】

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

【００１６】

内枠１２には、多数の釘や入賞口（入球口）６３，６５ａ，７７ａ，７８ａ等を有する遊技盤１３（図３参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、球を遊技盤１３の前面領域に発射する球発射ユニット１１２ａ（図７参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。なお、遊技盤１３の詳細については、図３において後述する。

【００１７】

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

【００１８】

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

【００１９】

前面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視

（図１参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａ（図７参照）へと案内される。また、上皿１７の上面の正面視左側には、枠ボタン２２が設けられている。

【００２０】

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

【００２１】

また、変動演出とは、後述する第３図柄表示装置８１（図３参照）にて表示される演出であり、後述の通り、遊技盤１３の前面領域に発射された球が特定の入賞口（例えば、後述の左側特図入賞口７７ａ又は右側特図入賞口７８ａ。図３及び図４参照。）へ入賞したことを契機として実行され、図柄（後述の第３図柄）が所定時間変動された後、停止表示された図柄の組み合わせによって、当該入賞に対して行われる抽選の結果（大当たりか否か）を遊技者に提示する演出である。

【００２２】

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

【００２３】

また、「リーチ表示」とは、後述する第３図柄表示装置８１（図３参照）において実行される変動演出において、大当たりが発生することを示す「大当たり表示」の一歩手前の表示のことをいう。具体的には、後述する左図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３（図６参照）の第３図柄が同一図柄で停止し、中図柄列Ｚ２（図６参照）が未だ停止せず変動を継続している状態のことをいう。

【００２４】

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

【００２５】

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

【００２６】

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

【００２７】
具体的には、選択画面では、「スーパーリーチ」の演出要素又は「スペシャルリーチ」の演出要素として選択可能な複数の候補が表示され、その選択画面が表示されている間に、枠ボタン２２が遊技者に押下操作された場合に、選択された候補が変更されるように構成する。そして、「スーパーリーチ」の演出要素又は「スペシャルリーチ」の演出要素へ発展するときに選択されていた演出候補に基づいて、「スーパーリーチ」の演出要素又は「スペシャルリーチ」の演出要素が決定され、その決定に従って「スーパーリーチ」の演出要素は「スペシャルリーチ」の演出要素が第３図柄表示装置８１にて実行される。
【００２８】
なお、第１実施形態では、枠ボタン２２を押下操作されるボタンとして構成したが、枠ボタン２２に代えて、遊技者によりパチンコ機１０に対して所定方向（例えば、パチンコ機１０に対して、前方、後方、右方および左方）に傾倒操作可能な、操作レバーにより構成してもよい。そして、操作レバーが傾倒操作された方向に基づいて、演出ステージが選択変更されたり、「スーパーリーチ」の演出要素又は「スペシャルリーチ」の演出要素が決定されたりしてもよい。
【００２９】
また、枠ボタン２２を上皿１７の側面視正面側に配置するように構成しているが、枠ボタン２２の配置位置は、遊技者が押下操作可能な位置であれば如何様な配置位置でも良く、例えば、上皿１７の上面側に配置してもよいし、後述する下皿５０の近傍（上面又は側面）に配置してもよい。
【００３０】
前面枠１４には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定の「リーチ表示」時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部１４ｃの周縁には、発光ダイオード（ライト・エミッティング・ダイオード（Ｌｉｇｈｔ　Ｅｍｉｔｔｉｎｇ　Ｄｉｏｄｅ）。以下、「ＬＥＤ」と略す。）等の発光手段を内蔵した電飾部２９～３３が設けられている。
【００３１】
パチンコ機１０においては、これら電飾部２９～３３が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時や「リーチ表示」時等には内蔵するＬＥＤの点灯や点滅によって各電飾部２９～３３が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前の「リーチ表示」中である旨が報知される。また、前面枠１４の正面視左上部には、ＬＥＤ等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ３４が設けられている。
【００３２】
右側の電飾部３２下側には、前面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３前面の貼着スペースＫ１（図３参照）に貼付される証紙等はパチンコ機１０の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したアクリロニトリル・ブタジエン・スチレン（Ａｃｒｙｌｏｎｉｔｒｉｌｅ　Ｂｕｔａｄｉｅｎｅ　Ｓｔｙｒｅｎｅ。以下、「ＡＢＳ」と略す。）樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。
【００３３】
窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット。図示せず。）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり

、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。

【００３４】

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

【００３５】

上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その中央部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を遊技盤１３の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設され、かかる操作ハンドル５１の内部には球発射ユニット１１２ａ（図７参照）の駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。

【００３６】

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

【００３７】

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

【００３８】

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

【００３９】

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

【００４０】

なお、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４、払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２、電源装置１１５、カードユニット接続基板１１６は、それぞれ基板ボックス１００～１０４に収納されている。基板ボックス１００～１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており

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

【００４１】

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

【００４２】

払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図７参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。

【００４３】

また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ１２２が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図７参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ１２２は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【００４４】

次に、図３乃至図５を参照して遊技盤１３の具体的構成、並びに、交互振分ユニット７１及び保留装置７３の詳細な構成について説明する。まず、図３に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄の抽選契機となる左側特図入賞口７７ａ及び右側特図入賞口７８ａと後述する保留装置７３（図４及び図５参照）とを有した交互振分ユニット７１、第２図柄の抽選契機となる第２入球口６７、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【００４５】

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

【００４６】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図１参照）とにより前後

が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【００４７】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図７参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図３の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図３の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち」と称する）。第１実施形態では、左打ちの遊技において、交互振分ユニット７１へ球が入球し得る一方、第２入球口６７および可変入賞装置６５に球が入球し難いように構成されている。また、右打ちの遊技において、第２入球口６７及び可変入賞装置６５へ球が入球し得る一方、交互振分ユニット７１に球が入球し難いように構成されている。この交互振分ユニット７１の具体的な構成については後述する。

【００４８】

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

【００４９】

遊技領域の正面視右側上部（図３の右側上部）には、発光手段である複数のＬＥＤ３７ａと７セグメント表示器３７ｂとが設けられた第１図柄表示装置３７が配設されている。第１図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図７参照）で行われる各制御に応じた第１図柄の変動表示（以下、第１図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【００５０】

複数のＬＥＤ３７ａは、後述する左側特図入賞口７７ａ、右側特図入賞口７８ａに入賞（入球）した球のうち、動的表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド数やエラー表示も、該状態に対応するＬＥＤ３７ａの点灯状態により示される。なお、ＬＥＤ３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【００５１】

７セグメント表示器３７ｂは、左右に２つの７セグメントＬＥＤで構成され、第１図柄の判定結果を示す動的表示が実行される。具体的には、２つの７セグメントＬＥＤには、後述する交互振分ユニット７１に設けられた左側特図入賞口７７ａ又は右側特図入賞口７８ａへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第１実施形態では、７セグメントＬＥＤの中央の１セグメントが交互に点滅表示）した後に、判定結果を示す図柄で停止表示される。そして、判定結果がハズレである場合には、中央の１セグメントのみがそれぞれ点灯表示する「－」図柄が表示され、判定結果が大当たりである場合には、大当たりに対応した「３」、「７」などの図柄が表示される。

【００５２】

なお、本パチンコ機１０では、左側特図入賞口７７ａ又は右側特図入賞口７８ａへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、「１５Ｒ確変大当たり」、「１５Ｒ通常大当たり」又は「２Ｒ確変大当たり」が用意されてい

る。
【００５３】
ここで、「１５Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に「確率変動状態」へ移行する確変大当たりのことである。第１実施形態では、「１５Ｒ確変大当たり」に当選した場合には、第３図柄表示装置８１の各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図６参照）において、それぞれ同一の奇数図柄が停止表示される。
【００５４】
「２Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が２ラウンドの大当たりの後に「確率変動状態」へ移行する確変大当たりのことである。第１実施形態では、「２Ｒ確変大当たり」に当選した場合には、第３図柄表示装置８１において所定の第３図柄の組み合わせ（例えば、「３４１」）が停止表示される。
【００５５】
「１５Ｒ通常大当たり」は、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に、「時間短縮状態」へ移行して所定の変動回数の間（例えば、１００変動回数）は「時間短縮状態」となる大当たりのことである。第１実施形態では、「１５Ｒ通常大当たり」に当選した場合には、第３図柄表示装置８１の各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図６参照）において、それぞれ同一の偶数図柄が停止表示される。
【００５６】
また、「確率変動状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率がアップした高確率状態、いわゆる確変中の時をいい、換言すれば、特別遊技状態へ移行し易い遊技の状態のことである。第１実施形態における高確率状態（確変中、確変状態）は、後述する第２図柄の変動表示（以下、第２図柄の変動表示を「可変表示」という）の当たり確率がアップして、後述する交互振分ユニット７１の右側側方に設けられた電動役物７９が開放状態となり易くなり、その結果、交互振分ユニット７１内の右側特図入賞口７８ａへ球が入球し易い遊技の状態を含む。
【００５７】
一方で、「通常遊技状態」とは、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」でない低確率状態の時をいい、大当たり確率が通常の状態、即ち、「確率変動状態」の時より大当たり確率が低い状態をいう。また、「時間短縮状態（所謂、時短状態）」とは、大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であると共に、第２図柄の可変表示の当たり確率のみがアップして、「確率変動状態」と同様、後述する電動役物７９が開放状態となって右側特図入賞口７８ａへ球が入球し易い遊技の状態のことをいう。
【００５８】
なお、第２図柄の可変表示の当たり確率を変更する代わりに、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、右側特図入賞口７８ａに付随する電動役物７９が開放する時間や、１回の当たりで電動役物７９が開放する回数を変更するものとしても良い。具体的には、「時間短縮状態」において、右側特図入賞口７８ａに付随する電動役物７９が開放する時間を「時間短縮状態」以外の場合よりも長くしたり、１回の当たりで電動役物７９が開放する回数を「時間短縮状態」以外の場合よりも多くしたりしてもよい。また、「時間短縮状態」において、第２図柄の可変表示の当たり確率のアップと、電動役物７９の開放時間の長時間化と、電動役物７９の開放回数の多回数化との少なくとも２つを同時に行うようにしてもよい。
【００５９】
遊技領域の中央下部には、遊技領域を流下する球が入球し得る交互振分ユニット７１が配設されている。この交互振分ユニット７１は、主に、遊技領域における可変表示装置ユニット８０の正面視左側を流下する球（即ち、左打ち遊技での球）が入球可能な振分入球口７２と、該振分入球口７２（図４参照）に入球した球が入球して保留される保留装置７３（図４参照）と、該保留装置７３で保留された球が排出される盤面戻し口７４と、該盤面戻し口７４から排出された球が流入可能なダミー入賞口７５と、振分入球口７２に入球して上記保留装置７３に入球しなかった球を交互振分ユニット７１内の左側経路７７又は

右側経路７８（ともに図４参照）に交互に振り分ける振分装置７６（図４参照）と、該振分装置７６によって左側経路７７に振り分けられた球が入球可能な左側特図入賞口７７ａと、振分装置７６によって右側経路７８に振り分けられた球が入球可能な右側特図入賞口７８ａと、上述した電動役物７９と、により構成されている。

【００６０】

この交互振分ユニット７１に設けられた左側特図入賞口７７ａ又は右側特図入賞口７８ａへ球が入賞すると遊技盤１３の裏面側に設けられる特図入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その特図入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図７参照）で第１図柄の大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた第１図柄の動的表示が第１図柄表示装置３７の７セグメント表示器３７ｂで示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第３図柄の変動演出が実行される。なお、左側特図入賞口７７ａ及び右側特図入賞口７８ａは、それぞれ、球が入賞すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【００６１】

ここで、図４を参照して、第１実施形態の交互振分ユニット７１と保留装置７３との構成について具体的に説明する。図４は、交互振分ユニット７１および保留装置７３の正面視における模式的断面図である。なお、図４において、説明の便宜上、交互振分ユニット７１及び保留装置７３の正面視手前側の部品を除外した構図であって、交互振分ユニット７１及び保留装置７３の内部構造を表した模式的断面図で該交互振分ユニット７１及び保留装置７３を表現し、これらを構成する各部材（部位）についてそれぞれ説明する。

【００６２】

上述したように、交互振分ユニット７１には、振分入球口７２に入球した球を保留する保留装置７３と、該保留装置７３に保留されずに流下した球を振り分け可能な振分装置７６とが設けられている。保留装置７３に保留された球は、ダミー入賞口７５へ入球可能に構成され、振分装置７６で振り分けられる球は、左側特図入賞口７７ａ又は右側特図入賞口７８ａへ入球可能に構成されている。

【００６３】

交互振分ユニット７１の振分入球口７２は、左打ちで発射されて遊技領域を流下した球が交互振分ユニット７１内に流入する際に通過し得る経路であり、該振分入球口７２に流入した球は、下流側（交互振分ユニット７１の下部方向）に設けられた保留装置７３又は振分装置７６へ案内されるように構成されている。なお、上記振分入球口７２には、右打ちで発射されて遊技領域を通過した球が流入しないように構成されている。

【００６４】

保留装置７３は、振分入球口７２に流入した球を１球のみ保留（貯留）するための装置であり、振分入球口７２の下流側であって、振分装置７６の上流側に位置している。振分入球口７２に流入した球は、保留装置７３に球が保留されていない場合は、振分装置７６に到達する前に該保留装置７３によって保留されるように構成されている一方、保留装置７３に球が保留されている場合は、保留装置７３の前面側を通過して、振分装置７６まで流下し、該振分装置７６によって流下方向が振り分けられる。この保留装置７３に保留された球は、所定条件が成立（第１実施形態では、「スランプ演出」の実行時）した場合に、この保留装置７３から排出され、盤面戻し口７４から流出すると共に、盤面戻し口７４の直下に設けられたダミー入賞口７５へ流入（入賞）するように構成されている。

【００６５】

第１実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１で第３図柄の変動演出が実行されない状況（以下、「スランプ」と称する）に極力陥らないように、第３図柄表示装置８１における変動演出が行われていない状況（第１実施形態では、変動演出の停止後「５秒」以上経過後。以下、該状況を「スランプ状態」と称する。）から初めて左側特図入賞口７７ａ又は右側特図入賞口７８ａへの入賞に基づいて第３図柄の変動演出が実行される場合に、取得された変動演出の実行時間よりも長い時間（期間）の演出、かつ、取得された変動演出の実行回数よりも多い実行回数の演出要素（以下、「スランプ演出」と称す

る）を第３図柄表示装置８１で実行するように構成されている。このように構成することで、第３図柄表示装置８１で行われる演出時間を長くしつつ、演出回数を多くすることで、第３図柄表示装置８１で演出が行われていない状況を少なくし、遊技者が興醒めしないようにすることができる。

【００６６】

この場合に、取得された始動入賞に対応する変動演出の実行回数よりも多くの演出回数（以下、「スランプ演出」を構成する演出であって、第３図柄の変動開始から変動停止（疑似停止を含む）までにおける複数の演出要素の組み合わせで構成された演出の単位を「演出単位」と称する場合がある）の「スランプ演出」を実行するため、その「スランプ演出」の演出単位の回数分、後述するコクピット表示領域Ｄｂ（図６参照）にダミー保留表示を表示させて、あたかも変動演出が実行されていると遊技者に錯覚させる必要がある。そこで、上記状況を創り出すために、「スランプ演出」の実行前のタイミングで保留装置７３に保留されていた球を、左側特図入賞口７７ａと右側特図入賞口７８ａとを有する交互振分ユニット７１内に設けられたダミー入賞口７５に入賞させ、該入賞に基づいてダミー保留表示を実際の変動演出の保留表示（以下、実際の変動演出の保留表示を「本保留表示」と称する場合がある）と同一表示でコクピット表示領域Ｄｂに表示する。そして、追加的に実行される「スランプ演出」の実行時にダミー保留表示を消化させることで、あたかも変動演出が実行されているかのように遊技者に錯覚させることができる。

【００６７】

なお、後述する「疑似変動」の演出要素のように、１の本保留表示に対応する変動演出において複数の演出を実行する方法も考えられるが、その場合、遊技に慣れた遊技者からは、本保留表示が少ない場合に実行される「疑似変動」の演出要素を見たとき、「無理やり変動演出の時間を長くしているだけ」と推察してしまい、むしろ遊技に興醒めしてしまう要因となっている。そこで、第１実施形態のようにダミー保留表示の現出及び消化を伴って「スランプ演出」を実行することで、あたかも変動演出が実行されているかのような演出を実行することで、単に変動演出の時間を上長させていることを推察され難くし、遊技者が興醒めしないようにすることができる。

【００６８】

ここで、図５を参照して、保留装置７３に球が流入、保留（貯留）および排出される場合の該保留装置７３の動作態様及び球の挙動について説明する。図５は、図４のＡ－Ａ線の交互振分ユニット７１及び保留装置７３の側面視における模式的断面図であり、図５（ａ）は、保留装置７３内に球が保留されている状態を示した図であり、図５（ｂ）は、図５（ａ）の状態から保留装置ソレノイド７３ｆが励磁状態となることで保留装置７３内で保留されていた球が盤面戻し口７４から排出されてダミー入賞口７５へ流下する状態を示した図であり、図５（ｃ）は、図５（ｂ）の状態から保留装置開閉板７３ａの先端部分が振分入球口７２の通路側（パチンコ機１０の前面側）へ傾倒して保留装置７３内へ球を受け入れ可能な状態を示した図であり、図５（ｄ）は、図５（ｃ）の状態から振分入球口７２に流入した球が保留装置開閉板７３ａによって保留装置７３内へ案内される状態を示した図である。なお、図５（ｄ）の状態となった場合、再び、図５（ａ）の状態に移行するので、図５（ａ）～図５（ｄ）の状態がループするように構成されている。

【００６９】

まず、図５（ａ）で示すように、保留装置７３は、主に、保留装置開閉板７３ａと、保留球保持部７３ｂと、回転軸部７３ｃと、後方壁７３ｄと、ロック片７３ｅと、保留装置ソレノイド７３ｆと、保留球検知スイッチ７３ｇと、で構成されている。以下、上記各構成について、図５（ａ）～図５（ｄ）で示す各構成の動きを参照しながら説明する。

【００７０】

保留装置開閉板７３ａ、保留球保持部７３ｂ及び回転軸部７３ｃは、これらが一体的に形成されており、保留装置開閉板７３ａ及び保留球保持部７３ｂがＬ字状に互いに直角となるように形成されていると共に、保留装置開閉板７３ａと保留球保持部７３ｂとの接続部（Ｌ字の角位置）に、回転軸部７３ｃが配置されている。そして、この回転軸部７３ｃ

によって、保留装置開閉板７３ａ及び保留球保持部７３ｂがパチンコ機１０の前後方向に回動可能に構成されている。

【００７１】

図５（ａ）では、保留装置７３内に球が１球保留されている状態を示している。この状態では、保留装置ソレノイド７３ｆが非励磁状態（即ち、オフ）であり、保留装置ソレノイド７３ｆと連結しているロック片７３ｅに設けられた保持部ロック部７３ｅ１及び開閉板押出部７３ｅ２が共に後方壁７３ｄから突出した状態（以下、ロック片７３ｅ（保持部ロック部７３ｅ１及び開閉板押出部７３ｅ２）が後方壁７３ｄから突出した状態を、「初期位置」という）となっている。なお、ロック片７３ｅが初期位置である状態では、該ロック片７３ｅの移動が保留装置ソレノイド７３ｆによって規制されるように構成されている。

【００７２】

保留球保持部７３ｂは、保留装置７３内に球が流入した場合に、該球を保留装置７３内に貯留しておくための部位である。保留装置開閉板７３ａの先端側が振分入球口７２の通路側に傾倒している状態（即ち、保留装置７３が開放されている状態）で保留装置７３内に球が流入した場合に、保留装置ソレノイド７３ｆが非駆動状態であって保持部ロック部７３ｅ１が初期位置であるとき、該保留球保持部７３ｂの上面に球が保留され、その保留状態が保留装置ソレノイド７３ｆによって維持される。

【００７３】

具体的には、保留球保持部７３ｂに球が載った場合に、球の自重により該保留球保持部７３ｂが回動し、その後、保留球保持部７３ｂの下面がロック片７３ｅの保持部ロック部７３ｅ１の上面と当接し、該保持部ロック部７３ｅ１によって保留球保持部７３ｂの下方側への回動が制限されている。即ち、保留球保持部７３ｂは、保持部ロック部７３ｅ１によって下方側への回動が制限された状態で、保留球保持部７３ｂの上面に載った球の自重によって下方へ押圧されることで、該保留球保持部７３ｂが水平状態となることを維持すると共に、保留球保持部７３ｂと一体的に形成された保留装置開閉板７３ａの起立状態が維持される。その結果、保留装置開閉板７３ａと、保留球保持部７３ｂの上面と、後方壁７３ｄと、ロック片７３ｅの開閉板押出部７３ｅ２とで形成される空間に球が収納された状態が維持されていると共に、保留装置開閉板７３ａの起立状態が維持され、振分入球口７２に流入した球が、下流側に設けられた振分装置７６側へと流入する。

【００７４】

このとき、保留装置７３内に配設された保留球検知スイッチ７３ｇによって、保留装置７３内に球が保留されていることが検知される。この保留球検知スイッチ７３ｇは、発光素子及び受光素子（共に図示せず）間が球によって遮断されることで、該受光素子及び発光素子間に球が存在することを検知する一方、発光素子及び受光素子間が遮断されないことで、該受光素子及び発光素子間に球が存在しないことを検知する光学式検出スイッチで構成され、この保留球検知スイッチ７３ｇと電気的に接続された後述する主制御装置１１０に対して保留球検知スイッチ７３ｇの検出情報が出力される。なお、保留球検知スイッチ７３ｇは、光学式に限定されることはなく、マイクロスイッチなどの他の周知のセンサを用いることが可能である。

【００７５】

なお、第１実施形態のパチンコ機１０では、該パチンコ機１０の製造段階で１個の球を保留させた状態で工場から出荷される。ロック片７３ｅは、保留装置ソレノイド７３ｆが非励磁状態（即ち、オフ）の場合に、保留球保持部７３ｂの下方への回動を制限する位置に保持部ロック部７３ｅ１が位置するように構成されている。また、パチンコ機１０が横向きや上下反転した場合であっても、ロック片７３ｅによって球が保留球保持部７３ｂに保持された状態を維持するように構成されている。このように構成することで、工場出荷時からホール設置時まで、パチンコ機１０の搬送時においてパチンコ機１０が如何様な向きになったとしても、保留装置７３内に球を保留した状態を維持することができる。そして、パチンコ機１０をホールに設置した場合において、交互振分ユニット７１に入球した

最初の球を保留装置７３に保留させずに、左側特図入賞口７７ａ又は右側特図入賞口７８ａに入賞させることができる。よって、パチンコ機１０で初めて遊技を行う場合において、交互振分ユニット７１に球を流入させたときに、遊技者に第３図柄（第１図柄）の抽選を確実に受けさせることが可能となる。

【００７６】

次いで、図５（ｂ）で示すように、所定の条件（第１実施形態では、「スランプ演出」における最初の演出単位（以下、「第１演出」と称する）が実行されてから６秒が経過したとき）に、保留装置ソレノイド７３ｆが所定時間（第１実施形態では、「２０００ｍｓ」）励磁（即ち、オン）され、ロック片７３ｅが保留装置ソレノイド７３ｆ側に移動して、保持部ロック部７３ｅ１及び開閉板押出部７３ｅ２が共に後方壁７３ｄ内に没入している。このように、保留装置ソレノイド７３ｆが励磁されると、それまで保留球保持部７３ｂの下方への回動を制限していた保持部ロック部７３ｅ１が後方壁７３ｄ内に没入することで、保留球保持部７３ｂが球の自重により下方側へ回動する。そして、保留球保持部７３ｂに保留されていた球が下方へ流下し、盤面戻し口７４から遊技盤１３前面側へ排出されて、そのままダミー入賞口７５へ流入する。即ち、保留装置７３内に保留されていた球が、保留装置ソレノイド７３ｆが励磁（駆動）されることによって、ダミー入賞口７５へ入賞するように構成されている。

【００７７】

このように構成することで、保留装置７３に保留されていた球をダミー入賞口７５へ確実に入賞させることができ、ダミー入賞口７５の詳細を理解していない遊技者に、左側特図入賞口７７ａ及び右側特図入賞口７８ａの間に配置されているダミー入賞口７５へ球が入賞したことによって、あたかも第３図柄（第１図柄）の始動入賞を獲得したと錯覚させることができる。

【００７８】

次いで、図５（ｃ）で示すように、保留装置ソレノイド７３ｆが励磁状態から非励磁状態に変化した場合に、ロック片７３ｅの保持部ロック部７３ｅ１及び開閉板押出部７３ｅ２が共に後方壁７３ｄから再び突出する状態となる。このとき、ロック片７３ｅの開閉板押出部７３ｅ２が保留装置開閉板７３ａの先端部分と衝突し、その衝突の勢いで保留装置開閉板７３ａが振分入球口７２の前側通路壁７２ａ側へと回動される。

【００７９】

次いで、図５（ｄ）で示すように、図５（ｃ）の状態において開閉板押出部７３ｅ２と衝突した保留装置開閉板７３ａは、衝突の勢いで回動して、振分入球口７２の前側通路壁７２ａと保留装置開閉板７３ａの先端部分（先端の傾斜面）と衝突する。そして、保留装置開閉板７３ａは、該保留装置開閉板７３ａが保留球保持部７３ｂより重く構成されているため、該保留装置開閉板７３ａの自重により、パチンコ機１０の前側（即ち、振分入球口７２の前側通路壁７２ａ側）に傾倒した状態が維持される。よって、保留球保持部７３ｂに球が載っていない状態では、保留装置開閉板７３ａの傾倒状態が維持され、振分入球口７２内に流入した球を保留装置７３内に受け入れることが可能な状態（以下、「受け入れ可能状態」と称する場合がある）となる。

【００８０】

ここで、保留装置開閉板７３ａの先端部分は、尖鋭形状に傾斜面を有するように形成されており、該保留装置開閉板７３ａが前側通路壁７２ａ側に傾倒した場合に、該傾斜面が振分入球口７２の前側通路壁７２ａと面接触するように構成されている。このように構成することで、保留装置開閉板７３ａの傾倒時に、該保留装置開閉板７３ａをより振分入球口７２の前側通路壁７２ａ側へ傾倒させることができ、振分入球口７２に流入した球を確実に保留装置７３内へ案内することができる。

【００８１】

また、振分入球口７２に流入した球が保留装置開閉板７３ａの先端部分の上面側（振分入球口７２の壁面と当接する部分）と衝突し難くして、保留装置開閉板７３ａのパチンコ機１０後方側の傾斜面（即ち、傾倒した保留装置開閉板７３ａの右側上方の面）と衝突す

るように構成することで、球の自重による衝撃を傾斜面によって受け流すことが可能となり、球が保留装置開閉板７３ａと衝突する際の衝撃を緩和させて、保留装置開閉板７３ａが破損してしまうことを防止することができる。

【００８２】

そして、保留装置開閉板７３ａが受け入れ可能状態である状況で、振分入球口７２に球が流入した場合、該球は、保留装置開閉板７３ａと衝突し、保留装置７３側へと流下する。そして、その球は、保留球保持部７３ｂの上面と衝突し、球の自重によって保留球保持部７３ｂが回転軸部７３ｃを中心に下方に回動される。このとき、保留装置ソレノイド７３ｆは非励磁状態であり、ロック片７３ｅが初期位置であるため、保留球保持部７３ｂの下面と保持部ロック部７３ｅ１の上面とが当接し、該保持部ロック部７３ｅ１によって保留球保持部７３ｂの下方への回動が制限される。そして、保留球保持部７３ｂの上面に載った球の自重によって下方へ押圧されることで、該保留球保持部７３ｂが水平状態に維持されると共に、保留球保持部７３ｂと一体的に形成された保留装置開閉板７３ａの起立状態も維持される。その結果、保留球保持部７３ｂの上面と、後方壁７３ｄと、ロック片７３ｅの開閉板押出部７３ｅ２とで形成される空間に球が収納された状態が維持されている（図５（ａ）参照）。

【００８３】

このように、保留装置７３によって、振分入球口７２に流入した球を１球のみ保留しておき、所定条件が成立（第１実施形態では、「スランプ演出」の実行時）した場合に、この保留装置７３から保留されている球を排出し、ダミー入賞口７５へ入賞させる。そして、該入賞に基づいてダミー保留表示を本保留表示と同一表示で表示し、追加的に実行される「スランプ演出」における２回目の演出単位（以下、「スランプ演出」においてｎ（ｎは自然数）番目に行われる演出単位を、「第ｎ演出」と称する）の実行時（１の演出要素の実行開始時。ただし、「疑似連」演出及び「発展可否」演出は除く。）にダミー保留表示を消化させることで、あたかも変動演出が実行されているかのように遊技者に錯覚させることができる。

【００８４】

なお、保留装置開閉板７３ａが傾倒している状態（即ち、受け入れ可能状態）において、複数の球が連続して振分入球口７２へ流入し、保留装置７３内に流入した場合に、最初の１の球のみを保留し、それ以降の球を排出する排出路を設けてもよい。このように構成することで、保留装置７３内に必ず１個のみの球を保留することができ、「スランプ演出」時にダミー入賞口７５へ流入させる球を１つとすることができ、演出内容の齟齬が生じないようにすることができる。

【００８５】

また、交互振分ユニット７１を構成する部材を透明又は半透明の素材（例えば、ポリカーボネート樹脂等）で形成すると共に、保留装置７３を構成する部材も透明又は半透明の素材によって形成してもよい。このように構成することで、交互振分ユニット７１に流入した球の流下態様を遊技者が視認して、流入する入賞口７７ａ，７８ａを把握することができると共に、保留装置７３に球が保留されているか否かを視認することができる。

【００８６】

さらに、保留装置７３を、交互振分ユニット７１における左側特図入賞口７７ａ及び右側特図入賞口７８ａより上流側（即ち、振分入球口７２と振分装置７６との間）に配置しているが、これに代えて、左側特図入賞口７７ａ及び右側特図入賞口７８ａの下流側に配置してもよい。そして、左側特図入賞口７７ａ及び右側特図入賞口７８ａに入賞した球を保留装置７３に保留させることで、交互振分ユニット７１に入球した球をいずれかの特図入賞口７７ａ，７８ａに入賞させ、第１図柄の抽選契機を必ず取得させつつ、保留装置７３にも球を保留させることが可能となる。このように構成することで、交互振分ユニット７１に球が入球したにも関わらず第１図柄の抽選を受けることができないといった事象が発生してしまうことを防止することができる。なお、この場合に、保留装置７３に保留される球は所謂アウト球であるので、保留装置７３から流下した球がダミー入賞口７５に入

賞しても、賞球等を払い出さないように構成すると好適である。

【００８７】

図４に戻って、説明を続ける。交互振分ユニット７１の振分装置７６は、上述したように、振分入球口７２から流下して保留装置７３に流入しなかった球を、左側経路７７又は右側経路７８に交互に振り分けるための装置であり、回転軸部７６ａと、該回転軸部７６ａの外周から上方に向けて延設される中央板部７６ｂと、回転軸部７６ａの外周から左右に向けて延設される左側受板７６ｃ及び右側受板７６ｄと、中央板部７６ｂに内蔵された振分側磁石（図示せず）と、により構成されている。また、交互振分ユニット７１の遊技盤１３背面側の壁部には、上記振分側磁石と反発（例えば、振分側磁石がＮ極であった場合は、Ｓ極）するユニット側磁石（図示せず）が内蔵されている。

【００８８】

この振分装置７６は、回転軸部７６ａを回転中心として左右回りに３０度ずつ回動可能に構成されており、図４の状態では、左側受板７６ｃの先端側が交互振分ユニット７１の壁部に当接して該左側受板７６ｃ全体が回転軸部７６ａより下方側であって右側受板７６ｄが回転軸部７６ａより上方側となる右側案内位置となって、振分入球口７２から流下された球を右側経路７８へ案内する状態となっている。そして、振分側磁石とユニット側磁石との反発作用によって、上記右側案内位置が維持されるように構成されている。

【００８９】

ここで、交互振分ユニット７１に入球した球が、振分装置７６によって左側経路７７又は右側経路７８に交互に振り分けられる態様について説明する。まず、図４の状態のように、左側受板７６ｃの先端側が交互振分ユニット７１の壁部に当接して該左側受板７６ｃ全体が回転軸部７６ａより下方側であって右側受板７６ｄが回転軸部７６ａより上方側となる位置の場合、交互振分ユニット７１に入球して振分入球口７２から流下した球は、振分装置７６の中央板部７６ｂ及び右側受板７６ｄによって形成された空間に収まる。そして、球の自重により右側受板７６ｄを押し下げることで振分装置７６全体が回動し、右側受板７６ｄの先端側が交互振分ユニット７１の壁部に当接して該右側受板７６ｄ全体が回転軸部７６ａより下方側であって左側受板７６ｃが回転軸部７６ａより上方側の状態となる。従って、振分装置７６が球を右側経路７８側へ流下可能な状態となり、その状態において球が右側受板７６ｄの上面を転動することで右側経路７８へと案内される。

【００９０】

このとき、振分側磁石（図示せず）とユニット側磁石（図示せず）との反発力よりも、球の自重によって右側受板７６ｄを押し下げる（振分装置７６全体を回動させる）力の方が大きいことで、上記磁石の反発力に抗って振分装置７６が回動される。そして、再び、上記磁石の反発力によって、左側受板７６ｃが回転軸部７６ａより上方側であって右側受板７６ｄが回転軸部７６ａより下方側となる状態、即ち、左側案内位置の状態が維持される。

【００９１】

そして、次に交互振分ユニット７１に入球して振分入球口７２から流下した球は、振分装置７６の中央板部７６ｂ及び左側受板７６ｃによって形成された空間に収まる。そして、球の自重により左側受板７６ｃを押し下げることで振分装置７６が回動し、左側受板７６ｃの先端側が交互振分ユニット７１の壁部に当接して該左側受板７６ｃ全体が回転軸部７６ａより下方側であって右側受板７６ｄが回転軸部７６ａより上方側の状態となる。従って、振分装置７６が球を左側経路７７側へ流下可能な状態となり、その状態において球が左側受板７６ｃの上面を転動することで左側経路７７へと案内される。

【００９２】

このときも、振分側磁石（図示せず）とユニット側磁石（図示せず）との反発力よりも、球の自重によって左側受板７６ｃを押し下げる（振分装置７６全体を回動させる）力の方が大きいことで、上記磁石の反発力に抗って振分装置７６が回動される。そして、再び、上記磁石の反発力によって、左側受板７６ｃが回転軸部７６ａより下方側であって右側受板７６ｄが回転軸部７６ａより上方側となる状態、即ち、右側案内位置の状態が維持さ

れる。これらの動きを交互に繰り返すことにより、交互振分ユニット７１に入球した球が左側経路７７と右側経路７８とに交互に振り分けられる。

【００９３】

交互振分ユニット７１の左側経路７７は、上記振分装置７６によって交互振分ユニット７１内の左側に案内された球が流下する経路である。この左側経路７７の左側下方には、該左側経路７７を流下する球が流出する左側出口が設けられ、該左側出口の下方位置には、左側特図入賞口７７ａが配設されている。よって、左側経路７７に案内された球は、左側経路７７内を流下した後、左側出口から排出され、左側特図入賞口７７ａへ入賞するように構成されている。

【００９４】

交互振分ユニット７１の右側経路７８は、上記振分装置７６によって交互振分ユニット７１内の右側に案内された球が流下する経路である。この右側経路７８の右側下方には、該右側経路７８を流下する球が流出する右側出口が設けられ、該右側出口の下方位置には、右側特図入賞口７８ａが配設されている。よって、右側経路７８に案内された球は、右側経路７８内を流下した後、右側出口から排出され、右側特図入賞口７８ａへ入賞するように構成されている。

【００９５】

このように交互振分ユニット７１を構成することで、交互振分ユニット７１内に入球した球を交互に左側特図入賞口７７ａと右側特図入賞口７８ａとに振り分けることができ、１の入賞口に固定的に入賞し続ける状態を回避し、入賞口７７ａ，７８ａの入球パターンを多様化することができる。

【００９６】

図３に戻って、説明を続ける。交互振分ユニット７１の正面視右上側には可変入賞装置６５が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の大入賞口６５ａが設けられている。第１実施形態のパチンコ機１０においては、主制御装置１１０（図７参照）での第１図柄の抽選が大当たりとなる場合、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるように第１図柄表示装置３７の７セグメント表示器３７ｂを点灯表示させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置８１に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、可変入賞装置６５に設けられた開閉板（図示せず）が開放されて球が大入賞口６５ａ内に入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている大入賞口６５ａが、所定時間（例えば、「３０秒」経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。

【００９７】

この大入賞口６５ａは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その大入賞口６５ａが所定時間開放される。この大入賞口６５ａの開閉動作は、最高で例えば１５回（１５ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態（大当たり状態）の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

【００９８】

可変入賞装置６５の正面視上方であって、後述する可変表示装置ユニット８０の正面視右側には、第２入球口６７が設けられている。この第２入球口６７は、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。この第２入球口６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた第２図柄スイッチ（図示せず）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で第２図柄の可変表示の当たり抽選が行われる。なお、この第２入球口６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【００９９】

可変入賞装置６５の下流側であって、交互振分ユニット７１の右側側方には、電動役物７９が配設されている。この電動役物７９は、主に、回動板と、該回動板を開閉駆動する回動ソレノイド（図示せず）と、により構成されている。

【０１００】
第１実施形態の主制御装置１１０は、通常時、電動役物７９の回動板を直立状態に維持して右側特図入賞口７８ａを閉鎖状態しているが、第２図柄の可変表示で当たりに当選した場合に、上記回動用ソレノイド（図示せず）を所定時間駆動し、電動役物７９の回動板を上記所定時間の間、回動板を直立状態から右側に所定角度（例えば、４５度）傾倒した開放状態（傾倒状態）に駆動させて、右側特図入賞口７８ａを開放状態にして、球が右側特図入賞口７８ａへ入賞し易い状態となるように構成されている。
【０１０１】
また、第１実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、第２図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」では、第２図柄の当選確率を低確率状態（例えば、１／１０）とし、第２図柄の可変表示において当たりに当選し難くすることで、電動役物７９の回動板を開放状態（傾倒状態）とし難くして、右側特図入賞口７８ａへ入賞し難いように構成する。一方、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」では、第２図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９／１０）とし、第２図柄の可変表示において当たりに当選し易くすることで、電動役物７９の回動板を開放状態（傾倒状態）とし易くし、右側特図入賞口７８ａへ容易に入賞し得るように構成する。
【０１０２】
遊技領域には、球が入賞することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３が配設されている。また、上述したように、遊技領域の中央部分から右側領域にかけて、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、左側特図入賞口７７ａ又は右側特図入賞口７８ａへの入球（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置３７における動的表示と同期させながら、第３図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、第２入球口６７の球の通過をトリガとして第２図柄を可変表示するＬＥＤで構成される第２図柄表示装置８３とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。
【０１０３】
第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置１１４（図７参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図６参照）が表示される。
【０１０４】
各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図６参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第１実施形態の第３図柄表示装置８１は、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置３７で行われるのに対して、その第１図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リール等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。
【０１０５】
ここで、図６を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図６は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図６（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図６（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。
【０１０６】
第３図柄は、「０」から「９」の数字を付した１０種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「０」から「９」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号（「１」，「３」，「５」，「７」，「９」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号（「０」，「２」

，「４」，「６」，「８」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。

【０１０７】

また、第１実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図７参照）による第１図柄の抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。大当たり終了後に「確率変動状態（確変状態）」に移行すると共に最大１５ラウンドの大当たりが付与される場合は、奇数番号が付加された主図柄（「確変図柄」に相当）が揃う変動演出が行われる。一方、大当たり終了後に「時間短縮状態」に移行する場合は、偶数番号が付加された主図柄（「時短図柄」に相当）が揃う変動演出が行われる。

【０１０８】

図６（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下方向に３分割され、下側の２／３が第３図柄を変動演出する主表示領域Ｄｍと保留球数などを表示するコクピット表示領域Ｄｂとで構成され、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。

【０１０９】

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

【０１１０】

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

【０１１１】

また、主表示領域Ｄｍには、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に上・中・下の３段に第３図柄が表示される。この主表示領域Ｄｍの中段部が有効ラインＬ１として設定されており、毎回の変動演出に際して、左図柄列Ｚ１→右図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に、有効ラインＬ１上に第３図柄が停止表示される。その第３図柄の停止時に有効ラインＬ１上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄の組合せ。以下、「大当たり表示」という。）で揃えば、大当たりとして大当たり動画が表示される。

【０１１２】

一方、第３図柄表示装置８１（第１図柄表示装置３７）にて第３図柄（第１図柄）の変動演出（動的表示）又は「スランプ演出」が行われている間に、球が左側特図入賞口７７ａ又は右側特図入賞口７８ａへ入球した場合、その入球回数（保留球数）は最大で４回まで表示される。また、同じく第３図柄表示装置８１にて第３図柄の変動演出又は「スランプ演出」が行われている間に、球がダミー入賞口７５へ入球した場合、その入球回数（ダミー保留球数）は最大で１回まで表示される。即ち、第３図柄の変動演出又は「スランプ演出」が行われている間に球が左側特図入賞口７７ａ又は右側特図入賞口７８ａ、又は、ダミー入賞口７５へ入球した場合、その入球回数（保留球数）は最大５個まで本保留表示及びダミー保留表示として表示される。なお、この場合、遊技者にダミー保留表示が存在していることが認識可能となる。

【０１１３】

第１実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄（第１図柄）の抽選契機となる左側特図入賞口７７ａ又は右側特図入賞口７８ａへ入球した入球回数が、コクピット表示領域Ｄｂに本保留表示として表示されると共に、その本保留表示と併せて又は単独で、ダミー入賞口７５へ入球した入球回数がダミー保留表示としてコクピット表示領域Ｄｂに表示される

ように構成されている。また、左側特図入賞口７７ａ又は右側特図入賞口７８ａへの入球に基づく本保留表示と、ダミー入賞口７５への入球に基づくダミー保留表示とを同一の態様で表示することで、それぞれ峻別できないように構成されている。そして、コクピット表示領域Ｄｂに表示された本保留表示およびダミー保留表示に基づいて、第３図柄表示装置８１において、従来通りの変動演出か、変動演出が途切れた場合に実行される「スランプ演出」か、のいずれかが実行されるように構成されている。

【０１１４】

従来、左側特図入賞口７７ａ又は右側特図入賞口７８ａに、長時間、球が入賞しないことによって、第３図柄表示装置８１において変動演出が実行されない「スランプ状態」が発生してしまうと、遊技者は、球を発射して遊技を行っているにもかかわらず第３図柄表示装置８１において変動演出が行われないことで、遊技者が求めている大当たりの抽選に係る興趣を得ることができず、遊技に興醒めしてしまう。また、遊技者は、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていないことで、左側特図入賞口７７ａ又は右側特図入賞口７８ａへ球が入球し難いパチンコ機１０であると認識し、遊技価値を得難い台と判断して、そのパチンコ機１０での遊技を止めてしまい、パチンコ機１０の稼働が低下してしまうおそれがある。

【０１１５】

そこで、第１実施形態のパチンコ機１０では、一旦、「スランプ状態」に陥った場合に、その後に左側特図入賞口７７ａ又は右側特図入賞口７８ａに球が入賞して変動演出が初めて実行されるとき、第３図柄表示装置８１において、正規の変動演出の代わりに、取得された変動演出の実行時間より長い時間実行される「スランプ演出」を行い、第３図柄表示装置８１で行わる演出時間が正規の変動演出の実行時間より長くなるように構成されている。また、「スランプ演出」が実行されることに伴って、ダミー入賞口７５への入賞に基づいてダミー保留表示を実際の本保留表示と同一態様で表示するとともに、「スランプ演出」の１の演出単位が実行される場合に、該ダミー保留表示を消化（消去）する。

【０１１６】

このように構成することで、左側特図入賞口７７ａ又は右側特図入賞口７８ａへの入球により、第３図柄表示装置８１で実行されている演出が、正規の変動演出であるのか「スランプ演出」であるのかを識別困難にしつつ、第３図柄表示装置８１で実行される「スランプ演出」によって、第３図柄表示装置８１において行われる演出時間を実際の変動演出の時間より長く行うことができる。よって、第３図柄表示装置８１における演出の演出時間を長くし、遊技者に興醒めさせず、遊技の興趣を向上することができる。

【０１１７】

従って、第１実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄（第１図柄）の変動演出の保留球数は、第１図柄表示装置３７により正確に示される一方、第３図柄の変動演出と「スランプ演出」との保留球数は、コクピット表示領域Ｄｂに設けられた第１～第５保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ５おいて示される。第１～第５保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ５には、保留球１球（保留球数１回）につき１つの本保留表示及びダミー保留表示（通常の表示態様では「○」図柄（白丸図柄）。以下、本保留表示とダミー保留表示とをまとめて「保留図柄」と称する場合がある。）がそれぞれ表示され、第１～第５保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ５に表示された保留図柄の表示数に応じて、変動演出及び「スランプ演出」の保留球数が表示される。

【０１１８】

即ち、第１～第５保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ５において、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１に１つの保留図柄が表示されている場合は、変動演出及び「スランプ演出」の保留球数が１回であることを示し、第１・第２保留図柄表示領域Ｄｂ１，Ｄｂ２にそれぞれ１つずつ計２つの保留図柄が表示されている場合は、変動演出及び「スランプ演出」の保留球数が２回であることを示し、第１～第３保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ３にそれぞれ１つずつ計３つの保留図柄が表示されている場合は、変動演出及び「スランプ演出」の保留球数が３回であることを示し、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ４にそれぞれ１つ

ずつ計４つの保留図柄が表示されている場合は、変動演出及び「スランプ演出」の保留球数が４回であることを示し、第１～第５保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ５にそれぞれ１つずつ計５つの保留図柄が表示されている場合は、変動演出及び「スランプ演出」の保留球数が５回であることを示す。また、第１～第５保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ５に保留図柄が表示されていない場合は、変動演出及び「スランプ演出」の保留球数が０回であって保留されている変動演出及び「スランプ演出」が存在しないことを示す。

【０１１９】

また、コクピット表示領域Ｄｂの左側部分には、主表示領域Ｄｍで変動演出又は「スランプ演出」が実行されていることを示す図柄（以下、「実行図柄」と称する）が表示される実行図柄表示領域Ｄｂ０が設けられている。この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１の左側に設けられ、各保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ５より大きい実行図柄が表示されるように構成されている。また、この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１に表示されていた保留図柄が移動（シフト。以下、保留図柄が移動表示することを、「シフト表示」と称する場合がある）して実行図柄として表示される。

【０１２０】

実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示される実行図柄は、変動演出又は「スランプ演出」の１の演出単位が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側（左側）の保留図柄として移動して表示される。具体的には、変動演出又は「スランプ演出」の１の演出単位の終了に伴って実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されていた実行図柄が消去された場合、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１に表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域Ｄｂ０における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第２保留図柄表示領域Ｄｂ２に表示されていた保留図柄が、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１における保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第３保留図柄表示領域Ｄｂ３に表示されていた保留図柄が、第２保留図柄表示領域Ｄｂ２における保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第４保留図柄表示領域Ｄｂ４に表示されていた保留図柄が、第３保留図柄表示領域Ｄｂ３における保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第５保留図柄表示領域Ｄｂ５に表示されていた保留図柄が、第４保留図柄表示領域Ｄｂ４における保留図柄として移動（シフト）して表示される。

【０１２１】

第１実施形態のパチンコ機１０では、主表示領域Ｄｍにおいて変動演出又は「スランプ演出」の１の演出単位が実行されている間、実行図柄表示領域Ｄｂ０に実行図柄を表示し続ける（「スーパーリーチ」の演出要素中、「スペシャルリーチ」の演出要素又は「どっちだリーチ」の演出要素中を除く）。一方、該変動演出又は「スランプ演出」の１の演出単位が終了した場合、又は、「スーパーリーチ」の演出要素、「スペシャルリーチ」の演出要素若しくは「どっちだリーチ」の演出要素の実行中の場合には、実行図柄が消去されるように構成されている。即ち、実行図柄表示領域Ｄｂ０に実行図柄が表示されている場合は、主表示領域Ｄｍで変動演出又は「スランプ演出」の１の演出単位が実行されている（継続している）ことを示し、実行図柄表示領域Ｄｂ０に実行図柄が表示されていない場合は、主表示領域Ｄｍで変動演出又は「スランプ演出」の１の演出単位が実行されていない（継続されていない）か、「スーパーリーチ」の演出要素、「スペシャルリーチ」の演出要素又は「どっちだリーチ」の演出要素が実行されていることを示す。

【０１２２】

また、コクピット表示領域Ｄｂでは、該コクピット表示領域Ｄｂに表示される保留図柄及び実行図柄を用いて、「保留変化予告」を実行可能に構成されている。この「保留変化予告」とは、主表示領域Ｄｍで実行される変動演出、又は、「スランプ演出」の１の演出単位の大当たり期待度を、該変動演出、又は、「スランプ演出」の１の演出単位の実行前から実行中にかけて保留図柄及び実行図柄の表示色を複数段階に変化させることで示唆する予告である。

【０１２３】

第１実施形態のパチンコ機１０では、「保留変化予告」として、保留図柄及び実行図柄の表示色を、通常の表示態様である「白色」から、青色の表示態様の「青色」、緑色の表示態様の「緑色」、又は、赤色の表示態様の「赤色」に変化可能に構成されている。本パチンコ機１０では、変動演出、又は、「スランプ演出」の１の演出単位において「大当たり表示」が発生する場合や、「リーチ表示」が発生する場合に、保留図柄及び実行図柄の表示色の選択割合が異なるように構成されているため、この保留図柄及び実行図柄の表示色が、通常の表示態様（「白色」）から別の表示態様（例えば、「青色」）に変化することで、その保留図柄及び実行図柄が示す変動演出、又は、「スランプ演出」の１の演出単位において「リーチ表示」や「大当たり表示」が発生する可能性を各表示色ごとに遊技者に示唆することができる。

【０１２４】

具体的には、「保留変化予告」において、保留図柄及び実行図柄が、通常の表示態様（「白色」）より「青色」の表示態様である場合の方がその保留図柄及び実行図柄が示す変動演出、又は、「スランプ演出」の１の演出単位において「リーチ表示」や「大当たり表示」となる割合が高く設定される。また、保留図柄及び実行図柄が、「青色」より「緑色」の表示態様である場合の方がその保留図柄及び実行図柄が示す変動演出又は「スランプ演出」において「リーチ表示」や「大当たり表示」となる割合が高く設定される。さらに、保留図柄及び実行図柄が、「緑色」より「赤色」の表示態様である場合の方がその保留図柄及び実行図柄が示す変動演出又は「スランプ演出」の１の演出単位において「リーチ表示」や「大当たり表示」となる割合が高く設定される。

【０１２５】

また、保留図柄及び実行図柄の表示態様が「緑色」又は「赤色」である場合には、その「緑色」又は「赤色」の保留図柄又は実行図柄が示す変動演出又は「スランプ演出」において「ノーマルリーチ」を主とする演出の態様（主とする演出の態様を「演出態様」という）、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様の実行が確定するように設定されている。

【０１２６】

なお、この「保留変化予告」により、保留図柄の表示態様が変化した状態において、変動演出又は「スランプ演出」の１の演出単位の実行（消化）に伴って保留図柄がシフトする場合に、その変化した保留図柄の表示態様が、シフト先の保留図柄又は実行図柄に対しても引き継がれて（受け継いで）反映されるように構成されている。即ち、保留図柄の表示態様が変化した場合、その変化した保留図柄が変動演出又は「スランプ演出」の１の演出単位の実行に伴って他の保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ４又は実行図柄表示領域Ｄｂ０へシフトしたときも、シフト前の表示態様がシフト後の保留図柄又は実行図柄の表示態様としてそのまま維持されるように構成されている。

【０１２７】

従って、例えば、第５保留図柄表示領域Ｄｂ５において保留図柄の表示色が「赤色」に変化した場合、該保留図柄が第４保留図柄表示領域Ｄｂ４→第３保留図柄表示領域Ｄｂ３→第２保留図柄表示領域Ｄｂ２→第１保留図柄表示領域Ｄｂ１→実行図柄表示領域Ｄｂ０とそれぞれシフトしていくときに、「赤色」の保留図柄又は実行図柄が継続して表示され続けるように構成される。

【０１２８】

なお、第１実施形態においては、左側特図入賞口７７ａ又は右側特図入賞口７８ａへの入球に基づく変動演出の保留球数は、最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、ダミー入賞口７５への入球に基づく「スランプ演出」の１の演出単位に対応する保留球数は、最大１回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は１回に限定されるものでなく、２回以上の回数（例えば、４回）に設定しても良い。さらに、コクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、５つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態

様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、第１図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させなくてもよい。なお、第３図柄表示装置８１に保留球数に関する情報（保留図柄等）を表示させない場合は、保留図柄による「保留変化予告」を実行することができないため、他のキャラクタ図柄等を追加的に現出させることによって「保留変化予告」と同様の先読み予告を実行させるように構成してもよい。

【０１２９】

さらに、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを変動演出及び「スランプ演出」の最大保留数分の５つ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。また、実行図柄または保留図柄の一方を第３図柄表示装置８１において表示し、実行図柄又は保留図柄の他方を第３図柄表示装置８１以外の保留ランプで表示するように構成してもよい。なお、保留ランプによって保留球数を表示するように構成した場合、保留ランプの表示色を複数種類設けることによって、第１実施形態の「保留変化予告」と同様の先読み予告を実行することは当然に可能である。

【０１３０】

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

【０１３１】

コクピット表示領域Ｄｂは、上述したように左側特図入賞口７７ａ若しくは右側特図入賞口７８ａ、又は、ダミー入賞口７５に入球された球のうち変動演出及び「スランプ演出」の１の演出単位が未実行である球（保留球）の数である保留球数を示す保留図柄と、実行中の変動演出又は「スランプ演出」の１の演出単位に関する実行図柄とを表示する領域である。

【０１３２】

実際の表示画面では、図６（ｂ）に示すように、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計３個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、左小領域Ｄｓ１では、予告図柄が現出する等の動画が表示され、主表示領域Ｄｍにおいて行われている変動演出又は「スランプ演出」の１の演出単位が通常より大当たりへ遷移し易い状態であることが遊技者に示唆される。

【０１３３】

また、副表示領域Ｄｓにおいて、中央小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ（第１実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、主表示領域Ｄｍで行われている変動演出又は「スランプ演出」に基づいて所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【０１３４】

さらに、副表示領域Ｄｓにおいて、右小領域Ｄｓ３では、主表示領域Ｄｍで行われている変動演出又は「スランプ演出」の１の演出単位において大当たりが発生するか否かを段階的に示唆するレベルメータ（図示せず）が現出して表示される。このレベルメータは、変動演出又は「スランプ演出」の１の演出単位において、予告図柄等が現出することに基づいて実行中の変動演出又は「スランプ演出」の１の演出単位における「リーチ表示」の発生期待度や大当たり期待度が増す毎に増加（加算）していき、該レベルメータの表示限度（ＭＡＸ表示）まで到達した場合に大当たりが確定することを示唆するように構成されている。従って、副表示領域Ｄｓは、主表示領域Ｄｍにおける「リーチ表示」の発生を示唆する機能を担っている。

【０１３５】

図３に戻って、説明を続ける。第２図柄表示装置８３は、球が第２入球口６７を通過す

る毎に表示図柄（第２図柄（普通図柄））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、第２図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第１実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、電動役物７９が遊技状態に応じた時間だけ作動状態となる（回動板が回動（傾倒）される）よう構成されている。

【０１３６】

第２入球口６７の保留球数は最大４回まで保留され、その保留球数がセンターフレーム８６に設けられた第２図柄保留ランプ８４において点灯表示される。第２図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の下方に配設されている。そして、第２図柄保留ランプ８４の点灯された数により、保留数を表示する。

【０１３７】

なお、第２図柄の可変表示は、第１実施形態のように、第２図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、第２入球口６７の通過は、左側特図入賞口７７ａ又は右側特図入賞口７８ａと同様に、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、第１図柄表示装置３７により保留球数を示す場合は、第２図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【０１３８】

交互振分ユニット７１の正面視右側（第２入球口６７の正面視下方）には可変入賞装置６５が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の大入賞口（大開放口）６５ａが設けられている。

【０１３９】

第１実施形態のパチンコ機１０においては、主制御装置１１０（図６参照）での第１図柄（第３図柄）の抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるように第１図柄表示装置３７の７セグメント表示器３７ｂを点灯表示させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置８１に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、第１図柄における抽選結果として大当たりが発生した場合には、通常時には閉鎖されている大入賞口６５ａが、所定時間（例えば、「３０秒」経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。

【０１４０】

この大入賞口６５ａは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その大入賞口６５ａが所定時間開放される。この大入賞口６５ａの開閉動作は、最高で例えば１５回（１５ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態（大当たり状態）の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

【０１４１】

可変入賞装置６５は、大入賞口６５ａを覆う横長矩形状の開閉板と、その開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド（図示せず）とを備えている。大入賞口６５ａは、通常時は、球が入賞できないか又は入賞し難い閉状態になっている。そして、第１図柄の抽選遊技に基づく大当たりの際には大入賞口ソレノイドを駆動して開閉板を前面下側に傾倒し、右打ちで発射された球が大入賞口６５ａに入賞しやすい開状態を一時的に形成し、その開状態と通常時の閉状態との状態を交互に繰り返すように作動する。

【０１４２】

即ち、「確率変動状態」における右打ち時、又は、「時間短縮状態」における右打ち時において、電動役物７９によって入球し易くなっている右側特図入賞口７８ａへ入球し、該入球に基づく第１図柄の抽選遊技で大当たりに当選した場合、この大入賞口６５ａが開

閉制御され、その後、再び「確率変動状態」又は「時間短縮状態」に突入するため、遊技者は、右打ちの遊技を継続した状態で以降の遊技を行うことができるように構成されている。

【０１４３】

なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。大入賞口６５ａとは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第１図柄表示装置３７において大当たりに対応した７セグメント表示器３７ｂが点灯した場合に、大入賞口６５ａが所定時間開放され、その大入賞口６５ａの開放中に、球が大入賞口６５ａ内へ入賞することを契機として大入賞口６５ａとは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。

【０１４４】

遊技盤１３の下側における左右の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１，Ｋ２が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図１参照）を通じて視認することができる。

【０１４５】

さらに、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口（入球口）６３，６５ａ，７５，７７ａ，７８ａにも入球しなかった球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。

【０１４６】

次に、図７を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図７は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。

【０１４７】

主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したリード・オンリー・メモリー（Ｒｅａｄ　Ｏｎｌｙ　Ｍｅｍｏｒｙ。以下、「ＲＯＭ」と略す）２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるランダム・アクセス・メモリー（Ｒａｎｄｏｍ　Ａｃｃｅｓｓ　Ｍｅｍｏｒｙ。以下、「ＲＡＭ」と略す。）２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。

【０１４８】

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

【０１４９】

主制御装置１１０では、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における動的表示および変動演出又は「スランプ演出」の設定、第２図柄表示装置８３における可変表示の表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ２０３ｂが設けられている。

【０１５０】

また、ＲＯＭ２０２は、大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、保留数テーブル２０２ｃ、停止パターンテーブル２０２ｄ、変動パターンテーブル２０２ｅを少なくとも格納している。ＲＡＭ２０３に格納された各種カウンタと、ＲＯＭ２０２に格納された各種テーブルとによって、主制御装置１１０は、上記の主要な制御を実行する。

【０１５１】

ここで、図８を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や、第１図柄表示装置３７の動的表示の設定、および第３図柄表示装置８１の変動演出又は「スランプ演出」の設定、第２図柄表示装置８３における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図９乃至図１５を参照して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納された各種テーブルについても説明する。

【０１５２】

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

【０１５３】

また、第２図柄表示装置８３の抽選には、当たり乱数カウンタＣ４が用いられ、当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後「０」に戻るループカウンタとなっている。

【０１５４】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図２６参照）の実行間隔である４ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図３４参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ２０３ｂに適宜格納される。詳細については後述するが、ＲＡＭ２０３には、第１図柄に関する４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなる保留球格納エリア２０３ｃが設けられており、これらの各エリアには、左側特図入賞口７７ａ又は右側特図入賞口７８ａ（以下、左側特図入賞口７７ａ及び右側特図入賞口７８ａを総称して、「特図入賞口７７ａ，７８ａ」と称する場合がある）への入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納される。

【０１５５】

各カウンタについて詳しく説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、「０～８９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～８９９」の値を取り得るカウンタの場合は「８９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。特に、大当たり乱数カウンタＣ１の更新が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれ、その初期値から大当たり乱数カウンタＣ１の更新が行われる。

【０１５６】

第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、大当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、大当たり乱数カウンタＣ１が「０～８９９」の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、「０～８９９」の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図２６参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図３４参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【０１５７】

大当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（第１実施形態では、タイマ割込処理（図２６参照）毎に１回）更新される。そして、球が特図入賞口７７ａ，７８ａに入賞（始動入賞）したタイミングで、ＲＡＭ２０３の保留球格納エリア２０３ｃに設けられた保留第１～第４エリアのいずれかの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｃ１に格納される。

【０１５８】
大当たり乱数カウンタＣ１が大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定されており、保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｃ１に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。
【０１５９】
ここで、図９（ａ）を参照して、大当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。図９（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される大当たり乱数テーブル２０２ａの一例を模式的に示した模式図である。大当たり乱数テーブル２０２ａは、パチンコ機１０の遊技状態が、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」である第１図柄の低確率状態（「確率変動状態」ではない期間）の場合に使用される低確率状態用と、パチンコ機１０の遊技状態が、低確率状態より大当たりとなる確率の高い第１図柄の高確率状態である「確率変動状態（確変中）」の場合に使用される高確率状態用との２種類に分けられる。そして、低確率状態用と高確率状態用とのそれぞれに含まれる大当たりとなる乱数の数が異なって設定されている。このように、大当たりとなる乱数の数を異ならせることにより、低確率状態と高確率状態とで、大当たりとなる確率が変更される。
【０１６０】
第１実施形態のパチンコ機１０では、低確率状態の場合に大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の数は３個で、その値「７，３０７，５８２」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに格納されている。つまり、低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１図柄の大当たり確率は、３／９００＝１／３００となるように設定されている。
【０１６１】
一方で、高確率状態の場合に大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は９個で、その値「２８，１２２，２９８，３９０，４８６，５６７，６５６，７５０，８６６」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに格納されている。つまり、高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における第１図柄の大当たり確率は、９／９００＝１／１００となるように設定されている。
【０１６２】
なお、第１実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａに格納されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定している。ここで、パチンコ機１０の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値が存在すれば、その値が外部から予測されやすくなるので、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなる恐れがある。これに対して、第１実施形態のように、状況に応じて（即ち、パチンコ機１０が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、不正に対する抑制を図ることができる。
【０１６３】
図８に戻って、説明を続ける。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９」）に達した後に「０」に戻る構成となっている。
【０１６４】
大当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（第１実施形態では、タイマ割込処理（図２６参照）毎に１回）更新される。そして、球が特図入賞口７７ａ，７８ａに入賞（始動入賞）したタイミングで、ＲＡＭ２０３の保留球格納エリア２０３ｃの保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される保留エリアと同じ保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｃ２に格納される。
【０１６５】

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

【０１６６】

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

【０１６７】

ここで、図９（ｂ）を参照して、大当たり種別テーブル２０２ｂについて説明する。図９（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１図柄に対応する大当たり種別テーブル２０２ｂの一例を模式的に示した図である。図９（ｂ）に示すように、大当たり種別テーブル２０２ｂは、大当たり種別と大当たり種別カウンタＣ２の値とを対応付けたテーブルである。

【０１６８】

大当たり種別としては、上述したように、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たり後に大当たり確率が高確率状態となる「確率変動状態」へ移行する「１５Ｒ確変大当たり」、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に大当たり確率が低確率状態となると共に、１００変動回数の間は「時間短縮状態」へ移行する「１５Ｒ通常大当たり」、及び、最大ラウンド数が２ラウンドの大当たりの後に「確率変動状態」へ移行する「２Ｒ確変大当たり」がある。なお、以降の説明において、「１５Ｒ確変大当たり」と「１５Ｒ通常大当たり」との１５ラウンドの大当たりについて「１５Ｒ大当たり共通」と説明する場合がある。

【０１６９】

大当たり種別テーブル２０２ｂでは、各大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する大当たり種別カウンタＣ２の値が対応付けられている。図９（ｂ）の例では、「１５Ｒ確変大当たり」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～３９」が対応付けられ、「２Ｒ確変大当たり」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「４０～５９」が対応付けられ、「１５Ｒ通常大当たり」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「６０～９９」が対応付けられている。

【０１７０】

大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ保留エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が大当たり種別テーブル２０２ｂから決定される。例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「２０」であれば、大当たり種別として「１５Ｒ確変大当たり」が決定され、大当たり種別カウンタＣ２の値が「５０」であれば、大当たり種別として「２Ｒ確変大当たり」が決定され、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９０」であれば、大当たり種別として「１５Ｒ通常大当たり」が決定される。

【０１７１】

このように、第１実施形態では、大当たりとなる場合に４０％の確率で「１５Ｒ確変大当たり」が選択され、２０％の確率で「２Ｒ確変大当たり」が選択され、４０％の確率で「１５Ｒ通常大当たり」が選択される。

【０１７２】

なお、大当たりとなった場合にそれぞれの大当たり種別が選択される確率は、機種によって適宜設定される。そして、その設定された確率に応じて、大当たり種別テーブル２０

２ｂにて、各大当たり種別に対して対応付けられる大当たり種別カウンタＣ２の値が規定される。

【０１７３】

また、大当たり種別が選択される確率は、パチンコ機１０の遊技状態に応じて変更されてもよい。この場合、各遊技状態に対応する大当たり種別テーブル２０２ｂを用意し、それぞれの大当たり種別テーブル２０２ｂにおいて、各大当たり種別に対して対応付ける大当たり種別カウンタＣ２の値の数を変更すればよい。

【０１７４】

図８に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタＣ３は、例えば「０～９９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。

【０１７５】

第１実施形態では、保留されている変動演出の保留数と停止パターン選択カウンタＣ３の値とによって、第３図柄表示装置８１で表示される大当たり時およびハズレ時の変動演出の大まかな演出態様が選択される。具体的には、「リーチ表示」が発生しない「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様と、「リーチ表示」として「ノーマルリーチ」の演出要素のみが実行される「ノーマルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の演出要素から発展して「スーパーリーチ」の演出要素が実行される「スーパーリーチ」演出態様と、同じく「ノーマルリーチ」の演出要素から発展して「スペシャルリーチ」の演出要素が実行される「スペシャルリーチ」演出態様と、「２Ｒ確変大当たり」専用の「ムービー」の演出要素が実行される「特殊変動」演出態様との７つの演出態様が選択される。

【０１７６】

演出態様の中で、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、及び、「非リーチ（ショート）」演出態様（以下、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様および「非リーチ（ショート）」演出態様とを総称して、単に「「非リーチ」演出態様」と称する場合がある）とは、主表示領域Ｄｍの各表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３（図６（ａ）参照）にて「高速変動」の変動要素が行われた後に、「非リーチ（ショート）」演出態様を除き、「低速変動」の演出要素又は「疑似変動」の演出要素を行い、該左表示領域Ｄｍ１及び右表示領域Ｄｍ３に同一の第３図柄が停止せずに「リーチ表示」を発生させない演出態様である。なお、「高速変動」の演出要素、「低速変動」の演出要素、及び、「疑似変動」の演出要素の詳細については、後述する。

【０１７７】

演出態様の中で、「ノーマルリーチ」演出態様とは、主表示領域Ｄｍの各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図６（ａ）参照）の変動演出において、左表示領域Ｄｍ１及び右表示領域Ｄｍ３に同一の第３図柄が停止した直後に「ノーマルリーチ」の演出要素が実行され、他の「リーチ表示」（即ち、「スーパーリーチ」の演出要素や「スペシャルリーチ」の演出要素）に発展しない「リーチ表示」の演出態様の１つである。なお、「ノーマルリーチ」の演出要素、「スーパーリーチ」の演出要素、及び、「スペシャルリーチ」の演出要素の詳細については、後述する。

【０１７８】

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

【０１７９】

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

【０１８０】

演出態様の中で、「特殊変動」演出態様とは、「２Ｒ確変大当たり」に当選した場合に

もれなく実行される演出態様であって、「ムービー」の演出要素が実行される演出態様である。なお、「ムービー」の演出要素の詳細については後述する。

【０１８１】

停止パターン選択カウンタＣ３の値は、例えば定期的に（第１実施形態では、タイマ割込処理（図２６参照）毎に１回）更新される。そして、球が特図入賞口７７ａ，７８ａに入賞（始動入賞）したタイミングで、ＲＡＭ２０３の保留球格納エリア２０３ｃに設けられた保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｃ３に格納される。

【０１８２】

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

【０１８３】

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

【０１８４】

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

【０１８５】

これは、第１の理由として、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させるためである。即ち、大当たり抽選に当選した場合と大当たり抽選にハズレた場合とで、停止パターン、即ち、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、及び、「スペシャルリーチ」演出態様（「２Ｒ確変大当たり」に当選した場合にもれなく選択される「特殊変動」演出態様を除く）の選択する割合を異ならせるように構成することで、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させる。

【０１８６】

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

【０１８７】

そこで、第１実施形態のパチンコ機１０では、取得した抽選結果が大当たりである場合

には、大当たりし易い演出を選択し易く、かつ、大当たりし難い演出を選択し難い停止パターンテーブル２０２ｄに基づいて変動演出の大まかな内容である演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。一方、取得した抽選結果がハズレである場合には、大当たりし易い演出を選択し難く、かつ、大当たりし難い演出を選択し易い停止パターンテーブル２０２ｄに基づいて変動演出の演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。

【０１８８】

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

【０１８９】

また、第２の理由として、第３図柄の変動演出（第１図柄の動的表示。以下同様。）の待機回数が上限に達している状態における特図入賞口７７ａ，７８ａへの入球に基づく無駄球（所謂、オーバーフロー入賞による無抽選）を極力削減するためである。

【０１９０】

具体的に説明すると、第３図柄の変動演出の待機回数は最大４回と上限が設けられていると共に、変動演出は少なくとも一定時間が実行されることから、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」における右側特図入賞口７８ａへ球が入球し易い遊技状態では、第３図柄の最大保留球数に到達し易い。これらの遊技状態において、長い変動時間の変動演出を選択すると、第３図柄の最大保留球数に到達した状態での右側特図入賞口７８ａへの入球が頻発し、折角、右側特図入賞口７８ａへ入球したにもかかわらず、第３図柄の抽選契機を取得できない。

【０１９１】

また、「通常遊技状態」においても、第３図柄の最大保留球数に到達している状態で、長い変動時間の変動演出を選択すると、その変動演出の実行中は第３図柄の保留球数が消化されないため、その間に特図入賞口７７ａ，７８ａへの入球が発生しても、第３図柄の抽選契機を取得できない。

【０１９２】

上述したような状態になると、遊技者は、特図入賞口７７ａ，７８ａへ球を入球させても遊技価値が得られないと判断し、変動演出が消化されて再び保留球数を取得できる状態になるまで球の発射を停止して遊技を中断してしまう。その結果、遊技が中断されることで、パチンコ機１０の稼働率が低下してしまい、遊技場の経営に影響を与えてしまう。

【０１９３】

そこで、第１実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄の最大保留球数へ到達し易い遊技状態や、最大保留球数に近い（又は一致する）保留球数では、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｄに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄の最大保留球数に到達している状態での左側特図入賞口７７ａ又は右側特図入賞口７８ａへの入球を防止することができる。

【０１９４】

さらに、第３の理由として、実行時間を長く設定して、変動演出の終了を遅らせることで、変動演出が実行されている状態を長く維持するためである。

【０１９５】

具体的に説明すると、変動演出の保留球数が少ない（無い）場合に、実行中の変動演出の変動時間内に新たに特図入賞口７７ａ，７８ａのいずれかに球を入球させないと、次の変動演出を開始することができず、第３図柄表示装置８１でデモ画面等を表示しなければいけない。遊技者は、球を発射して遊技を行っているにもかかわらず第３図柄表示装置８１において変動演出が行われない場合、遊技者が求めている大当たりの抽選に係る興趣を得ることができず、遊技に興醒めしてしまう。また、遊技者は、第３図柄表示装置８１に

おいて変動演出が行われていないことで、特図入賞口７７ａ，７８ａへ球が入球し難いパチンコ機１０であると認識し、遊技価値を得難い台と判断して、そのパチンコ機１０での遊技を止めてしまうおそれがある。

【０１９６】

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

【０１９７】

ここで、図１０を参照して、保留数テーブル２０２ｃの詳細について説明する。図１０は、保留数テーブル２０２ｃを模式的に示した図である。上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、特図入賞口７７ａ，７８ａに球が入球したことに基づいて変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における変動演出の保留数とに基づいて保留数テーブル２０２ｃを参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｄ１～２０２ｄ５を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｄ１～２０２ｄ５のいずれかと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。

【０１９８】

具体的には、図１０の保留数テーブル２０２ｃで示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって保留球数が「１個」には、停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１（図１１（ａ）参照）が選択される。

【０１９９】

また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって保留球数が「２個ｏｒ３個」の場合、又は、「確率変動状態」若しくは「時間短縮状態」のハズレ抽出時であって保留球数が「１個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｄのＢテーブル２０２ｄ２（図１１（ｂ）参照）が選択される。

【０２００】

さらに、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって保留球数が「４個」の場合、又は、「確率変動状態」若しくは「時間短縮状態」のハズレ抽出時であって保留球数が「２個～４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図１１（ｃ）参照）が選択される。

【０２０１】

また、「１５Ｒ大当たり（「１５Ｒ確変大当たり」又は「１５Ｒ通常大当たり」）」の抽出時には、いずれの遊技状態又は保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＤテーブル２０２ｄ４（図１２（ａ）参照）が選択される。

【０２０２】

さらに、「２Ｒ確変大当たり」の抽出時にも、いずれの遊技状態又は保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＥテーブル２０２ｄ５（図１２（ｂ）参照）が選択される。

【０２０３】

即ち、いずれかの大当たりに当選した場合は、その時点での保留球数や遊技状態に関係なく、大当たりの種別のみに基づいて停止パターンテーブル２０２ｄ（Ｄテーブル２０２ｄ４又はＥテーブル２０２ｄ５）が選択され、大当たりに当選しなかった場合（即ち、ハズレ時）にのみ、その時点での保留球数や遊技状態に基づいて停止パターンテーブル２０２ｄ（Ａテーブル２０２ｄ１、Ｂテーブル２０２ｄ２又はＣテーブル２０２ｄ３）が選択される。

【０２０４】

なお、大当たりに当選した場合においても、保留球数に応じて停止パターンテーブル２０２ｄが異なるように構成してもよい。例えば、大当たりに当選した場合に保留球数が多

いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル２０２ｄ（例えば、「高速変動」の演出要素が５秒間の「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様等）を選択し得るように構成してもよい。

【０２０５】

この場合、「リーチ表示」が実行される各演出態様において、「高速変動」の演出要素の部分の時間のみが１０秒間から５秒間のみに変更された演出態様を選択するように構成する。このように構成することで、例えば、保留球数が４回ある状態で変動演出を開始する場合に、「高速変動」の演出要素が５秒間で行われたとしても、該５秒間の「高速変動」の演出要素が終了した時点（５秒間の「高速変動」の演出要素と認識した時点）では、その変動演出において、「低速変動」の演出要素後に「ハズレ表示」が現出するか、「リーチ表示」に発展するかが認識不能となる。そのため、５秒間の「高速変動」の演出要素が行われた場合であっても、「非リーチ（ミドル）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様ではないいずれかの「リーチ表示」が実行される演出態様が実行され得るように構成することで、５秒間の「高速変動」の演出要素の実行時点では該変動演出が大当たりとなるかハズレとなるか分からなくすることができる。

【０２０６】

また、「確率変動状態」や「時間短縮状態」において、大当たりに当選していない場合に、保留球数が少ないときは、比較的長い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル２０２ｄ（例えば、Ａテーブル２０２ｄ１）を選択するように構成してもよい。このように構成することで、「確率変動状態」や「時間短縮状態」においても、第３図柄表示装置８１で変動演出が実行されている状態を維持し易くでき、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていない状況を起こり難く構成し、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行状態を長く維持することができる。

【０２０７】

次に、図１１及び図１２を参照して、各停止パターンテーブル２０２ｄについて説明する。図１１は、ハズレ時に選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄの示した図であり、図１１（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１の一例を模式的に示した図であり、図１１（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＢテーブル２０２ｄ２の一例を模式的に示した図であり、図１１（ｃ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３の一例を模式的に示した図である。また、図１２は、大当たり時に選択される停止パターンテーブル２０２ｄを模式的に示した図であり、図１２（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＤテーブル２０２ｄ４の一例を模式的に示した図であり、図１２（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＥテーブル２０２ｄ５の一例を模式的に示した図である。

【０２０８】

図１１（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８」，「９９」に設定されている。なお、Ａテーブル２０２ｄ１では、「非リーチ（ミドル）」演出態様および「非リーチ（ショート）」に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、該「非リーチ（ミドル）」演出態様および「非リーチ（ショート）」演出態様は選択されないように設定されている。

【０２０９】

次に、図１１（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＢテーブル２０２ｄ２では、「非リーチ（ミドル）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態

様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８，９９」に設定されている。なお、Ｂテーブル２０２ｄ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様および「非リーチ（ショート）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、該「非リーチ（ロング）」演出態様および「非リーチ（ショート）」演出態様は選択されないように設定されている。

【０２１０】

次に、図１１（ｃ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３では、「非リーチ（ショート）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８，９９」に設定されている。なお、Ｃテーブル２０２ｄ３では、「非リーチ（ミドル）」演出態様および「非リーチ（ショート）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、該「非リーチ（ミドル）」演出態様および「非リーチ（ショート）」演出態様は選択されないように設定されている。

【０２１１】

即ち、Ａテーブル２０２ｄ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。また、Ｂテーブル２０２ｄ２では、「非リーチ（ミドル）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。さらに、Ｃテーブル２０２ｄ３では、「非リーチ（ショート）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。

【０２１２】

よって、Ａテーブル２０２ｄ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択され、Ｂテーブル２０２ｄ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様の代わりに「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるように構成され、Ｃテーブル２０２ｄ３では、「非リーチ（ロング）」演出態様および「非リーチ（ミドル）」演出態様の代わりに「非リーチ（ショート）」演出態様が選択されるように構成されている。

【０２１３】

従って、Ａテーブル２０２ｄ１は、Ｂテーブル２０２ｄ２又はＣテーブル２０２ｄ３と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的長くなり易いと言え、また、Ｂテーブル２０２ｄ２は、Ｃテーブル２０２ｄ３と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的長くなり易いと言える。換言すれば、Ｂテーブル２０２ｄ２は、Ａテーブル２０２ｄ１と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易く、Ｃテーブル２０２ｄ３は、Ａテーブル２０２ｄ１又はＢテーブル２０２ｄ２と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易いといえる。

【０２１４】

なお、Ａテーブル２０２ｄ１、Ｂテーブル２０２ｄ２及びＣテーブル２０２ｄ３との「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様及び「スペシャルリーチ」演出態様の選択割合は同等に設定されている。

【０２１５】

このように、ハズレの抽選結果が抽出された場合に、保留中の変動演出の保留球数に基づいて、変動演出の演出態様を選択するように構成する。例えば、変動演出の保留球数が多い場合には、変動演出時間が短い「非リーチ（ショート）」演出態様又は「非リーチ（ミドル）」演出態様を選択し易くする。これにより、変動演出の保留球数が多い場合に、

実行される変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高めることができる。

【０２１６】

また、例えば、変動演出の保留球数が少ない場合には、特図入賞口７７ａ，７８ａへの球の入球時間を確保するために、「非リーチ（ショート）」演出態様より変動演出時間が長い「非リーチ（ロング）」演出態様又は「非リーチ（ミドル）」演出態様を選択し易くする。これにより、「非リーチ（ショート）」演出態様が選択される場合より変動演出時間の長い「非リーチ（ロング）」演出態様又は「非リーチ（ミドル）」演出態様を行うことができるので、特図入賞口７７ａ，７８ａへの球の入球時間を確保し易くなり、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行時間中に新たな始動入賞が発生する可能性を高くすることで、変動演出が実行されている状況を維持することができる。

【０２１７】

第１実施形態のパチンコ機１０では、「スランプ状態」において始動入賞により取得された変動演出の演出態様が「非リーチ」演出態様であった場合、取得された変動演出の変動時間に対して追加的に演出を行うための演出延長時間（以下、単に「延長時間」と称する場合がある）が抽選により取得され、取得された変動時間および延長時間の合計時間の間、一連の「スランプ演出」が実行されるように構成されている。このように構成することで、取得された変動演出の変動時間以上に第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の動的な演出時間を長くし、第３図柄表示装置８１で第３図柄の動的な演出が行われていない状況を少なくすることで、遊技者が興醒めしないようにすることができる。

【０２１８】

次に、図１２（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＤテーブル２０２ｄ４では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「５」～「３９」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「４０」～「９９」に設定されている。なお、Ｄテーブル２０２ｄ４では、「特殊変動」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、該「特殊変動」演出態様は選択されないように設定されている。また、Ｄテーブル２０２ｄ４は、大当たり時に選択される停止パターンテーブル２０２ｄであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、「非リーチ」演出態様は選択されない。

【０２１９】

次に、図１２（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＥテーブル２０２ｄ５では、「特殊変動」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、他の「リーチ表示」が実行される演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「２Ｒ確変大当たり」に当選した場合に選択される停止種別は必ず「特殊変動」演出態様となるように設定されている。なお、Ｅテーブル２０２ｄ５は、大当たり時に選択される停止パターンテーブル２０２ｄであるので、「非リーチ」演出態様は選択されない。

【０２２０】

即ち、Ｄテーブル２０２ｄ４では、「ノーマルリーチ」演出態様が５％、「スーパーリーチ」演出態様が３５％、「スペシャルリーチ」演出態様が６０％、の選択割合となるように設定されている。また、Ｅテーブル２０２ｄ５では、「特殊変動」演出態様が１００％の選択割合となるように設定されている。

【０２２１】

よって、大当たり当選時の変動演出において、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順で選択割合が高く、ハズレ時の変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「スペシャルリーチ」演出態様の順で選択割合が高くなるように設定されている。従って、各「リーチ表示」の現出時における大当たり期待度は、「スペシャルリーチ」演出態様＞「ス

ーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順に大当たりの表示結果が現出する可能性が高くなるように構成される。これにより、変動演出の演出態様によって遊技者に大当たりへの期待度を示すことができ、遊技者が実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。

【０２２２】

なお、第１実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様に選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル２０２ｄが異なるように構成されているが、特図入賞口７７ａ，７８ａへの球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。具体的には、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、Ａテーブル２０２ｄ１、Ｂテーブル２０２ｄ２又はＣテーブル２０２ｄ３のいずれかが選択されるように構成されているが、Ａテーブル２０２ｄ１とＢテーブル２０２ｄ２とＣテーブル２０２ｄ３とでは、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様に割り振られた停止パターンカウンタＣ３の値が同一であり、また、他の演出態様に割り振られた停止パターンカウンタＣ３の値もそれぞれ同一に設定されている。

【０２２３】

即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されるか、「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるか、「非リーチ（ショート）」演出態様が選択されるかが異なるのみであるので、「リーチ表示」の演出態様は保留球数に関係なく同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移（例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて「保留変化予告」等の先読み予告を行った場合であっても、該先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。

【０２２４】

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

【０２２５】

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

【０２２６】

図８に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば「０～９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するタイマ割込処理（図２６参照）が１回実行される毎に１回更新され、メイン処理（図３４参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が特図入賞口７７ａ，７８ａに入賞（始動入賞）したタイミングで、ＲＡＭ２０３の保留球格納エリア２０３ｃに設けられた保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｃ

４に格納される。
【０２２７】
この変動種別カウンタＣＳ１は、変動演出の詳細な変動パターンの決定に用いられる。即ち、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、停止パターンテーブル２０２ｄ及び停止パターン選択カウンタＣ３によって選択された演出態様において、変動種別カウンタＣＳ１の値と、ＲＯＭ２０２に格納された変動パターンテーブル２０２ｅとによって、詳細な変動パターンを決定する。変動パターンの決定は、具体的には、変動演出の変動時間の決定である。音声ランプ制御装置１１３および表示制御装置１１４は、変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動パターン（変動時間）に基づいて、第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様を決定し、また予告演出実行の有無や予告演出の実行態様を決定する。
【０２２８】
このように、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、変動演出の大まかな変動パターンを選択して変動時間のみを決定する。このように構成することで、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１において、変動演出を実行するために必要な詳細な予告抽選等の制御を行う必要がなくなるので、変動演出に関するＭＰＵ２０１の処理を軽減することができる。また、主制御装置１１０において変動演出の全変動パターンのコマンドを用意する必要がなくなり、主制御装置１１０のＲＯＭ容量を削減することができる。
【０２２９】
また、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４において、主制御装置１１０で決定された変動時間（大まかな変動パターン）に基づいて、変動演出における詳細な変動パターンを決定することで、変動演出を選択する自由度を高めるができる。さらに、遊技状態が刻々と変化するパチンコ機１０において、該変化に対応して随時、変動演出の演出内容の選択又は変更することが可能となり、遊技状態に応じて適切な演出を実行することができる。
【０２３０】
特に、第１実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３で一連の「スランプ演出」の実行可否を決定し、該「スランプ演出」では、変動演出の変動パターンとして「疑似連」演出の回数が１回の変動パターンのみを設けていた場合であっても、「スランプ演出」として複数回の「疑似連」演出の変動パターンを実行することができる。よって、ＲＯＭ容量を削減しつつ、演出のバリエーションを豊富にすることができ、遊技の興趣を向上することができる。
【０２３１】
ここで、図１３及び図１４を参照して、変動パターンテーブル２０２ｅの詳細について説明する。本パチンコ機１０は、変動パターンテーブル２０２ｅとして、ハズレ時に用いられるハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１と、大当たり時に用いられる大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２とが用意されている。図１３は、ＲＯＭ２０２に記憶されるハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１の一例を模式的に示した図である。図１３に示すように、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。
【０２３２】
具体的には、演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ０：非リーチ（ロング）」用と、「非リーチ（ミドル）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ１：非リーチ（ミドル）」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ２：非リーチ（ショート）」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリーチ」用とに区分けされている。そして、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けされている。

【０２３３】
第１実施形態では、ある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない、即ち、ハズレとなる値であった場合に、保留数テーブル２０２ｃを参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいてハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１の中で参照するグループ（群）を決定する。そのハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。
【０２３４】
ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ０：非リーチ（ロング）」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の演出要素＋「低速変動」の演出要素』の１つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。
【０２３５】
図１３で示す例では、「Ｅ０：非リーチ（ロング）」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の演出要素＋「低速変動」の演出要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の演出要素＋「低速変動」の演出態様』だけを選択可能に設定されている。
【０２３６】
即ち、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の演出要素＋「低速変動」の演出態様』が対応付けられている。つまり、「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の演出態様＋「低速変動」の演出態様』のみが選択される。
【０２３７】
なお、図１３で示すように、第１実施形態のパチンコ機１０において、「低速変動」の演出態様は、「疑似連」の演出要素の前半部分であって、チャンス目発展図柄が現出して、さらにチャンス目図柄が現出するか否かを示す「疑似変動」の演出態様の変動時間と同一に構成されており、音声ランプ制御装置１１３側で「低速変動」の演出態様を「疑似変動」の演出態様に置き換えることが可能に構成されている。
【０２３８】
具体的には、例えば、主制御装置１１０において、『「高速変動（長）」の演出態様＋「低速変動」の演出態様』が選択され、その旨が音声ランプ制御装置１１３に伝達された場合に、音声ランプ制御装置１１３は、第３図柄表示装置８１の変動演出において、伝達された通りに『「高速変動（長）」の演出態様＋「低速変動」の演出態様』か、『「高速変動（長）」の演出態様＋「疑似変動」の演出態様』を選択して実行することが可能に構成されている。このように構成することで、主制御装置１１０が選択する変動時間の種類以上の演出を実行することが可能となり、演出のバリエーションを豊富にしつつ、主制御装置１１０で記憶する変動時間数を少なくし、ＲＯＭ２０２の記憶容量の削減を実現できる。
【０２３９】
ここで、図１５及び図１６を参照して、各演出態様を構成する各演出要素に言及しながら、各演出態様について詳細に説明する。図１５は、各遊技状況において実行される変動演出又は「スランプ演出」の各演出単位の演出時間の一例を示した図である。また、図１６は、変動時間および延長時間と「スランプ演出」との関係性の一例を示したタイミングチャートであって、図１６（ａ）は、ハズレ時の「スランプ演出」を例示したものであり、図１６（ｂ）は、リーチ時の「スランプ演出」を例示したものである。

【０２４０】
第１実施形態のパチンコ機１０では、上述したように、第３図柄表示装置８１で第３図柄の変動演出が実行されないスランプ状況に極力陥らないように、「スランプ演出」が発生し得る状態中（即ち、「スランプ状態」）における特図入賞口７７ａ，７８ａへの入賞に基づいて第３図柄の変動演出が実行される場合に、一連の「スランプ演出」を第３図柄表示装置８１で実行する一方、「スランプ状態」以外の状況（即ち、「通常状態」）では、所定の演出要素で構成された変動演出を行うように構成されている。このように構成することで、第３図柄表示装置８１で行われる演出時間を長くし、一連の「スランプ演出」の実行中に次の始動入賞が発生する可能性を高くし、第３図柄表示装置８１で演出が行われていない状況を少なくさせることで、遊技者が興醒めしないようにすることができる。
【０２４１】
まず、「通常状態」の演出として、「１０秒間」行われる「高速変動（長）」の演出要素と、「５秒間」行われる「高速変動（短）」の演出要素と、「５秒間」行われる「低速変動」の演出要素と、「５秒間」行われる「疑似変動」の演出要素と、「５秒間」行われる「ノーマルリーチ」の演出要素と、「１５秒間」行われる「スーパーリーチ」の演出要素と、「２５秒間」行われる「スペシャルリーチ」の演出要素と、「５秒間」行われる「再変動」の演出要素と、「５０秒間」行われる「ムービー」の演出要素と、が用意されている。また、「スランプ状態」の「スランプ演出」として、「５秒間」行われる「高速変動（短）」の演出要素と、「５秒間」行われる「疑似変動」の演出要素と、「０秒間」より長く「１０秒間」より短い期間行われる「発展可否演出」の演出要素と、「１０秒間」行われる「どっちだリーチ」の演出要素と、が用意されている。なお、「通常状態」および「スランプ状態」で行われる「高速変動（短）」の演出要素と、「疑似変動」の演出要素は同等の演出要素である。
【０２４２】
「高速変動（長）」又は「高速変動（短）」（以下、「高速変動（長）」の演出要素と「高速変動（短）」の演出要素とを総称して、単に「高速変動」と称する場合がある）の演出要素とは、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍ（図６参照）で行われる変動演出又は「スランプ演出」において、各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図６（ａ）参照）に表示される第３図柄が、表示画面縦方向下方に高速にスクロールされている演出要素をいう。
【０２４３】
この「高速変動」では、遊技者によって第３図柄の表示内容を明確に認識できないように第３図柄を変動させ、前回停止表示された変動演出又は「スランプ演出」の停止結果を不規則に混ぜる（シャッフルする）演出として実行される。第１実施形態では、「高速変動（長）」の演出要素と「高速変動（短）」の演出要素との違いは、高速でシャッフルする演出時間の長短（「１０秒」と「５秒」）のみである（図１５参照）。
【０２４４】
第１実施形態のパチンコ機１０では、「高速変動（長）」の演出要素又は「高速変動（短）」の演出要素が行われた後、特定の演出態様（「非リーチ（ショート）」演出態様又は「特殊変動」演出態様）を除いて「低速変動」の演出要素又は「疑似変動」の演出要素が行われるように構成されている。
【０２４５】
「低速変動」の演出要素とは、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍ（図６（ａ）参照）で行われる変動演出において、上記「高速変動」の演出要素後、遊技者に視認可能な速度で第３図柄を低速にスクロールしている演出要素をいう。この「低速変動」の演出要素は、「非リーチ（ショート）」演出態様以外の演出態様であって、後述する「疑似変動」が実行される場合を除き、「高速変動」の演出要素後に「５秒間」行われる（図１５参照）。
【０２４６】
この「低速変動」の演出要素では、遊技者に第３図柄の表示内容を認識させながら、左図柄列Ｚ１→右図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２（図６（ａ）参照）の順に第３図柄を停止表示

する。左図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３において同一の第３図柄が停止した場合は、「リーチ表示」が発生したとして「ノーマルリーチ」の演出要素へと発展する一方、左図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３において異なる第３図柄が停止した場合（後述するチャンス目発展図柄を除く）は、中図柄列Ｚ２を停止表示して、その変動演出を終了するように構成されている（後述する「疑似連」に発展する場合は除く）。なお、この「低速変動」の演出要素において、「リーチ表示」が成立して中図柄列Ｚ２が数コマ変動する時間と、「リーチ表示」が成立せずに、中図柄列Ｚ２が停止する時間とは、同一の時間となるように構成される。

【０２４７】

従って、「非リーチ（ロング）」演出態様では変動演出の冒頭に「高速変動（長）」の演出要素が「１０秒」行われた後、「低速変動」の演出要素が「５秒」行われる。また、「非リーチ（ミドル）」演出態様では変動演出の冒頭に「高速変動（短）」の演出要素が「５秒」行われた後、「低速変動」の演出要素が「５秒」行われる。そして、「低速変動」の演出要素において、各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図６（ａ）参照）がそれぞれ順番に停止し、「ハズレ表示」が現出して１の変動演出が終了する。

【０２４８】

一方、「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動（短）」が「５秒」行われた後に「低速変動」の演出要素が行われず、該「高速変動（短）」の演出要素の終了後、各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図６（ａ）参照）が同時に停止し、「ハズレ表示」が現出して１の変動演出が終了する。即ち、「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動（短）」の演出要素が行われた後、各図柄列Ｚ１～Ｚ３が「低速変動」の演出要素を経由せずに急速に停止（所謂、ビタ止まり）するように構成されている。

【０２４９】

なお、「低速変動」の演出要素において、「ハズレ表示」が停止表示された場合、該変動演出は終了し、コクピット表示領域Ｄｂの実行図柄表示領域Ｄｂ０（図６（ｂ）参照）に表示されている実行図柄が消去される。

【０２５０】

「疑似変動」の演出要素とは、まず、右図柄列Ｚ３の停止時において、左図柄列Ｚ１（図６（ａ）参照）に停止表示された第３図柄より「＋１」大きい数字の第３図柄が停止表示（例えば、左図柄列Ｚ１に「７」の第３図柄が停止表示し、右図柄列Ｚ３（図６（ａ）参照）に「８」の第３図柄が停止表示する場合（即ち、「７〇８（〇は変動中）」）が該当する。以下、該組み合わせを「チャンス目発展図柄」という。）するか否かの演出を行い、その後、上記チャンス目発展図柄が現出した場合には、中図柄列Ｚ２（図６（ａ）参照）の停止時において左図柄列Ｚ１に停止表示された第３図柄と同一の第３図柄が停止表示（例えば、左図柄列Ｚ１及び中図柄列Ｚ２に「７」の第３図柄が停止表示し、右図柄列Ｚ３に「８」の第３図柄が停止表示する場合（即ち、「７７８」）が該当する。以下、該組み合わせを「チャンス目図柄」という。）するか、中図柄列Ｚ２において左図柄列Ｚ１に停止表示された第３図柄より「＋１」大きい数字の第３図柄が停止表示（例えば、左図柄列Ｚ１に「７」の第３図柄が停止表示し、中図柄列Ｚ２および右図柄列Ｚ３に「８」の第３図柄が停止表示する場合（即ち、「７８８」）が該当する。以下、該組み合わせを「ガセチャンス目図柄」という。）するか否かの演出が行われる演出要素をいう。

【０２５１】

第１実施形態のパチンコ機１０では、「疑似変動」の演出要素において、各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図６（ａ）参照）において上記チャンス目図柄が現出した場合には、再び「高速変動（短）」の演出要素が実行される一方、上記ガセチャンス目図柄が現出した場合には、そのまま該変動演出が終了する。

【０２５２】

この「疑似変動」の演出要素は、「高速変動」の演出要素後に、「低速変動」の演出要素の代わりに「５秒間」行われる場合がある（図１５参照）。また、「疑似変動」の演出要素において、右図柄列Ｚ３（図６（ａ）参照）の停止時に、左図柄列Ｚ１（図６（ａ）

参照）に停止表示された第３図柄と同一の第３図柄（即ち、リーチ形成図柄）が停止表示された場合は、そのまま「リーチ表示」（「ノーマルリーチ」の演出要素又は「どっちだリーチ」の演出要素）に発展するように構成されている。

【０２５３】

従って、この「疑似変動」の演出要素において、チャンス目図柄が停止表示することで、そのチャンス目図柄から再び「高速変動（短）」の演出要素及び「疑似変動」の演出要素が始まって、あたかももう１回変動演出が開始されたかのような演出（所謂、「疑似連」。以下、「高速変動（短）」の演出要素と「疑似変動」の演出要素との組み合わせを、該「疑似連」演出と称する場合がある。）が実行される。

【０２５４】

第１実施形態では、「通常状態」の変動演出では最大１回の「疑似連」演出が実行され（選択され）、一連の「スランプ演出」では最大５回の「疑似連」演出が実行可能に構成されている（選択され得る）。

【０２５５】

具体的には、例えば、「通常状態」において１回の「疑似連」演出を実行する場合は、「高速変動（長）」の演出要素又は「高速変動（短）」の演出要素の実行後に「疑似変動」の演出要素が実行されてチャンス目図柄が疑似的に停止表示（以下、「疑似停止」という）し、再び「高速変動（短）」の演出要素および「疑似変動」の演出要素が実行されて、該「疑似変動」の演出要素においてリーチ形成図柄が現出し、後述する「ノーマルリーチ」の演出要素へと発展する。

【０２５６】

一方、「スランプ演出」において５回の「疑似連」演出を実行する場合は、「高速変動（短）」の演出要素の実行後に「疑似変動」の演出要素が実行されてチャンス目図柄が疑似停止し、再び２回目の「高速変動（短）」の演出要素および「疑似変動」の演出要素が実行されてチャンス目図柄が疑似停止し、次いで３回目の「高速変動（短）」の演出要素および「疑似変動」の演出要素が実行されてチャンス目図柄が疑似停止し、さらに４回目の「高速変動（短）」の演出要素および「疑似変動」の演出要素が実行されてチャンス目図柄が疑似停止し、そして５回目の「高速変動（短）」の演出要素および「疑似変動」の演出要素が実行されて、該「疑似変動」の演出要素においてリーチ形成図柄が現出し、その後、後述する「どっちだリーチ」の演出要素へと発展する。

【０２５７】

また、「スランプ演出」において３回の「ガセ疑似連」演出を実行する場合は、「高速変動（短）」の演出要素の実行後に「疑似変動」の演出要素が実行されてチャンス目図柄が停止せずにガセチャンス目図柄が現出し、再び２回目の「高速変動（短）」の演出要素および「疑似変動」の演出要素が実行されてチャンス目図柄が停止せずにガセチャンス目図柄が現出し、次いで３回目の「高速変動（短）」の演出要素および「疑似変動」の演出要素においてもチャンス目図柄が停止せず、該「疑似変動」の演出要素においてガセチャンス目図柄が現出し、その後、一連の「スランプ演出」が終了する。

【０２５８】

従って、第１実施形態のパチンコ機１０では、主制御装置１１０で管理する変動パターンとして、「疑似連」演出の回数が１回のみ実行される変動パターンしか用意していない場合であっても、「スランプ状態」における「スランプ演出」において２回以上（５回以下）の「疑似連」演出を行うことができる。よって、主制御装置１１０で記憶する「疑似連」演出に関する変動パターンを少なくした場合であっても、複数パターンの「疑似連」演出を実行することができるので、ＲＯＭ２０２の記憶容量を削減しつつ、演出のバリエーションを豊富にすることができる。

【０２５９】

第１実施形態のパチンコ機１０では、「通常状態」および「スランプ状態」において、この「疑似連」演出にてチャンス目図柄が現出した場合は、少なくとも何らかの「リーチ表示」（「通常状態」では後述する「ノーマルリーチ」の演出要素、「スランプ状態」で

は後述する「どっちだリーチ」の演出要素）に必ず発展するように構成されている。
【０２６０】
よって、「疑似変動」の演出要素では、該「疑似変動」の演出要素の終了後、リーチ形成図柄が現出（中図柄列Ｚ２は変動中）して「ノーマルリーチ」の演出要素に発展するか、チャンス目図柄が現出して再び「疑似連」演出に発展するか、或いは、ガセチャンス目図柄が現出してそのまま変動演出が終了するかの遊技性を付与することができる。
【０２６１】
なお、「疑似変動」の演出要素において、ガセチャンス目図柄が停止表示された場合、該変動演出又は「スランプ演出」は終了し、コクピット表示領域Ｄｂの実行図柄表示領域Ｄｂ０（図６（ｂ）参照）に表示されている実行図柄が消去される（以下、ガセチャンス目図柄が停止して変動演出又は「スランプ演出」が終了する場合を、「ガセ疑似連」演出という）。一方、チャンス目図柄又はリーチ形成図柄（中図柄列Ｚ２は変動中）が停止表示された場合は、該変動演出又は「スランプ演出」は継続するので、コクピット表示領域Ｄｂの実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されている実行図柄も該変動演出又は「スランプ演出」が終了するまで継続的に表示される。
【０２６２】
また、第１実施形態では、「通常状態」における「疑似連」演出において、疑似停止の回数を最大１回としたが、疑似停止の回数が２回以上行われる「疑似連」演出を実行するように構成してもよい。さらに、「スランプ演出」における「疑似連」演出において、疑似停止の回数を最大５回としたが、疑似停止の回数が６回以上行われる「疑似連」演出を実行するように構成してもよい。
【０２６３】
「ノーマルリーチ」の演出要素は、「低速変動」の演出要素または「疑似変動」の演出要素において、左図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３（図６（ａ）参照）にリーチ形成図柄が停止表示した場合に、中図柄列Ｚ２（図６（ａ）参照）の変動結果によって大当たりが発生するか否かを見せる演出要素である。この「ノーマルリーチ」の演出要素は、「低速変動」の演出要素または「疑似変動」の演出要素後に「５秒間」行われる（図１５参照）。
【０２６４】
この「ノーマルリーチ」の演出要素では、主表示領域Ｄｍの左図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３（図６（ａ）参照）に停止表示している第３図柄が通常時より拡大して表示される（図示せず）。また、中図柄列Ｚ２（図６（ａ）参照）の第３図柄が低速で表示画面縦方向下方へスクロールして、遊技者により該中図柄列Ｚ２の第３図柄が視認可能な状態で表示される。さらに、この「ノーマルリーチ」の演出要素では、主表示領域Ｄｍ（図６（ａ）参照）の拡大表示に伴って、副表示領域Ｄｓ（図６（ａ）参照）が消去される（図示せず）。
【０２６５】
第１実施形態のパチンコ機１０では、「ノーマルリーチ」の演出要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、「スーパーリーチ」の演出要素に発展するパターンと、「スペシャルリーチ」の演出要素に発展するパターンと、一旦「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の演出要素を実行するパターンとが用意されている。
【０２６６】
なお、「ノーマルリーチ」の演出要素において、「ハズレ表示」又は「大当たり表示」が停止表示された場合、該変動演出は終了し、コクピット表示領域Ｄｂの実行図柄表示領域Ｄｂ０（図６（ｂ）参照）に表示されている実行図柄が消去される。
【０２６７】
「スーパーリーチ」の演出要素は、「ノーマルリーチ」の演出要素において「ハズレ表示」が停止せずに中図柄列Ｚ２（図６（ａ）参照）の変動が継続された場合に発展して実行され、主表示領域Ｄｍ（図６（ａ）参照）において「バトル演出」を行って大当たりが発生するか否かを見せる演出要素である。この「スーパーリーチ」の演出要素は、「ノー

マルリーチ」の演出要素の実行後に「１５秒間」行われる（図１５参照）。
【０２６８】
この「スーパーリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」の演出要素の実行中は、「ノーマルリーチ」の演出要素の表示状態から、コクピット表示領域Ｄｂ（図６（ａ）参照）が消去され、この「リーチ表示」の発生要因であった第３図柄のリーチ形成図柄が表示画面の表示領域左上に縮小表示される。そして、主表示領域Ｄｍ（図６（ａ）参照）の背景表示が「ノーマルリーチ」の演出要素から変化すると共に、複数のキャラクタ図柄を現出させて「バトル演出」を行う（図示せず）。
【０２６９】
第１実施形態では、その「バトル演出」の結果（勝敗）に基づいて、変動演出の当否を示唆するように構成されている。具体的には、例えば、上記「バトル演出」において、遊技者側のキャラクタ図柄が敵側のキャラクタ図柄に勝利した場合には、その変動演出が「大当たり表示」となることを示唆し、遊技者側のキャラクタ図柄が敵側のキャラクタ図柄に負けた場合には、その変動演出が「ハズレ表示」となることを示唆するように構成されている。
【０２７０】
第１実施形態のパチンコ機１０では、「スーパーリーチ」の演出要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の演出要素を実行するパターンとが用意されている。
【０２７１】
なお、「スーパーリーチ」の演出要素において、「ハズレ表示」又は「大当たり表示」が停止表示された場合、該変動演出は終了し、コクピット表示領域Ｄｂの実行図柄表示領域Ｄｂ０（図６（ｂ）参照）に表示されている実行図柄が消去される。
【０２７２】
「スペシャルリーチ」の演出要素は、「ノーマルリーチ」の演出要素において「ハズレ表示」が停止せずに中図柄列Ｚ２（図６（ａ）参照）の変動が継続された場合に発展して実行され、主表示領域Ｄｍ（図６（ａ）参照）において「競争演出」を行って大当たりが発生するか否かを見せる演出要素である。この「スペシャルリーチ」の演出要素は、「ノーマルリーチ」の演出要素の実行後に「２５秒間」行われる（図１５参照）。
【０２７３】
この「スペシャルリーチ」の演出要素において、「スペシャルリーチ」の演出要素の実行中は、上記「スーパーリーチ」の演出要素と同様、「ノーマルリーチ」の演出要素の表示状態から、コクピット表示領域Ｄｂ（図６（ａ）参照）が消去され、この「リーチ表示」の発生要因であった第３図柄のリーチ形成図柄が表示画面の表示領域左上に縮小表示される。そして、主表示領域Ｄｍ（図６（ａ）参照）の背景表示が「ノーマルリーチ」の演出要素から変化すると共に、「スーパーリーチ」の演出要素とは異なる複数のキャラクタを現出させて「競争演出」を行う（図示せず）。
【０２７４】
第１実施形態では、その「競争演出」の結果（勝敗）に基づいて、変動演出の当否を示唆するように構成されている。具体的には、例えば、上記「競争演出」において、遊技者側のキャラクタ図柄が敵側のキャラクタ図柄に勝利した場合には、その変動演出が「大当たり表示」となることを示唆する一方、遊技者側のキャラクタ図柄が敵側のキャラクタ図柄に負けた場合には、その変動演出が「ハズレ表示」となることを示唆するように構成されている。
【０２７５】
第１実施形態のパチンコ機１０では、「スペシャルリーチ」の演出要素の実行後は、「スーパーリーチ」の演出要素と同様、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の演出要素を実行するパターンとが用意されている。

【０２７６】
なお、「スペシャルリーチ」の演出要素において、「ハズレ表示」又は「大当たり表示」が停止表示された場合、該変動演出は終了し、コクピット表示領域Ｄｂの実行図柄表示領域Ｄｂ０（図６（ｂ）参照）に表示されている実行図柄が消去される。
【０２７７】
また、「ノーマルリーチ」の演出要素の実行後に「スーパーリーチ」の演出要素又は「スペシャルリーチ」の演出要素に発展するように構成されているが、この構成に代えて、「低速変動」の演出要素後にリーチ形成図柄が停止した場合に、「ノーマルリーチ」の演出要素を経由せず、いきなり「スーパーリーチ」の演出要素や「スペシャルリーチ」の演出要素に発展するように構成してもよい。また、「スーパーリーチ」の演出要素の実行後に「スペシャルリーチ」の演出要素が行われるように構成してもよい。
【０２７８】
「再変動」の演出要素は、いずれかの「リーチ表示」において一旦「ハズレ表示」が現出した後に発展して実行され、「大当たり表示」を現出する演出要素である。この「再変動」の演出要素は、いずれかの「リーチ表示」の実行後に「５秒間」行われる（図１５参照）。
【０２７９】
第１実施形態のパチンコ機１０では、「再変動」の演出要素の実行後は、「大当たり表示」が現出するパターンのみが用意されている。即ち、「再変動」の演出要素が実行された場合は、その後に必ず「大当たり表示」が現出するように構成されている。換言すれば、「ハズレ表示」の場合には、「再変動」の演出要素は実行されないように構成されている。これは、「再変動」の演出要素は、暫定的に停止表示された「ハズレ表示」をいずれかの「大当たり表示」に変更する演出要素であるため、大当たりに当選していない「ハズレ表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。よって、この「再変動」の演出要素は、大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１では選定されないように構成されている。
【０２８０】
なお、「再変動」の演出要素において、「大当たり表示」が停止表示された場合、該変動演出は終了し、コクピット表示領域Ｄｂの実行図柄表示領域Ｄｂ０（図６（ｂ）参照）に表示されている実行図柄が消去される。
【０２８１】
「ムービー」の演出要素は、「２Ｒ確変大当たり」に当選している場合に実行され、「２Ｒ確変大当たり」に対応する「大当たり表示」を現出させる演出要素である。この「ムービー」の演出要素は、全体として「５０秒間」行われ（図１５参照）、変動演出の開始時から主表示領域Ｄｍ（図６（ａ）参照）全体において特定のキャラクタ図柄（例えば、プレミアキャラ）が所定のメッセージを語るような演出が実行される（図示せず）。
【０２８２】
第１実施形態のパチンコ機１０では、「ムービー」の演出要素の実行後は、「２Ｒ確変大当たり」に対応する「大当たり表示」が現出するパターンのみが用意されている。即ち、「ムービー」の演出要素が実行された場合は、その後に必ず「２Ｒ確変大当たり」の「大当たり表示」が現出するように構成されている。なお、第１実施形態では、「ムービー」の演出要素は、「通常状態」のみならず、「スランプ状態」でも実行（選択）されるように構成されている。
【０２８３】
なお、「ムービー」の演出要素において、「大当たり表示」が停止表示された場合、該変動演出は終了し、コクピット表示領域Ｄｂの実行図柄表示領域Ｄｂ０（図６（ｂ）参照）に表示されている実行図柄が消去される。
【０２８４】
次いで、「スランプ状態」の演出について説明する。「スランプ状態」において、特図入賞口７７ａ，７８ａに球が入賞（始動入賞）した場合、第３図柄表示装置８１において

「高速変動（短）」の演出要素と「疑似変動」の演出要素とで構成される「疑似連」演出（「ガセ疑似連」演出を含む。以下同様。）が少なくとも２回以上実行されるように構成されている。

【０２８５】

従来、変動演出の保留球数が無い場合に、実行中の変動演出の変動時間内に新たに特図入賞口７７ａ，７８ａのいずれかに球を入球させないと、次の変動演出を開始することができず、第３図柄表示装置８１でデモ画面等が表示されることとなる。遊技者は、球を発射して遊技を行っているにもかかわらず第３図柄表示装置８１において変動演出が行われない場合、遊技者が求めている大当たりの抽選に係る興趣を得ることができず、遊技に興醒めしてしまう。また、遊技者は、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていないことで、特図入賞口７７ａ，７８ａへ球が入球し難いパチンコ機１０であると認識し、遊技価値を得難い台と判断して、そのパチンコ機１０での遊技を止めてしまうおそれがある。

【０２８６】

そこで、第１実施形態のパチンコ機１０では、「スランプ状態」中に特図入賞口７７ａ，７８ａに球が始動入賞した場合、「スランプ演出」を実行して、取得された変動演出の変動時間より第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の動的な演出を長く行い得るように構成されている。これにより、第３図柄表示装置８１において第３図柄の動的な演出（変動演出及び「スランプ演出」）が行われていない状況を起こり難く構成し、第３図柄表示装置８１における第３図柄の動的な演出の実行状態を長く維持することができる。

【０２８７】

特に、上記始動入賞により取得された変動演出が「非リーチ」演出態様であった場合、取得された該変動演出の変動時間より長い時間、「スランプ演出」である「ガセ疑似連」演出が複数回実行されるように構成されている。このように構成することで、取得された変動演出の変動時間以上に第３図柄表示装置８１における第３図柄の動的な演出時間を長くし、第３図柄表示装置８１で第３図柄の動的な演出が行われていない状況を少なくすることで、遊技者が興醒めしないようにすることができる。

【０２８８】

第１実施形態のパチンコ機１０では、「スランプ状態」において始動入賞により取得された変動演出の演出態様が「非リーチ」演出態様（即ち、保留球数が０個の状態なので、「１５秒」の「非リーチ（ロング）」演出態様）であった場合、取得された変動演出の変動時間に対して追加的に演出を行うための時間（以下、「延長時間」と称する）が抽選により取得され、取得された変動時間および延長時間の合計時間の間、「スランプ演出」が実行されるように構成されている。具体的には、「５秒」の延長時間が取得された場合は、「スランプ演出」として、２回の「ガセ疑似連」演出が実行され、「１０秒」の延長時間が取得された場合は、「スランプ演出」として、２回の「ガセ疑似連」演出に加えて、後述する「発展可否演出」の演出態様が「５秒間」実行される。

【０２８９】

また、「スランプ状態」において始動入賞により取得された変動演出の演出態様が「リーチ表示」を実行する演出態様（即ち、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様）であった場合、延長時間は抽選されず、取得された変動時間に応じて１又は複数の「疑似連」演出が実行されると共に、後述する「どっちだリーチ」の演出要素が実行される。なお、「スランプ演出」で行われる各種演出の詳細な内容については後述する。

【０２９０】

さらに、「スランプ演出」中における始動入賞により取得された変動演出の演出態様が「非リーチ（ロング）」演出態様であった場合、延長時間は抽選されず、取得された変動時間に応じて「スランプ演出」が追加的に設定されるように構成されている。これは、既に実行されている「スランプ演出」では、既に延長時間が取得されており、その状態において追加的に延長時間を取得してしまうと、「スランプ演出」の演出時間が必要以上に長

くなってしまうと共に、該演出時間の管理が煩雑になってしまう。そこで、「スランプ演出」中に変動演出（「非リーチ」演出態様および「リーチ表示」の演出態様のすべての変動演出）が取得された場合は、追加的な延長時間の抽出を行わないように構成することで、延長時間の抽出に関する処理負担を軽減すると共に、「スランプ演出」の演出時間の管理が容易となる。

【０２９１】

特に、「スランプ演出」中に新たな始動入賞が発生した場合、実行中の「スランプ演出」が延長時間に基づく「スランプ演出」の１の演出単位の実行中でない場合、即ち、延長時間に基づく演出要素の前段階の演出要素の実行中であった場合、上記始動入賞に基づく追加的な「スランプ演出」を行う上で、一連の「スランプ演出」の整合を取るために、追加的な演出を行うために、当初設定された延長時間を一旦リセット（即ち、０クリア）し、新たに一連の「スランプ演出」の演出内容を設定し直すように構成されている。これは、延長時間中の演出要素以外の演出要素、即ち、延長時間に基づく演出要素の前段階の演出要素の実行中であれば、取得された延長時間に該当する部分の演出要素が実行されておらず、延長時間を一旦リセットして改めて一連の「スランプ演出」の演出内容の設定した場合でも、演出内容に齟齬が生じないからである。

【０２９２】

なお、「スランプ状態」における「疑似連」演出において、ガセチャンス目図柄が停止表示された場合、即ち、「ガセ疑似連」演出が行われた場合、一連の「スランプ演出」のうちの１の演出単位は終了し、それに併せてコクピット表示領域Ｄｂの実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されている実行図柄（本保留表示又はダミー保留表示）が消去される。従って、「スランプ演出」の１の演出単位として「通常状態」の変動演出と同等の「疑似連」演出が行われて、その表示結果としてガセチャンス目図柄を停止表示すると共に、実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されている実行図柄を消去することで、遊技者に１の変動演出が終了したかのように錯覚させることができる。

【０２９３】

「発展可否演出」の演出要素は、「スランプ状態」時の「スランプ演出」の中で実行される演出要素の１つであって、第３図柄表示装置８１で（疑似的に）停止表示されているガセチャンス目図柄が変更されるか否かの演出である。また、「発展可否演出」の演出要素は、「スランプ演出」専用の演出要素である。この「発展可否演出」の演出要素では、第３図柄表示装置８１の液晶画面に疑似的にヒビが入って、液晶画面が割れるかのような演出が実行される（図４５参照）。

【０２９４】

この「発展可否演出」の演出要素において、第３図柄表示装置８１の液晶画面に疑似的なヒビが入って、その結果、液晶画面が割れる演出が行われた場合は、ガセチャンス目図柄がチャンス目図柄に差し替わって、次の「疑似連」演出が行われるか、ガセチャンス目図柄がリーチ形成図柄に差し替わって「どっちだリーチ」の演出要素が実行される。一方、「発展可否演出」の演出要素において、第３図柄表示装置８１の液晶画面に疑似的なヒビは入ったが、液晶画面が疑似的に割れる演出が行われなかった場合は、そのガセチャンス目図柄のまま、一連の「スランプ演出」が終了するように構成されている。

【０２９５】

この「発展可否演出」の演出要素は、「スランプ演出」中において、「疑似変動」の演出要素の実行後に「０秒」より長く、「１０秒」より短い期間、実行され（図１５参照）、実行される秒数が長くなればなるほど、液晶画面に疑似的に入るヒビの量が漸次増加するように構成されている。具体的には、「０秒」から「３秒」までは、ヒビの量が少ない「第１発展可否演出」が実行され、「３秒」から「７秒」までは、「第１発展可否演出」よりヒビの量が多い「第２発展可否演出」が実行され、「７秒」から「１０秒」までは、「第２発展可否演出」よりヒビの量が多い「第３発展可否演出」が実行される。「発展可否演出」の詳細な内容については後述する。

【０２９６】

なお、「スランプ演出」における「発展可否演出」の演出要素において、疑似的に表示画面が割れる演出が実行されなかった場合、即ち、「発展可否演出」の演出要素から発展しなかった場合は、「スランプ演出」の１の演出単位は終了し、コクピット表示領域Ｄｂの実行図柄表示領域Ｄｂ０（図６（ｂ）参照）に表示されている実行図柄（本保留表示又はダミー保留表示）が消去される。従って、「スランプ演出」として「発展可否演出」が行われて、その表示結果としてガセチャンス目図柄を停止表示すると共に、実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されている実行図柄を消去することで、遊技者に１の変動演出が終了したかのように錯覚させることができる。

【０２９７】

「どっちだリーチ」の演出要素は、「スランプ演出」の中で実行される演出の１つであって、「大当たり表示」が現出するか否かの一歩手前の「リーチ表示」である。また、「どっちだリーチ」の演出要素は、「スランプ演出」専用の演出要素である。この「どっちだリーチ」の演出要素では、第３図柄表示装置８１においてリーチ形成図柄と同一の第３図柄と、該第３図柄と異なる第３図柄とが第３図柄表示装置８１の中央部分に表示されるか否かを競る演出（以下、「どっちだ演出」という）が実行される（図４７（ｅ）参照）。

【０２９８】

この「どっちだリーチ」の演出要素は、「スランプ演出」中において、「疑似変動」の演出要素または「発展可否演出」の演出要素の実行後に「１０秒間」行われる（図１５参照）。

【０２９９】

この「どっちだリーチ」の演出要素において、「どっちだリーチ」の演出要素の実行中は、上記「スーパーリーチ」の演出要素等と同様、コクピット表示領域Ｄｂ（図６（ａ）参照）が消去され、この「リーチ表示」の発生要因であった第３図柄のリーチ形成図柄が表示画面の表示領域左上に縮小表示される。そして、主表示領域Ｄｍ（図６（ａ）参照）の背景表示が「どっちだリーチ」の演出要素専用の背景表示に変化すると共に、上記「どっちだ演出」を行う（図４７（ｅ）参照）。

【０３００】

第１実施形態では、その「どっちだ演出」の結果（勝敗）に基づいて、「スランプ演出」（変動演出）の当否を示唆するように構成されている。具体的には、例えば、上記「どっちだ演出」において、リーチ形成図柄と同一の第３図柄が第３図柄表示装置８１の表示領域中央部分（即ち、中図柄列Ｚ２の位置）に停止表示した場合には、その「スランプ演出」が「大当たり表示」となることを示唆する一方、リーチ形成図柄と異なる第３図柄が第３図柄表示装置８１の表示領域中央部分に停止表示した場合には、その「スランプ演出」が「ハズレ表示」となることを示唆するように構成されている。

【０３０１】

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

【０３０２】

なお、「どっちだリーチ」の演出要素において、「ハズレ表示」又は「大当たり表示」が停止表示された場合、一連の「スランプ演出」は終了し、コクピット表示領域Ｄｂの実行図柄表示領域Ｄｂ０（図６（ｂ）参照）に表示されている実行図柄が消去される。

【０３０３】

上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、「通常状態」で実行され得る変動演出のすべての演出要素の演出時間（変動時間）が「５秒」単位の演出時間の整数倍（即ち、「５秒」、「１０秒」、「１５秒」、「２０秒」、「２５秒」又は「５０秒」）で構成されている。また、「スランプ状態」において、「発展可否演出」の演出要素を除くすべての演出要素の演出時間も「５秒」単位の演出時間の整数倍で構成されている。そし

て、「スランプ状態」で選択される延長時間も「５秒」単位の演出時間の整数倍で構成されている。このように構成することで、取得された１の変動演出に関連して複数の演出要素が実行される一連の「スランプ演出」を行う場合に、変動演出の変動時間（および延長時間）と「スランプ演出」の演出時間との整合を取り易くすることができる。

【０３０４】

ここで、図１６を参照して、変動演出（動的表示）の実行時間と、「スランプ演出」時に取得される延長時間と、実行される「スランプ演出」の演出時間との関係性について説明する。

【０３０５】

図１６（ａ）で示すように、「スランプ状態」において、「非リーチ（ロング）」演出態様が選定され、かつ、延長時間として「５秒」が選定された場合、その演出合計時間は「２０秒」となり、「スランプ演出」として、「第１演出」に１回目の「ガセ疑似連」演出（以下、１回目の「ガセ疑似連」演出を、「ガセ疑似連１」、２回目の「ガセ疑似連」演出を、「ガセ疑似連２」、・・・、ｎ回目（ｎは自然数）の「ガセ疑似連」演出を、「ガセ疑似連ｎ」と称する）が設定され、「第２演出」に「ガセ疑似連２」が設定される。

【０３０６】

また、図１６（ａ）で示すように、「スランプ状態」において、「非リーチ（ロング）」演出態様が選定され、かつ、延長時間として「１０秒」が選定された場合、その演出合計時間は「２５秒」となり、「スランプ演出」として、「第１演出」に「ガセ疑似連１」が設定され、「第２演出」に「ガセ疑似連２」が設定され、「第３演出」に残りの「スランプ演出」の演出時間（即ち、「５秒」）に対応する「発展可否演出」が設定される。

【０３０７】

そして、上記各「スランプ演出」が行われ、取得された変動演出の停止図柄（「非リーチ（ロング）」演出態様であるので、「ハズレ表示」）に対応する図柄であるガセチャンス目図柄の停止図柄が最終的に停止表示され、一連の「スランプ演出」が終了する。この「スランプ演出」が行われている間に、特図入賞口７７ａ，７８ａへ新たな始動入賞が発生した場合には、「通常状態」へと遷移する一方、新たな始動入賞が発生しなかった場合は、再び「スランプ状態」となる。

【０３０８】

次いで、図１６（ｂ）で示すように、「スランプ状態」において、「ノーマルリーチ」演出態様が選定された場合、その演出合計時間は「２０秒」となり、「スランプ演出」として、「第１演出」に１回目の「疑似連」演出（以下、１回目の「疑似連」演出を、「疑似連１」、２回目の「疑似連」演出を、「疑似連２」、・・・、ｎ回目（ｎは自然数）の「疑似連」演出を、「疑似連ｎ」と称する）が設定され、「第２演出」に「どっちだリーチ」の演出要素が設定される。

【０３０９】

また、図１６（ｂ）で示すように、「スランプ状態」において、「スーパーリーチ」演出態様が選定された場合、その演出合計時間は「３０秒」となり、「スランプ演出」として、「第１演出」に「疑似連１」が設定され、「第２演出」に「疑似連２」が設定され、「第３演出」に「どっちだリーチ」の演出要素が設定される。

【０３１０】

さらに、図１６（ｂ）で示すように、「スランプ状態」において、「スペシャルリーチ」演出態様が選定された場合、その演出合計時間は「４０秒」となり、「スランプ演出」として、「第１演出」に「疑似連１」が設定され、「第２演出」に「疑似連２」が設定され、「第３演出」に「疑似連３」が設定され、「第４演出」に「どっちだリーチ」の演出要素が設定される。

【０３１１】

そして、上記各「スランプ演出」が行われ、取得された変動演出の停止図柄に対応する「ハズレ表示」又は「大当たり表示」が最終的に停止表示され、一連の「スランプ演出」が終了する。

【０３１２】
このように構成することで、取得された変動演出の変動時間より長く「スランプ演出」を行って、第３図柄表示装置８１で行われる演出時間を長くし、第３図柄表示装置８１で演出が行われていない状況を少なくし、遊技者が興醒めしないようにすることができる。
【０３１３】
図１３に戻って説明を続ける。ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ１：非リーチ（ミドル）」には、全体の変動時間が「１０秒」の『「高速変動（短）」の演出要素＋「低速変動」の演出要素』の１つの変動パターンが用意されている。なお、以下、図１３および図１４の変動パターンに関する各演出要素の説明において、説明の便宜上、「の演出要素」という言葉を省略して説明する。
【０３１４】
図１３で示す例では、「Ｅ１：非リーチ（ミドル）」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」＋「低速変動」』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」＋「低速変動」』だけを選択可能に設定されている。
【０３１５】
即ち、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（短）」＋「低速変動」』が対応付けられている。つまり、「非リーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」＋「低速変動」』のみが選択される。
【０３１６】
ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ２：非リーチ（ショート）」には、全体の変動時間が５秒の『「高速変動（短）」のみ』の１つの変動パターンが用意されている。
【０３１７】
図１３で示す例では、「Ｅ２：非リーチ（ショート）」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」のみ』だけを選択可能に設定されている。
【０３１８】
即ち、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（短）」のみ』が対応付けられている。つまり、「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」のみ』が選択される。
【０３１９】
ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」＋「低速変動」＋「ノーマルリーチ」』と、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」＋「疑似変動」＋「高速変動（短）」＋「疑似変動」＋「ノーマルリーチ」』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【０３２０】
図１３の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」＋「低速変動」＋「ノーマルリーチ」』に対して「０～６」、『「高速変動（長）」＋「疑似変動」＋「高速変動（短）」＋「疑似変動」＋「ノーマルリーチ」』に対して「７～９」、となっている。
【０３２１】
即ち、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」＋「低速変動」＋「ノーマルリーチ」』の変動パターンが７０％、『「高速変動（長）」＋「疑似変動」＋「高速変動（短）」＋「疑似変動」＋「ノーマルリーチ」』の変動パターンが３０

％、の割合で選択されるように設定されている。従って、ハズレ時に選択される「ノーマルリーチ」の演出要素を含む変動演出では、『「高速変動（長）」＋「低速変動」＋「ノーマルリーチ」』の変動パターンが選択され易く（７０％）なっている。

【０３２２】

ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」＋「低速変動」＋「スーパーリーチ」』と、全体の変動時間が「４０秒」の『「高速変動（長）」＋「疑似変動」＋「高速変動（短）」＋「疑似変動」＋「スーパーリーチ」』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【０３２３】

図１３の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」演出態様における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」＋「低速変動」＋「スーパーリーチ」』に対して「０～７」、『「高速変動（長）」＋「疑似変動」＋「高速変動（短）」＋「疑似変動」＋「スーパーリーチ」』に対して「８，９」、となっている。

【０３２４】

即ち、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」＋「低速変動」＋「スーパーリーチ」』の変動パターンが８０％、『「高速変動（長）」＋「疑似変動」＋「高速変動（短）」＋「疑似変動」＋「スーパーリーチ」』の変動パターンが２０％、の割合で選択されるように設定されている。従って、ハズレ時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」＋「低速変動」＋「スーパーリーチ」』の変動パターンが選択され易くなっている。

【０３２５】

ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「４０秒」の『「高速変動（長）」＋「低速変動」＋「スペシャルリーチ」』と、全体の変動時間が「５０秒」の『「高速変動（長）」＋「疑似変動」＋「高速変動（短）」＋「疑似変動」＋「スペシャルリーチ」』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【０３２６】

図１３の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」＋「低速変動」＋「スペシャルリーチ」』に対して「０～８」、『「高速変動（長）」＋「疑似変動」＋「高速変動（短）」＋「疑似変動」＋「スペシャルリーチ」』に対して「９」、となっている。

【０３２７】

即ち、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」＋「低速変動」＋「スペシャルリーチ」』の変動パターンが９０％、『「高速変動（長）」＋「疑似変動」＋「高速変動（短）」＋「疑似変動」＋「スペシャルリーチ」』の変動パターンが１０％、の割合で選択されるように設定されている。従って、ハズレ時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」＋「低速変動」＋「スペシャルリーチ」』の変動パターンが選択され易くなっている。

【０３２８】

なお、ハズレ時の変動パターンは、変動種別カウンタＣＳ１のみを使用して選択するものとしたが、複数の変動種別カウンタを併用して選択（予告表示の有無等を選択）しても良い。

【０３２９】

次に、図１４を参照して、大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２について説明する。図１４は、ＲＯＭ２０２に記憶される大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２の一例を模式的に示した図である。

【０３３０】

大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２は、選択された演出態様に基づいてグルー

プ（群）に区分けされている。具体的には、演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ６：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ７：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ８：スペシャルリーチ」用と、「特殊変動」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ９：特殊変動」用とに区分けされている。そして、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けされている。

【０３３１】

大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）であった場合に、同じ保留エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別と、その始動入賞時点での遊技状態と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、その演出態様に基づいて大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２の中で参照するグループ（群）を決定する。その大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンが、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【０３３２】

大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において、「Ｅ６：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」＋「低速変動」＋「ノーマルリーチ」』と、全体の変動時間が「２５秒」の『「高速変動（長）」＋「低速変動」＋「ノーマルリーチ」＋「再変動」』と、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」＋「疑似変動」＋「高速変動（短）」＋「疑似変動」＋「ノーマルリーチ」』と、全体の変動時間が「３５秒」の『「高速変動（長）」＋「疑似変動」＋「高速変動（短）」＋「疑似変動」＋「ノーマルリーチ」＋「再変動」』との４つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【０３３３】

図１４で示す例では、「Ｅ６：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」＋「低速変動」＋「ノーマルリーチ」』に対して「０」、『「高速変動（長）」＋「低速変動」＋「ノーマルリーチ」＋「再変動」』に対して「１，２」、『「高速変動（長）」＋「疑似変動」＋「高速変動（短）」＋「疑似変動」＋「ノーマルリーチ」』に対して「３～５」、『「高速変動（長）」＋「疑似変動」＋「高速変動（短）」＋「疑似変動」＋「ノーマルリーチ」＋「再変動」』に対して「６～９」、となっている。

【０３３４】

即ち、大当たり時の「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」＋「低速変動」＋「ノーマルリーチ」』の変動パターンが１０％、『「高速変動（長）」＋「低速変動」＋「ノーマルリーチ」＋「再変動」』の変動パターンが２０％、『「高速変動（長）」＋「疑似変動」＋「高速変動（短）」＋「疑似変動」＋「ノーマルリーチ」』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」＋「疑似変動」＋「高速変動（短）」＋「疑似変動」＋「ノーマルリーチ」＋「再変動」』の変動パターンが４０％、の割合で選択されるように設定されている。

【０３３５】

従って、大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」＋「疑似変動」＋「高速変動（短）」＋「疑似変動」＋「ノーマルリーチ」＋「再変動」』の変動パターンが選択され易く（全体の４０％）なっている。ただし、『「高速変動（長）」＋「低速変動」＋「ノーマルリーチ」』や、『「高速変動（長）」＋「低速変動」＋「ノーマルリーチ」＋「再変動」』、『「高速変動（長）」＋「疑似変動」＋「高速変動（短）」＋「疑似変動」＋「ノーマルリーチ」』も選択されるように構成することで、どの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【０３３６】
大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において、「Ｅ７：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」＋「低速変動」＋「スーパーリーチ」』と、全体の変動時間が「３５秒」の『「高速変動（長）」＋「低速変動」＋「スーパーリーチ」＋「再変動」』と、全体の変動時間が「４０秒」の『「高速変動（長）」＋「疑似変動」＋「高速変動（短）」＋「疑似変動」＋「スーパーリーチ」』と、全体の変動時間が「４５秒」の『「高速変動（長）」＋「疑似変動」＋「高速変動（短）」＋「疑似変動」＋「スーパーリーチ」＋「再変動」』との４つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【０３３７】
図１４で示す例では、「Ｅ７：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」＋「低速変動」＋「スーパーリーチ」』に対して「０，１」、『「高速変動（長）」＋「低速変動」＋「スーパーリーチ」＋「再変動」』に対して「２～４」、『「高速変動（長）」＋「疑似変動」＋「高速変動（短）」＋「疑似変動」＋「スーパーリーチ」』に対して「５，６」、『「高速変動（長）」＋「疑似変動」＋「高速変動（短）」＋「疑似変動」＋「スーパーリーチ」＋「再変動」』に対して「７～９」、となっている。
【０３３８】
即ち、大当たり時の「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」＋「低速変動」＋「スーパーリーチ」』の変動パターンが２０％、『「高速変動（長）」＋「低速変動」＋「スーパーリーチ」＋「再変動」』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」＋「疑似変動」＋「高速変動（短）」＋「疑似変動」＋「スーパーリーチ」』の変動パターンが２０％、『「高速変動（長）」＋「疑似変動」＋「高速変動（短）」＋「疑似変動」＋「スーパーリーチ」＋「再変動」』の変動パターンが３０％、の割合で選択されるように設定されている。
【０３３９】
従って、大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、「再変動」の演出要素を含む変動パターン（即ち、『「高速変動（長）」＋「低速変動」＋「スーパーリーチ」＋「再変動」』や、『「高速変動（長）」＋「疑似変動」＋「高速変動（短）」＋「疑似変動」＋「スーパーリーチ」＋「再変動」』）が選択され易く（全体の６０％）なっている。ただし、「再変動」の演出要素を含まない変動パターン（即ち、『「高速変動（長）」＋「低速変動」＋「スーパーリーチ」』や『「高速変動（長）」＋「疑似変動」＋「高速変動（短）」＋「疑似変動」＋「スーパーリーチ」』）も選択されるように構成することで、どの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【０３４０】
大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において、「Ｅ８：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「４０秒」の『「高速変動（長）」＋「低速変動」＋「スペシャルリーチ」』と、全体の変動時間が「４５秒」の『「高速変動（長）」＋「低速変動」＋「スペシャルリーチ」＋「再変動」』と、全体の変動時間が「５０秒」の『「高速変動（長）」＋「疑似変動」＋「高速変動（短）」＋「疑似変動」＋「スペシャルリーチ」』と、全体の変動時間が「５５秒」の『「高速変動（長）」＋「疑似変動」＋「高速変動（短）」＋「疑似変動」＋「スペシャルリーチ」＋「再変動」』との４つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【０３４１】
図１４で示す例では、「Ｅ８：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」＋「低速変動」＋「スペシャルリーチ」』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」＋「低速変動」＋「スペシャルリーチ」＋「再変動」』に対して「３，４」、『「高速変動（長）」＋「疑似変動」＋「高速変動（短）」＋「疑似変動」＋「スペシャルリーチ」』に対して「５～７」、『「高速

変動（長）」＋「疑似変動」＋「高速変動（短）」＋「疑似変動」＋「スペシャルリーチ」＋「再変動」』に対して「８，９」、となっている。

【０３４２】

即ち、大当たり時の「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」＋「低速変動」＋「スペシャルリーチ」』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」＋「低速変動」＋「スペシャルリーチ」＋「再変動」』の変動パターンが２０％、『「高速変動（長）」＋「疑似変動」＋「高速変動（短）」＋「疑似変動」＋「スペシャルリーチ」』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」＋「疑似変動」＋「高速変動（短）」＋「疑似変動」＋「スペシャルリーチ」＋「再変動」』の変動パターンが２０％、の割合で選択されるように設定されている。

【０３４３】

従って、大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、「再変動」の演出要素を含まない変動パターン（即ち、『「高速変動（長）」＋「低速変動」＋「スーパーリーチ」』や、『「高速変動（長）」＋「疑似変動」＋「高速変動（短）」＋「疑似変動」＋「スーパーリーチ」』）が選択され易く（全体の６０％）なっている。ただし、「再変動」の演出要素を含む変動パターン（即ち、『「高速変動（長）」＋「低速変動」＋「スーパーリーチ」＋「再変動」』や『「高速変動（長）」＋「疑似変動」＋「高速変動（短）」＋「疑似変動」＋「スーパーリーチ」＋「再変動」』）も選択されるように構成することで、どの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【０３４４】

大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において、「Ｅ９：特殊変動」には、全体の変動時間が「５０秒」の「ムービー」の１つのみの変動パターンが用意されている。図１４で示す例では、「Ｅ９：特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、「ムービー」に対して「０～９」となっており、「ムービー」のみが選択可能に設定されている。つまり、大当たりの停止種別が「２Ｒ確変大当たり」となる場合は、変動パターンとして必ず「ムービー」が選択される。

【０３４５】

主制御装置１１０にて「ムービー」が選択されると、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４にて「ムービー」に対応する詳細な変動パターンが決定される。本パチンコ機１０では、「ムービー」に対応する詳細な変動パターンとして、例えば、第３図柄表示装置８１の小領域Ｄｓ１，Ｄｓ３（図６（ａ）参照）に「ニワトリ」又は「女の子」等のキャラクタを表示しつつ、最終的に第３図柄が特定の図柄（例えば、「３４１」）で停止する変動パターンや、特定のランプの点灯や点滅等に伴って、最終的に第３図柄が特定の図柄で停止する変動パターン等が含まれる。

【０３４６】

このように、大当たりに当選している場合には、比較的長い変動パターンが選択され易いように構成することで、大当たりが発生する変動演出の演出内容を充実させることで遊技の興趣を向上することができる。また、大当たりに当選していない場合、即ち、ハズレの場合には、比較的短い変動パターンが選択され易いように構成することで、ハズレ時の変動演出の演出内容を短くして、変動演出を効率よく消化することができる。

【０３４７】

なお、大当たり時の変動パターンは、変動種別カウンタＣＳ１のみを使用して決定するものとしたが、他の複数の変動種別カウンタを使用して決定するように構成しても良い。例えば、大当たりや「リーチ表示」の開始を予告する予告演出を変動開始前や変動演出中に付加するか否かが、他の変動種別カウンタにより決定されても良いし、リーチが成立した場合に、最後に停止する第３図柄を何図柄ずらして停止させる（例えば、１図柄ずれた前後ハズレ等）かを他の変動種別カウンタにより決定されてもよい。

【０３４８】

また、大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において、「２Ｒ確変大当たり」専用のグループを設けたが、「２Ｒ確変大当たり」専用のグループを設けず、大当たり用変

動パターンテーブル２０２ｅ２で「１５Ｒ確変大当たり」又は「１５Ｒ通常大当たり」となった場合の変動種別カウンタＣＳ１と変動パターンとの対応付けのみが規定されてもよい。この場合、大当たり種別として「２Ｒ確変大当たり」となった場合は、大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２を参照せず、変動パターンとして「ムービー」を決定するようにしてもよい。

【０３４９】

さらに、本パチンコ機１０では、「２Ｒ確変大当たり」となった場合に「ムービー」のみが選択されるが、「２Ｒ確変大当たり」となった場合に複数の変動パターンの中から１つ変動パターンが選択されるようにしてもよい。この場合は、「１５Ｒ大当たり共通」のグループのように、「２Ｒ確変大当たり」専用のグループにおいても、「２Ｒ確変大当たり」となった場合に選択される変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１を対応付け、ある保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンが、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定されてもよい。

【０３５０】

また、主制御装置１１０で選択される演出態様の中で、疑似停止回数（チャンス目図柄停止回数）が２回以上行われる「疑似変動」の演出要素が実行される演出態様を設けてもよい。また、「疑似変動」の演出要素を実行せず、「低速変動」の演出要素においてチャンス目図柄を現出させて、「疑似連」演出に発展させるように構成してもよい。

【０３５１】

図８に戻って説明を続ける。当たり乱数カウンタＣ４は、例えば「０～９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻るループカウンタとして構成されている。また、当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。

【０３５２】

なお、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、当たり乱数カウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝「０～９９」）、タイマ割込処理（図２６参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図３４参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【０３５３】

当たり乱数カウンタＣ４の値は、第１実施形態ではタイマ割込処理（図２６参照）毎に更新され、球が第２入球口（スルーゲート）６７を通過したことが検知された時に取得される。当選することとなる乱数の値の数は５０個あり、その範囲は「５～５４」となっている。即ち、取得された当たり乱数カウンタＣ４の値が「５～５４」の範囲にある場合に当たりと判定され、第２図柄表示装置８３に停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示されると共に、右側特図入賞口７８ａの電動役物７９が作動し、右側特図入賞口７８ａが所定時間だけ開放される。

【０３５４】

一方、取得された当たりカウンタＣ４の値が、「５～５４」の範囲にない場合、即ち、「０～４」又は「５５～９９」の範囲にある場合は、ハズレと判定され、第２図柄表示装置８３に停止図柄（第２図柄）として「×」の図柄が点灯表示されて、電動役物７９は作動しない。

【０３５５】

このように、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３には種々のカウンタ等が設けられていると共に、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２には各種テーブルが設けられており、主制御装置１１０では、このカウンタ等の値と上述した各テーブル２０２ａ～２０２ｅとに応じて大当たり抽選や第１図柄表示装置３７における動的表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における変動演出の設定、第２図柄表示装置８３における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行することができる。

【０３５６】
図７に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図８に図示したカウンタ用バッファ２０３ｂのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【０３５７】
停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図３４参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図３３参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のノンマスカブル割込（Ｎｏｎ－Ｍａｓｋａｂｌｅ　Ｉｎｔｅｒｒｕｐｔ。以下、「ＮＭＩ」と略す。）端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図３２参照）が即座に実行される。

【０３５８】
ＲＡＭ２０３は、さらに、保留球数カウンタ２０３ａ、保留球格納エリア２０３ｃ、保留球実行エリア２０３ｄ、主スランプカウンタ２０３ｅ、保留装置駆動フラグ２０３ｆ、保留装置駆動タイマ２０３ｇを少なくとも有している。

【０３５９】
保留球数カウンタ２０３ａは、４ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図２６参照）の中で検出される特図入賞口７７ａ，７８ａへの入球（以下、特図入賞口７７ａ，７８ａへの球の入球を「始動入賞」という場合がある）に基づいて、第１図柄表示装置３７で行われる第１図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第１図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【０３６０】
この保留球数カウンタ２０３ａは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３３のＳ８１３）によって、初期値として「０」が設定される。そして、いずれかの特図入賞口７７ａ，７８ａへの始動入賞が検出されて第１図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図２７のＳ２０４参照）。一方、保留球数カウンタ２０３ａは、第１図柄の動的表示（第３図柄の変動演出）が実行される毎に１減算される（図２８のＳ３０５参照）。

【０３６１】
この保留球数カウンタ２０３ａの値（即ち、第１図柄の保留球数）は、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図２７のＳ２０６参照）。保留球数コマンドは、始動入賞が検出されて保留球数カウンタ２０３ａが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。

【０３６２】
音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドによって、主制御装置１１０に保留された第１図柄動的表示（変動演出）の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置１１３において、主制御装置１１０へアクセスすることなく第１図柄の動的表示（変動演出）の保留回数を管理することができる。また、始動入賞が検出される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ保留球数コマンド

を送信することにより、音声ランプ制御装置１１３において管理される第１図柄の動的表示（変動演出）の保留球数が、ノイズ等の影響によって主制御装置１１０に保留された実際の動的表示（変動演出）の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

【０３６３】

なお、音声ランプ制御装置１１３は、その内部で管理する保留球数が変化する度に、表示制御装置１１４に対して、保留球数を通知するための表示用保留球数コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、この表示用保留球数コマンドによって通知された保留球数を基に、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図６（ｂ）参照）に保留図柄を表示する。

【０３６４】

また、第１実施形態では、主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３に対して保留球数コマンドを送信する場合、その保留球数コマンドにおいて、１加算された保留球数カウンタ２０３ａの値だけでなく、その保留球数カウンタ２０３ａの加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ２０３ｂ（図８参照）より取得される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値も含める。

【０３６５】

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

【０３６６】

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

【０３６７】

なお、変動演出の保留球数を示す保留球数コマンドと、大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとを別々に送信するように構成してもよい。保留球数コマンドとは別の大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとしては、特図入賞口７７ａ，７８ａへの球の入球タイミングで保留球数コマンドを生成すると共に、該入球に基づく変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに類するコマンド（事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンド）を生成し、音声ランプ制御装置１１３へ送信するように構成してもよい。この場合に、事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンドの生成のプログラムに関し、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドのプログラムを流用することで、プログラムの作成を容易にすることができる。

【０３６８】

保留球格納エリア２０３ｃは、上述したように、いずれかの特図入賞口７７ａ，７８ａへの始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｂより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図２６参照）の中で、球が特図入賞口７７ａ，７８ａのいずれかへ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｂから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、保留球格納エリア２０３ｃに格納する。保留球格納エリア２０３ｃは、第１図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）を有

している（図８参照）。
【０３６９】
保留球実行エリア２０３ｄは、上述したように、実行を開始する、或いは、実行中の第１図柄の大当たり抽選や、第１図柄表示装置３７の動的表示の設定、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）を記憶するためのメモリである。
【０３７０】
ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、大当たり抽選や、第１図柄表示装置３７の動的表示の設定、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した保留球格納エリア２０３ｃに記憶されている各始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）のうち、一の始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア２０３ｄへシフトする。なお、第１実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。
【０３７１】
ここで、再び図８を参照して、保留球格納エリア２０３ｃおよび保留球実行エリア２０３ｄの詳細について説明する。保留球格納エリア２０３ｃおよび保留球実行エリア２０３ｄは、第１図柄の大当たり抽選や第１図柄表示装置３７の動的表示の設定、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定等を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。
【０３７２】
上述したように、第１図柄の大当たり抽選や第１図柄表示装置３７の動的表示の設定、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定には、大当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別の決定に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、変動演出の演出態様の決定に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、変動パターンの決定に使用する変動種別カウンタＣＳ１とが用いられる。保留球格納エリア２０３ｃは、球が特図入賞口７７ａ，７８ａへ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｂから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値をそれぞれ記憶する。
【０３７３】
保留球格納エリア２０３ｃは、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｃ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｃ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｃ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｃ４とが設けられている。
【０３７４】
なお、第１実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｃ１と、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｃ２と、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｃ３と、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｃ４とを１つの保留球格納エリア２０３ｃの中にまとめて設けているが、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。
【０３７５】
上述した通り、保留球格納エリア２０３ｃには、球がいずれかの特図入賞口７７ａ，７８ａへ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い特図入賞口７７ａ，７８ａへの始動入賞に対応するデータが記憶され、保留第１エリアには、時間的に最も古い特図入賞口７７ａ，７８ａへの始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【０３７６】
一方、保留球実行エリア２０３ｄは、１つのエリアのみで構成されている。この保留球実行エリア２０３ｄには、保留球格納エリア２０３ｃと同様に、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４とが設けられている。
【０３７７】
ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、保留球格納エリア２０３ｃの保留第１エリアに記憶されているデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）を、この保留球実行エリア２０３ｄの各エリア２０３ｄ１～２０３ｄ４にそれぞれシフトする。そして、保留球実行エリア２０３ｄにシフトされたデータを、変動開始処理（図２９参照）において参照し、その参照データに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。第１図柄表示装置３７では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。
【０３７８】
また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４へ通知される。そして、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４の制御によって、第３図柄表示装置８１では、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、変動演出が行われる。
【０３７９】
データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、保留第１エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｃ１の乱数値を、保留球実行エリア２０３ｄの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１へシフトする。同様に、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｃ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２へシフトし、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｃ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３へシフトし、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｃ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４へシフトする。
【０３８０】
そして、保留球実行エリア２０３ｄへのデータのシフトが終了すると、保留第１エリアが空き状態となるため、保留球格納エリア２０３ｃの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第１実施形態では、保留球格納エリア２０３ｃにおいて、データが記憶（保留）されている保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。
【０３８１】
ここで、保留球格納エリア２０３ｃ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であり、保留球格納エリア２０３ｃの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、保留第１エリアのデータが、保留球実行エリア２０３ｄへシフトされ、保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、保留第２エリアのデータを、保留第１エリアへシフトし、保留第３エリアのデータを、保留第２エリアへシフトし、保留第４エリアのデータを、保留第３エリアへシフトする。
【０３８２】
また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の保留球数カウンタ２０３ａの値が「

２」であれば、ＭＰＵ２０１は、保留第２エリアのデータのみを、保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第１実施形態では、データが記憶（保留）されていない保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【０３８３】

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

【０３８４】

図７に戻り、説明を続ける。主スランプカウンタ２０３ｅは、所定範囲（第１実施形態では、「０～２」）内に更新可能に構成され、ＭＰＵ２０１において「スランプ状態」か否かを判別するために参照されるカウンタである。即ち、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、この主スランプカウンタ２０３ｅの値が「０」より大きい場合に、「スランプ演出」を実行する「スランプ状態」と認識し、特図入賞口７７ａ，７８ａへの始動入賞に基づいて第３図柄表示装置８１において「スランプ演出」を実行する。

【０３８５】

第１実施形態では、第３図柄表示装置８１で変動演出又は「スランプ演出」が行われていないデモ演出中であって、デモ演出が開始されてから所定時間（延長時間と同等の時間。第１実施形態では、「１０秒」）経過した後に、主スランプカウンタ２０３ｅの値を所定値（即ち、「２」）に設定して、上述した「スランプ状態」に突入する。そして、該「スランプ状態」において、特図入賞口７７ａ，７８ａに球が始動入賞した場合に、該始動入賞に基づいて、変動演出の代わりに第３図柄表示装置８１において「スランプ演出」を実行するように構成されている。

【０３８６】

この主スランプカウンタ２０３ｅの値は、パチンコ機１０の電源投入時に初期値として「０」が設定される。そして、「スランプ状態」に突入した場合に、主スランプカウンタ２０３ｅの値に「２」が設定される。一方、主スランプカウンタ２０３ｅの値は、「スランプ状態」中（即ち、主スランプカウンタ２０３ｅの値が「０」より大きい場合）において、特図入賞口７７ａ，７８ａへの始動入賞に基づいて１ずつ減算される。即ち、ＭＰＵ２０１は、主スランプカウンタ２０３ｅに「０」より大きい値が設定されていた場合に、特図入賞口７７ａ，７８ａへの球の始動入賞に基づいて、主スランプカウンタ２０３ｅの値分（即ち、２の始動入賞分）、第３図柄表示装置８１において「スランプ演出」が実行されるように構成されている。

【０３８７】

なお、ＭＰＵ２０１は、「スランプ状態」において、取得された変動演出の変動パターンとして「リーチ表示」が行われる演出態様である場合、主スランプカウンタ２０３ｅの値を「０」クリアし、一旦「スランプ状態」を解消して、以降の始動入賞に基づいて「スランプ演出」が行われないように構成されている。これは、「リーチ表示」が含まれる変動パターンは、比較的長い変動時間行わるため、その変動時間の間に新たな入賞が発生する可能性がある。よって、このような場合まで以降の特図入賞口７７ａ，７８ａへの始動入賞に基づいて「スランプ演出」を継続的に行う必要性が乏しいので、「リーチ表示」が含まれる変動パターンが実行される場合、第３図柄表示装置８１の演出が終了して再び「スランプ状態」に突入するまでは、「スランプ状態」ではなく「通常状態」として以降の演出を行う。

【０３８８】

ここで、追加的な「スランプ演出」を設定した後、該「スランプ演出」の実行中に新たな始動入賞が発生した場合に、さらに追加的な「スランプ演出」を設定しようとすると、「スランプ演出」の実行時間の把握や演出の整合性を取るために煩雑な処理が必要となり

、処理負担が増大してしまうおそれがある。また、変動演出の保留数が「２」以上存在する場合は、第３図柄表示装置８１において演出が継続的に実行され得る状況であるので、取得された変動演出の演出時間より長い「スランプ演出」を実行する効果が薄れてしまう。

【０３８９】

そこで、第１実施形態のパチンコ機１０では、「スランプ演出」の実行中に追加的な始動入賞が発生して、保留されている変動演出の数が「２」以上となった場合、以降の演出において「スランプ演出」を実行せずに、変動演出を実行するように構成されている。このように構成することで、「スランプ演出」を実行する効果に乏しい状況（即ち、変動演出の保留数が一定程度溜まっている状態）において「スランプ演出」を実行せずに変動演出を実行し、「スランプ演出」の整合性を保つための煩雑な処理を行う必要がないので、プログラムの簡易化できると共に、処理負担を軽減することができる。

【０３９０】

保留装置駆動フラグ２０３ｆは、オン状態で保留装置７３の保留装置ソレノイド７３ｆを駆動させることを示すフラグである。第１実施形態では、保留装置７３に保留されている球を解放させてダミー入賞口７５へ入賞させる条件が成立した場合に、この保留装置駆動フラグ２０３ｆがオンに設定され、後述する保留装置駆動タイマ２０３ｇの値が設定（第１実施形態では、「１２５０」）される。その後、主制御装置１１０のタイマ割込処理（図２６参照）が行われる毎に該保留装置駆動タイマ２０３ｇの値を減算し、その値が所定値（即ち、「０」）になったとき、保留装置ソレノイド７３ｆが所定時間（第１実施形態では、「２０００ミリ秒」）オンされる。保留装置ソレノイド７３ｆがオンされた場合、保留装置７３に保留されていた球が解放され、下流側に設けられたダミー入賞口７５へと流入するように構成されている。

【０３９１】

この保留装置駆動フラグ２０３ｆは、パチンコ機１０の電源投入時に初期値としてオフに設定される。第１実施形態では、「スランプ状態」に突入し、主スランプカウンタ２０３ｅの値が「０」より大きい値（例えば、「２」）であって、保留球検知スイッチ７３ｇによって保留装置７３内に球が保留されていると検知された状態において、特図入賞口７７ａ，７８ａへ球が始動入賞した場合に、該始動入賞に基づく変動演出の演出態様が「リーチ表示」を発生しなければ、「スランプ演出」において本保留表示又はダミー保留表示が消化される複数の演出要素（例えば、「ガセ疑似連」演出）が実行される。このため、該演出内容と本保留表示又はダミー保留表示との整合をとるべく、保留装置７３に保留されている球をダミー入賞口７５へ入賞させるために、この保留装置駆動フラグ２０３ｆがオンに設定される（図２７のＳ２１１参照）。

【０３９２】

なお、第１実施形態では、「スランプ状態」において保留球検知スイッチ７３ｇによって球が検知されず、保留装置７３に球が保留されていない状態では、ダミー入賞口７５に入賞させる球が存在していない。よって、「スランプ状態」において特図入賞口７７ａ，７８ａに球が入賞した場合であっても、保留装置７３に球が保留されていないときは、保留装置ソレノイド７３ｆを駆動させないように、保留装置駆動フラグ２０３ｆをオフ設定のままにする。

【０３９３】

また、第１実施形態では、「スランプ状態」中において特図入賞口７７ａ，７８ａへの球の始動入賞に基づいて取得された変動演出が「リーチ表示」である場合、「スランプ演出」は実行するものの、実行図柄を１つ消去させる「ガセ疑似連」演出を実行せず、実行図柄を消去しない「疑似連」演出を実行するように構成されていることから、そもそもダミー保留表示である保留図柄を表示させる必要がない。よって、「スランプ状態」において特図入賞口７７ａ，７８ａへ球が始動入賞した場合であっても、取得された変動演出の変動パターンに「リーチ表示」が含まれるときは、保留装置ソレノイド７３ｆを駆動させないように、保留装置駆動フラグ２０３ｆをオフ設定のままにする。

【０３９４】
第１実施形態のパチンコ機１０では、保留装置駆動フラグ２０３ｆをオンした場合に、後述する保留装置駆動タイマ２０３ｇに値（第１実施形態では、「１２５０」）を設定する。そして、４ミリ秒ごとに実行される主制御装置１１０のタイマ割込処理（図２６参照）内で実行される保留装置制御処理（図３０参照）において、この保留装置駆動フラグ２０３ｆがオンされている場合に、後述する保留装置駆動タイマ２０３ｇの値を減算する。そして、該保留装置駆動タイマ２０３ｇの値が「０」になったタイミングで、保留装置ソレノイド７３ｆを所定期間（第１実施形態では、「２０００ミリ秒」）オンして（図３０のＳ５０４参照）、該所定期間のオンによって保留装置７３に保留されている球を確実に解放して、該球をダミー入賞口７５へ流入させると共に、保留装置駆動フラグ２０３ｆがオフに設定されるように構成されている（図３０のＳ５０５参照）。

【０３９５】
保留装置駆動タイマ２０３ｇは、上記保留装置駆動フラグ２０３ｆがオンされてから保留装置ソレノイド７３ｆをオンするまでの時間を計測するためのタイマである。ＭＰＵ２０１は、保留装置駆動フラグ２０３ｆがオンされている状態において、この保留装置駆動タイマ２０３ｇの値が「０」となった場合、保留装置７３に保留されている球の開放タイミングになったと判断して、保留装置ソレノイド７３ｆを所定時間駆動（即ち、オン）するように構成されている。

【０３９６】
この保留装置駆動タイマ２０３ｇは、パチンコ機１０の電源投入時に初期値として「０」が設定される。そして、「スランプ状態」に突入し、保留装置７３内に球が保留された状態において特図入賞口７７ａ，７８ａへ球が始動入賞した場合に、該始動入賞に基づく変動演出の演出態様が「リーチ表示」を発生する変動パターンでなければ、保留されている球をダミー入賞口７５へ入賞させるべく、上述した保留装置駆動フラグ２０３ｆがオンに設定されつつ（図２７のＳ２１１参照）、この保留装置駆動タイマ２０３ｇに「１２５０」が設定される。

【０３９７】
その後、４ミリ秒ごとに実行される主制御装置１１０のタイマ割込処理（図２６参照）内で実行される保留装置制御処理（図３０参照）において、保留装置駆動フラグ２０３ｆがオンされている場合に、この保留装置駆動タイマ２０３ｇの値を「１」ずつ減算する。そして、この保留装置駆動タイマ２０３ｇの値が「０」になったタイミング（即ち、「スランプ演出」の開始から「５秒」後）で、保留装置ソレノイド７３ｆを所定期間（第１実施形態では、「２０００ミリ秒」）オンして（図３０のＳ５０４参照）、保留装置７３に保留されている球を解放し、そこから約「１秒」後、即ち、「スランプ演出」における「第１演出」の開始から「６秒後」に、保留装置７３から解放された球をダミー入賞口７５へ流入させる。

【０３９８】
このように、第１実施形態のパチンコ機１０では、一連の「スランプ演出」を行う場合に、表示されている実行図柄および保留図柄と、複数の演出要素が実行される「スランプ演出」の実行回数との整合を取るべく、特図入賞口７７ａ，７８ａへ球が始動入賞して「スランプ演出」が開始されてから所定時間（第１実施形態では、「６秒」）経過したときに、保留装置７３に保留されていた球をダミー入賞口７５に入賞させて、ダミー保留表示としての保留図柄を表示する。そして、一連の「スランプ演出」のうちの１の演出単位（「ガセ疑似連」演出）が終了する毎に実行図柄を消去して、ダミー保留表示である保留図柄を実行図柄に移動させ、移動した該実行図柄に基づいて次の「スランプ演出」における１の演出単位を開始することで、「スランプ演出」における１の演出単位が完結することであたかも変動演出が１回完結したかのような演出を実行する。このように構成することで、取得された変動演出の変動時間以上に第３図柄表示装置８１における第３図柄の動的な演出時間を長くし、第３図柄表示装置８１で第３図柄の動的な演出が行われていない状況を少なくすることで、遊技者が興醒めしないようにし、遊技の興趣を向上することがで

きる。
【０３９９】
　また、第１実施形態のパチンコ機１０では、特図入賞口７７ａ，７８ａとダミー入賞口７５との賞球数が同じ３個となるように構成されている。このように構成することで、遊技者は、払い出された賞球数のみでは、特図入賞口７７ａ，７８ａへ入賞したのかダミー入賞口７５へ入賞したのかを判別できない。よって、遊技者は、払い出された賞球数のみでは、第３図柄表示装置８１で行われている演出が、「通常状態」における変動演出中であるのか、「スランプ状態」における「スランプ演出」であるのかを判別することができないので、実際の変動演出の変動時間より長く行われる「スランプ演出」を行った場合であっても、遊技者が違和感を感じて遊技に興醒めすることを防止することができる。
【０４００】
　主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されている。入出力ポート２０５には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、第１図柄表示装置３７、第２図柄表示装置８３、第２図柄保留ランプ８４、大入賞口６５ａの開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイドや、電動役物７９を駆動するための電動役物用ソレノイドなどからなるソレノイド２０９、上述した保留装置７３に設けられた保留装置ソレノイド７３ｆが接続され、ＭＰＵ２０１は、入出力ポート２０５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。
【０４０１】
　保留装置７３内に設けられた保留装置ソレノイド７３ｆは、上述したように、オフ状態においてロック片７３ｅを後方壁７３ｄ（図５参照）から保留装置７３の通路内（パチンコ機１０の前方側）へ突出させた状態にする一方、オン状態においてロック片７３ｅを後方壁７３ｄに没入させた状態にするための駆動機構である。
【０４０２】
　この保留装置ソレノイド７３ｆによって駆動されるロック片７３ｅが後方壁７３ｄから突出している場合（即ち、保留装置ソレノイド７３ｆがオフの場合）に、ロック片７３ｅの保持部ロック部７３ｅ１によって保留球保持部７３ｂ（図５参照）の下方側への回動が阻止され、保留装置７３内に球が保留された状態が維持される。一方、保留装置ソレノイド７３ｆによって駆動されるロック片７３ｅが後方壁７３ｄに没入された場合（即ち、保留装置ソレノイド７３ｆがオンの場合）に、ロック片７３ｅの保持部ロック部７３ｅ１による保留球保持部７３ｂの下方の支えがなくなるため、該保留球保持部７３ｂの下方側への回動が許容され、該保留球保持部７３ｂに保留されていた球が、保留装置７３の下流側へと流下し、ダミー入賞口７５へと流入する。
【０４０３】
　また、入出力ポート２０５には、図示しないスイッチ群やセンサ群などからなる各種スイッチ２０８や、電源装置１１５に設けられた後述のＲＡＭ消去スイッチ回路２５３、保留装置７３に設けられた保留球検知スイッチ７３ｇが接続され、ＭＰＵ２０１は各種スイッチ２０８から出力される信号や、ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ＳＧ２に基づいて各種処理を実行する。
【０４０４】
　保留球検知スイッチ７３ｇは、上述したように受光素子と発光素子との間に球が存在するか否かを検知する光学式検出スイッチであり、受光素子及び発光素子間に球が存在していることを検知した場合に、ＭＰＵ２０１に対してオン信号を出力する。一方、受光素子及び発光素子間に球が存在していないことを検知した場合は、ＭＰＵ２０１に対してオフ信号を出力する。従って、ＭＰＵ２０１は、保留球検知スイッチ７３ｇの検出出力に基づいて、保留装置７３内に球が保留されているか否かを認識することができる。
【０４０５】
　払出制御装置１１１は、払出モータ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵ２１１は、そのＭＰＵ２１１により実行される制御プ

ログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２１３とを有している。

【０４０６】

払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図３２参照）が即座に実行される。

【０４０７】

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

【０４０８】

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

【０４０９】

音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、変動演出や連続予告演出といった第３図柄表示装置８１にて行われる演出の表示態様の設定などを制御するものである。

【０４１０】

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

【０４１１】

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

【０４１２】

また、音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示される演出のステージ

を変更したり、「スーパーリーチ」演出態様等の背面画像を変更したりするように、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７を制御すると共に、表示制御装置１１４へ枠ボタン２２の押下に基づいた表示を第３図柄表示装置８１に表示させるように指示する。

【０４１３】

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

【０４１４】

電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２と、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図２参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路２５３とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要な電圧を供給する。

【０４１５】

停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１のＮＭＩ端子へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理（図３２参照）を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理を正常に実行し完了することができる。

【０４１６】

ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図２参照）が押下された場合に、主制御装置１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置１１０は、パチンコ機１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置１１１においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置１１１に対して送信する。

【０４１７】

ここで、図１７を参照して、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４の詳細な電気的構成について説明する。図１７は、主に音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４の電気的構成を示すブロック図である。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、ＭＰＵ２２１にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、停止パターンテーブル２２２ｃ、変動パターンテーブル２２２ｄ、保留変化テーブル２２２ｅ、スランプ演出テーブル２２２ｆが少なくとも格納されている。これらのテーブル２２２ａ～２２２ｆのうち、テーブル２２２ａ～２２２ｄは、いずれも主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に設けられた大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、停止パターンテーブル２０２ｄ、変動パターンテーブル２０２ｅと同じものである。

【０４１８】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バ

ッファ２０３ｂより取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳ１の各値と、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、停止パターンテーブル２２２ｃおよび変動パターンテーブル２２２ｄとに基づいて、先読み処理である保留表示設定処理（図３８参照）を実行する。また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０においてダミー入賞口７５への球の入賞に伴って送信されたダミー保留コマンドに基づいて、同じく先読み処理である保留表示設定処理を実行する。

【０４１９】

そして、この保留表示設定処理（図３８参照）によって、その先読み処理の対象となった保留中の変動演出又は「スランプ演出」が、結果としてどのような演出となるか（大当たりとなるか否か、「リーチ表示」となるか否か等）をその変動演出又は「スランプ演出」の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、保留変化テーブル２２２ｅを参照して「保留変化予告」の演出内容（及び実行時期（タイミング））を決定したりする制御を実行する。

【０４２０】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から「スランプ状態」が開始されたことを示す後述するスランプコマンドを受信した場合に、それ以降に変動パターンコマンドを受信したとき、スランプ演出テーブル２２２ｆを参照して、「スランプ演出」に関する制御を実行する。

【０４２１】

なお、保留変化テーブル２２２ｅおよびスランプ演出テーブル２２２ｆの詳細については後述する。

【０４２２】

ＲＡＭ２２３には、変動開始フラグ２２３ａ、サブ保留球数カウンタ２２３ｂ、ダミー保留球数カウンタ２２３ｃ、保留変化カウンタ２２３ｄ、保留表示情報格納エリア２２３ｅ、サブスランプフラグ２２３ｆ、スランプ演出タイマ２２３ｇ、スランプ演出格納エリア２２３ｈ、保留情報格納エリア２２３ｉ、実行情報格納エリア２２３ｊが少なくとも設けられている。

【０４２３】

変動開始フラグ２２３ａは、オン状態で変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この変動開始フラグ２２３ａは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図４０のＳ１５０７参照）。そして、第３図柄表示装置８１における変動演出又は「スランプ演出」の設定がなされるときにオフされる（図４２のＳ１６０２参照）。

【０４２４】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この変動開始フラグ２２３ａがオンされたことを契機として、待機中の変動演出又は「スランプ演出」が存在する場合に、該待機中の変動演出又は「スランプ演出」を実行させるための変動演出処理（図４２参照）を行う。

【０４２５】

サブ保留球数カウンタ２２３ｂは、主制御装置１１０の保留球数カウンタ２０３ａと同様に、第３図柄表示装置８１（第１図柄表示装置３７）で行われる変動演出（動的表示）であって、主制御装置１１０において保留されている変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。即ち、このサブ保留球数カウンタ２２３ｂは、実際に行われる変動演出の保留回数のみを計数し、「スランプ演出」１の演出単位の実行回数を計数しないように構成されている。

【０４２６】

上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている保留球数カウンタ２０３ａの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から

送信されるコマンドに基づいて保留球数を格納・更新し、サブ保留球数カウンタ２２３ｂにて、その保留球数を管理するようになっている。

【０４２７】

具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、特図入賞口７７ａ，７８ａへの入球によって変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において保留球数カウンタ２０３ａの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の保留球数カウンタ２０３ａの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された変動演出の保留球数）をサブ保留球数カウンタ２２３ｂに格納する（図３７のＳ１２１０参照）。

【０４２８】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において保留球数カウンタ２０３ａの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンド及び停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第３図柄表示装置８１における変動演出の態様を設定すると、サブ保留球数カウンタ２２３ｂの値を１減算する（図４２のＳ１６１３参照）。このように、保留球数カウンタ２０３ａの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ保留球数カウンタ２２３ｂの値を更新するので、主制御装置１１０の保留球数カウンタ２０３ａと同期させながら、サブ保留球数カウンタ２２３ｂの値を更新することができる。

【０４２９】

サブ保留球数カウンタ２２３ｂの値は、後述するダミー保留球数カウンタ２２３ｃの値と共に、第３図柄表示装置８１における保留図柄及び実行図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドの受信に応じてそのコマンドにより示される保留球数をサブ保留球数カウンタ２２３ｂに格納したり（図３７のＳ１２１０参照）、ダミー保留コマンドの受信や後述するスランプ演出タイマ２２３ｇの値に基づいてダミー保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新したり（図３７のＳ１２０７又は図３６のＳ１１１３参照）、変動パターンコマンド及び停止種別コマンドの受信に応じてサブ保留球数カウンタ２２３ｂの値を更新したりするタイミングで（図４２のＳ１６１３参照）、格納後もしくは更新後のサブ保留球数カウンタ２２３ｂの値と後述するダミー保留球数カウンタ２２３ｃの値とを表示制御装置１１４に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する（図３８のＳ１３０４又は図４２のＳ１６１５参照）。

【０４３０】

表示制御装置１１４では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３のサブ保留球数カウンタ２２３ｂ及びダミー保留球数カウンタ２２３ｃの値分の保留図柄と、実行中の変動演出又は「スランプ演出」の１の演出単位を示す実行図柄とを第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図６（ｂ）参照）に表示するように、画像の描画を制御する。

【０４３１】

上述したように、サブ保留球数カウンタ２２３ｂは、主制御装置１１０の保留球数カウンタ２０３ａと同期しながら、その値が変更される。従って、「スランプ状態」以外の遊技状態、即ち、「通常状態」では、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図６（ｂ）参照）に表示される保留図柄の数も、主制御装置１１０の保留球数カウンタ２０３ａの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、変動演出が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【０４３２】

ダミー保留球数カウンタ２２３ｃは、「スランプ状態」においてダミー入賞口７５へ球が入賞した回数を計数するためのカウンタである。即ち、このダミー保留球数カウンタ２２３ｃは、「スランプ演出」の１の演出単位の保留球数のみを計数し、変動演出の保留球数を計数しないように構成されている。

【０４３３】

第１実施形態のパチンコ機１０では、このダミー保留球数カウンタ２２３ｃの値と、上

記サブ保留球数カウンタ２２３ｂの値との合計値に基づいて、コクピット表示領域Ｄｂ（図６（ｂ）参照）において保留図柄及び実行図柄を表示し、「スランプ状態」ではない場合には変動演出の実行及び残り実行回数が示される一方、「スランプ状態」における「スランプ演出」が実行される場合には一連の「スランプ演出」における複数の演出単位の実行及び残り実行回数を示すように構成されている。

【０４３４】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より送信されるダミー保留コマンドを受信すると、ダミー保留球数カウンタ２２３ｃの値を１加算する（図３７のＳ１２０７参照）。また、音声ランプ制御装置１１３は、「スランプ演出」の最初の演出単位である「第１演出」（即ち、「高速変動（短）」の演出要素＋「疑似変動」の演出要素）が終了するタイミングであって、ダミー保留球数カウンタ２２３ｃの値が「０」より大きい値である場合に、このダミー保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算する（図３６のＳ１１１３参照）。

【０４３５】

即ち、「スランプ状態」において特図入賞口７７ａ，７８ａへの球の始動入賞に基づいて「スランプ演出」が開始される場合に、該「スランプ演出」における「第１演出」の開始から「６秒」後に保留装置７３に保留されていた球がダミー入賞口７５へ向けて解放されて該ダミー入賞口７５へ入賞する。そして、主制御装置１１０は、ダミー入賞口７５への球の入賞を検知した場合に、ダミー保留コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。音声ランプ制御装置１１３は、「スランプ演出」における「第１演出」の開始から約「６秒」経過した段階で主制御装置１１０からダミー保留コマンドを受信し、該受信に基づいてダミー保留球数カウンタ２２３ｃの値を１加算する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、加算されたダミー保留球数カウンタ２２３ｃの値とサブ保留球数カウンタ２２３ｂの値との合計値に基づいて表示用保留球数コマンドを生成して表示制御装置１１４へ送信する。

【０４３６】

また、音声ランプ制御装置１１３は、「スランプ演出」の開始から１の演出単位が終了するタイミング、即ち、１の「ガセ疑似連」演出が終了するタイミングを後述するスランプ演出タイマ２２３ｇで計測し、１の「ガセ疑似連」演出が終了するタイミングで（後述するスランプ演出タイマ２２３ｇの値に応じて）、ダミー保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、減算されたダミー保留球数カウンタ２２３ｃの値とサブ保留球数カウンタ２２３ｂの値との合計値に基づいて表示用保留球数コマンドを生成して表示制御装置１１４へ送信する。

【０４３７】

表示制御装置１１４は、上述したように、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３のサブ保留球数カウンタ２２３ｂ及びダミー保留球数カウンタ２２３ｃの値分の保留図柄と、実行中の変動演出又は「スランプ演出」を示す実行図柄とを第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図６（ｂ）参照）に表示するように、画像の描画を制御する。

【０４３８】

このように構成することで、実際の変動演出の保留球数より多い数の保留図柄をコクピット表示領域Ｄｂ（図６（ｂ）参照）に表示させることができると共に、実際の変動演出の実行するより多い回数の「スランプ演出」を行った場合であっても「スランプ演出」の各演出単位と保留図柄との整合性を取ることができる。その結果、演出の齟齬が生ずることなく当否抽選が行われる演出が実際の変動演出の回数より多く行われたかのように遊技者に錯覚させることができる。

【０４３９】

なお、ダミー保留球数カウンタ２２３ｃの値は、一連の「スランプ演出」において、１のみ加算されるように構成され、該「スランプ演出」における１の演出単位の実行に伴って１減算されるように構成されている。即ち、一連の「スランプ演出」に伴ってダミー保

留球数カウンタ２２３ｃの値は最大でも「１」となり、「２」以上の値となることはないように構成されている。

【０４４０】

保留変化カウンタ２２３ｄは、コクピット表示領域Ｄｂの保留図柄及び実行図柄において「保留変化予告」を実行するか否かを抽選するカウンタである。第１実施形態では、上述したように、「保留変化予告」として、保留図柄及び実行図柄の表示色を、通常の表示態様である白色から、青色の表示態様の「青」、緑色の表示態様の「緑」、又は、赤色の表示態様の「赤」に変化可能に構成されている。

【０４４１】

上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から受信した保留球数コマンドによって大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳ１の各値と、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、停止パターンテーブル２２２ｃおよび変動パターンテーブル２２２ｄとに基づいて先読み処理を実行可能である。保留球数コマンドに基づく先読み処理において、該保留球数コマンドに対応する変動演出の演出態様を把握し、その演出態様に基づいて保留変化カウンタ２２３ｄ及び保留変化テーブル２２２ｅによって「保留変化予告」を行うか否かが抽選される。

【０４４２】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から受信したダミー保留コマンドに基づいて、保留球数コマンドを受信した場合と同様、先読み処理を実行可能である。ダミー保留コマンドに基づく先読み処理では、実行される「スランプ演出」の当否を把握し、その当否に基づいて保留変化カウンタ２２３ｄ及び保留変化テーブル２２２ｅを参照して「保留変化予告」を行うか否かが抽選される。このように構成することで、「スランプ演出」に関する保留図柄においても「保留変化予告」を実行し、演出のバリエーションを豊富にすることができる。

【０４４３】

この保留変化カウンタ２２３ｄは、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理のカウンタ更新処理（図３６のＳ１１１８参照）において、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。保留変化カウンタ２２３ｄの値は、メイン処理が１回ループする毎に１回（図３６のＳ１１１７参照）更新（例えば、１加算）される。

【０４４４】

第１実施形態のパチンコ機１０では、主制御装置１１０から保留球数コマンド又はダミー保留コマンドを受信した場合に、後述する保留表示設定処理（図３８参照）を実行し、その保留球数コマンドが示す変動演出の演出態様、又は、ダミー保留コマンドが示す「スランプ演出」の当否を把握して、その把握した内容に基づいて保留変化カウンタ２２３ｄの値と保留変化テーブル２２２ｅとを参照し、「保留変化予告」の実行可否および表示態様が決定される。そして、決定された「保留変化予告」の実行可否および表示態様が、サブ保留球数カウンタ２２３ｂの値及びダミー保留球数カウンタ２２３ｃの値の合計値によって示される保留表示情報格納エリア２２３ｅに格納される。なお、保留表示情報格納エリア２２３ｅの詳細については後述する。

【０４４５】

ここで、図１８を参照して、保留変化テーブル２２２ｅについて説明する。図１８は、保留変化テーブル２２２ｅの一例を模式的に示した図である。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から保留球数コマンド又はダミー保留コマンドを受信した場合に、その時点での保留変化カウンタ２２３ｄの値に基づいて保留変化テーブル２２２ｅを参照し、「保留変化予告」を行うか否か、および、「保留変化予告」の変化色（表示態様）が決定される。図１８で示すように、保留変化テーブル２２２ｅは、実行される演出の当否と、選択された演出態様とに基づいてグループ分けされている。

【０４４６】
具体的には、ハズレ時における「スランプ演出」用と、ハズレ時における「非リーチ」演出態様用と、ハズレ時における「ノーマルリーチ」演出態様用と、ハズレ時における「スーパーリーチ」演出態様用と、ハズレ時における「スペシャルリーチ」演出態様用と、大当たり時における「スランプ演出」用と、大当たり時における「ノーマルリーチ」演出態様用と、大当たり時における「スーパーリーチ」演出態様用と、大当たり時における「スペシャルリーチ」演出態様用と、大当たり時における「特殊変動」演出態様用とに区分けされている。そして、区分けされたグループに対してそれぞれ保留変化カウンタ２２３ｄの取り得る値が対応付けられている。
【０４４７】
また、第１実施形態のパチンコ機１０では、「保留変化予告」の「緑」の表示態様は、いずれかの「リーチ表示」を含む演出態様（即ち、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様、又は、「スランプ演出」としての「どっちだリーチ」の演出要素）か、「大当たり表示」が発生する演出態様（例えば、「特殊変動」演出態様）の場合に選択されるように構成されている。換言すれば、「保留変化予告」として、「緑」の表示態様の保留図柄又は実行図柄が表示された場合、該保留図柄又は実行図柄に対応する変動演出又は「スランプ演出」では、少なくともいずれかの「リーチ表示」を含む演出態様が実行されることが確定するように構成されている。このように構成することで、「保留変化予告」として「緑」の表示態様の保留図柄が現出した場合、遊技者は、少なくとも大当たりが起こり得る「リーチ表示」が実行されることを確信し、該保留図柄に対応する変動演出又は「スランプ演出」が開始されるまでの間、その期待感に基づいて遊技者の気分を高揚させることができるので、遊技の興趣を向上することができる。
【０４４８】
さらに、第１実施形態のパチンコ機１０では、「保留変化予告」の「赤」の表示態様は、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様または「特殊変動」演出態様の場合にのみ選択されるように構成されている。換言すれば、「保留変化予告」として、「赤」の表示態様の保留図柄又は実行図柄が表示された場合、該保留図柄又は実行図柄に対応する変動演出又は「スランプ演出」では、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様または「特殊変動」演出態様が実行されることが確定するように構成されている。このように構成することで、「保留変化予告」として「赤」の表示態様の保留図柄が現出した場合、遊技者は、大当たりが発生し易い演出態様が実行されることを確信し、該保留図柄に対応する変動演出又は「スランプ演出」が開始されるまでの間、その期待感に基づいて遊技者の気分を高揚させることができるので、遊技の興趣を向上することができる。
【０４４９】
保留変化テーブル２２２ｅにおいて、ハズレ時の「スランプ演出」用には、「保留変化予告」としての保留図柄又は実行図柄の色が、通常の表示態様（「白」）から変化しない「無し」の１つのみの表示態様が選択可能に用意され、該表示態様に対して保留変化カウンタ２２３ｄの値が対応付けられている。即ち、ハズレ時の「スランプ演出」の場合に、「無し」の表示態様が漏れなく選択されるように構成されている。第１実施形態では、保留図柄又は実行図柄の色が変化しない「無し」が選択された場合、保留図柄又は実行図柄の表示態様は「白」のままとなり、該保留図柄又は実行図柄で「保留変化予告」が実行されない。
【０４５０】
即ち、ハズレ時の「スランプ演出」には、保留図柄又は実行図柄の色が、青色に変化する「青」と、緑色に変化する「緑」と、赤色に変化する「赤」との表示態様が選択されないように、保留変化カウンタ２２３ｄの値が対応付けられていない。
【０４５１】
これは、第１の理由として、第１実施形態のパチンコ機１０では、「保留変化予告」に

おいて、保留図柄又は実行図柄の色が「緑」又は「赤」であった場合は、その保留図柄又は実行図柄が示す変動演出においていずれかの「リーチ表示」が実行されることが確定する仕様である。このため、必ずしも「リーチ表示」が実行される訳ではないハズレ時の「スランプ演出」において、「緑」又は「赤」の表示態様の保留図柄又は実行図柄を表示させたにも関わらず、該保留図柄又は実行図柄に対応する「スランプ演出」において「リーチ表示」が実行されない場合は、演出内容の齟齬が生じてしまい、遊技者を混乱させてしまうおそれがある。

【０４５２】

よって、ハズレ時の「スランプ演出」に対応する保留図柄又は実行図柄では、「リーチ表示」が実行されなくても齟齬が生じない「無し（白）」の表示態様の保留図柄又は実行図柄を表示させることで、遊技者に無用な混乱を生じさせず、理解し易い演出を提供することができる。

【０４５３】

また、第２の理由として、第１実施形態のパチンコ機１０では、「スランプ状態」における特図入賞口７７ａ，７８ａへの球の始動入賞に基づいて取得された変動演出が「リーチ表示」を含む演出態様であった場合、保留装置７３に保留された球をダミー入賞口７５へは流入させないことから、ダミー保留表示としての保留図柄又は実行図柄を表示せず、その代わりに（ダミー入賞口７５に球が入球するであろうタイミングにおいて）「保留変化予告」の表示態様を１ランクアップ（例えば、「無し」の表示態様から「青」の表示態様へ変化）させるように構成されている。従って、仮に、保留図柄又は実行図柄の表示態様として最上位の表示態様（即ち、「赤」の表示態様）が選択されている状態では、該表示態様を１ランクアップさせることができず、演出内容に齟齬が生じるおそれがある。また、「青」の表示態様から「緑」の表示態様に変化した場合、若しくは、「緑」の表示態様から「赤」の表示態様に変化した場合は、該保留図柄又は実行図柄の大当たり期待度が高くなってしまい、ハズレの「リーチ表示」であるにもかかわらず、遊技者に対して大当たりを過度に期待させてしまうおそれがある。

【０４５４】

よって、ハズレ時の「スランプ演出」に対応する保留図柄又は実行図柄では、たとえ表示態様が１ランクアップしても、「青」の表示態様は「リーチ表示」が確定するわけでもなく、また、過度に大当たりへの期待感を煽るものではない。このため、演出内容に齟齬が生じない「無し（白）」の表示態様の保留図柄又は実行図柄を表示させることで、遊技者に無用な混乱を生じさせず、理解し易い演出を提供することができる。

【０４５５】

また、第１実施形態のパチンコ機１０では、「スランプ演出」において複数の演出単位が実行されるが、該「スランプ演出」の「保留変化予告」は、複数の演出単位に対応する保留図柄又は実行図柄の表示態様を一括して決定するように構成されている。このように構成することで、「スランプ演出」の演出単位毎に「保留変化予告」の抽選を行わずに済み、「スランプ演出」時の「保留変化予告」に関する制御を簡易なものとすることができ、プログラムの作成が容易となると共に、処理負担を軽減することができる。

【０４５６】

図１８の示す例では、ハズレ時の「スランプ演出」における保留変化カウンタ２２３ｄの値と「保留変化予告」との対応付けが、「無し」の表示態様に対して「０～９９」となっている。なお、「青」、「緑」及び「赤」の表示態様に対しては値が割り振られていないため、「－」と表記する。

【０４５７】

即ち、ハズレ時の「スランプ演出」が選択された場合は、「保留変化予告」が「無し」の表示態様が１００％、「青」、「緑」及び「赤」の表示態様が０％、の割合で選択されるように設定されている。

【０４５８】

従って、ハズレ時の「スランプ演出」時に選択される「保留変化予告」では、「無し」

の表示態様のみが選択され、保留図柄又は実行図柄の表示態様を１ランクアップさせる場合にのみ「保留変化予告」が発生し、「保留変化予告」自体が発生し難い設定となっている。

【０４５９】

保留変化テーブル２２２ｅにおいて、ハズレ時の「非リーチ」演出態様には、「保留変化予告」としての保留図柄又は実行図柄の色が、通常の表示態様（「白」）から変化しない「無し」と、青色に変化する「青」との２つの表示態様が選択可能に用意され、各表示態様に対して保留変化カウンタ２２３ｄの値が対応付けられている。

【０４６０】

なお、ハズレ時の「非リーチ」演出態様には、「緑」及び「赤」の表示態様が選択されないように、保留変化カウンタ２２３ｄの値が対応付けられていない。これは、上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、「保留変化予告」において、保留図柄又は実行図柄の色が「緑」又は「赤」であった場合は、その保留図柄又は実行図柄が示す変動演出においていずれかの「リーチ表示」を含む演出態様が実行されることが確定する仕様であるためである。よって、いずれの「リーチ表示」も実行されない「非リーチ」演出態様では、「保留変化予告」の「緑」又は「赤」の表示態様が選択されないように設定されている。

【０４６１】

図１８の示す例では、ハズレ時の「非リーチ」演出態様における保留変化カウンタ２２３ｄの値と「保留変化予告」との対応付けが、「無し」の表示態様に対して「０～９８」、「青」の表示態様に対して「９９」、となっている。なお、「緑」及び「赤」の表示態様に対しては値が割り振られていないため、「－」と表記する。

【０４６２】

即ち、ハズレ時の「非リーチ」演出態様が選択された場合は、「保留変化予告」が「無し」の表示態様が９９％、「青」の表示態様が１％、「緑」及び「赤」の表示態様が０％、の割合で選択されるように設定されている。

【０４６３】

従って、ハズレ時の「非リーチ」演出態様時に選択される「保留変化予告」では、「無し」の表示態様が選択され易く（９９％）なっており、「保留変化予告」自体が発生し難い設定となっている。

【０４６４】

保留変化テーブル２２２ｅにおいて、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様には、「保留変化予告」の「無し」と「青」と「緑」との３つの表示態様が選択可能に用意され、各表示態様に対して保留変化カウンタ２２３ｄの値が対応付けられている。なお、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様では、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様が現出しない。このため、「赤」の表示態様が選択されないように、保留変化カウンタ２２３ｄの値が対応付けられていない。

【０４６５】

図１８の示す例では、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様における保留変化カウンタ２２３ｄの値と「保留変化予告」との対応付けが、「無し」の表示態様に対して「０～７９」、「青」の表示態様に対して「８０～８９」、「緑」の表示態様に対して「９０～９９」、となっている。なお、「赤」に対しては値が割り振られていないため、「－」と表記する。

【０４６６】

即ち、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合は、「保留変化予告」が「無し」の表示態様が８０％、「青」の表示態様が１０％、「緑」の表示態様が「１０％」、「赤」の表示態様が０％、の割合で選択されるように設定されている。

【０４６７】

従って、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様時に選択される「保留変化予告」では、「無し」の表示態様が選択され易い（８０％）が、ハズレ時の「非リーチ」演出態様よ

りも「青」の表示態様が選択され易い設定（１％→２０％）となっている。また、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様時に選択される「保留変化予告」では、ハズレ時の「非リーチ」演出態様では選択されない「緑」の表示態様が選択される設定となっている。よって、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様が行われる場合、ハズレ時の「非リーチ」演出態様が行われる場合と比べて、「保留変化予告」が実行され易い構成であるといえる。

【０４６８】

保留変化テーブル２２２ｅにおいて、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様には、「保留変化予告」の「無し」と「青」と「緑」と「赤」との４つの表示態様が選択可能に用意され、各表示態様に対して保留変化カウンタ２２３ｄの値が対応付けられている。

【０４６９】

図１８の示す例では、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様における保留変化カウンタ２２３ｄの値と「保留変化予告」との対応付けが、「無し」の表示態様に対して「０～１９」、「青」の表示態様に対して「２０～７９」、「緑」の表示態様に対して「８０～８９」、「赤」の表示態様に対して「９０～９９」となっている。

【０４７０】

即ち、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合は、「保留変化予告」が「無し」の表示態様が２０％、「青」の表示態様が６０％、「緑」の表示態様が１０％、「赤」の表示態様が１０％、の割合で選択されるように設定されている。

【０４７１】

従って、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様時に選択される「保留変化予告」では、ハズレ時の「非リーチ」演出態様よりも「青」の表示態様が選択され易い設定（２０％→６０％）となっている。また、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様時に選択される「保留変化予告」では、ハズレ時の「非リーチ」演出態様及び「ノーマルリーチ」演出態様では選択されない「赤」の表示態様が選択される設定となっている。一方、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様時に選択される「保留変化予告」では、ハズレ時の「非リーチ」演出態様又はハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様よりも「無し」の表示態様が選択され難い設定（９９％又は８０％→２０％）となっている。よって、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様が行われる場合、ハズレ時の「非リーチ」演出態様又は「ノーマルリーチ」演出態様が行われる場合と比べて、「保留変化予告」が実行され易い構成であるといえる。

【０４７２】

また、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様時に選択される「保留変化予告」では、ハズレ時の「非リーチ」演出態様や「ノーマルリーチ」演出態様が行われる場合と比べて、「緑」又は「赤」の表示態様が選択され易く構成されている。上述したように、「スーパーリーチ」演出態様は、「ノーマルリーチ」演出態様より「大当たり表示」が現出する可能性が高い演出態様であるため、「保留変化予告」として「緑」又は「赤」の表示態様が現出した段階で、「大当たり表示」が期待できる「スーパーリーチ」演出態様が発生することを予見させ、「大当たり表示」への期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【０４７３】

保留変化テーブル２２２ｅにおいて、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様には、「保留変化予告」の「無し」と「青」と「緑」と「赤」との４つの表示態様が選択可能に用意され、各表示態様に対して保留変化カウンタ２２３ｄの値が対応付けられている。

【０４７４】

図１８の示す例では、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様における保留変化カウンタ２２３ｄの値と「保留変化予告」との対応付けが、「無し」の表示態様に対して「０～９」、「青」の表示態様に対して「１０～５９」、「緑」の表示態様に対して「６０～７９」、「赤」の表示態様に対して「８０～９９」となっている。

【０４７５】

即ち、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合は、「保留変化予告」が「無し」の表示態様が１０％、「青」の表示態様が５０％、「緑」の表示態様が２０％、「赤」の表示態様が２０％、の割合で選択されるように設定されている。

【０４７６】

従って、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様時に選択される「保留変化予告」では、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様よりも「緑」又は「赤」の表示態様が選択され易い設定（それぞれ１０％→２０％）となっている。また、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様時に選択される「保留変化予告」では、「スーパーリーチ」演出態様と同様、ハズレ時の「非リーチ」演出態様及び「ノーマルリーチ」演出態様では選択されない「赤」の表示態様が選択される設定となっている。一方、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様時に選択される「保留変化予告」では、ハズレ時の「非リーチ」演出態様、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様又は「スーパーリーチ」演出態様よりも「無し」の表示態様が選択され難い設定（９９％、８０％又は２０％→１０％）となっている。よって、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様が行われる場合、ハズレ時の「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様又は「スーパーリーチ」演出態様が行われる場合と比べて、「保留変化予告」が実行され易い構成であるといえる。

【０４７７】

また、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様時に選択される「保留変化予告」では、ハズレ時の「非リーチ」演出態様や「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様が行われる場合と比べて、「緑」又は「赤」の表示態様が選択され易く構成されている。上述したように、「スペシャルリーチ」演出態様は、「ノーマルリーチ」演出態様や「スーパーリーチ」演出態様より「大当たり表示」が現出する可能性が高い演出態様であるため、「保留変化予告」として「緑」又は「赤」の表示態様が現出した段階で、最も「大当たり表示」が期待できる「リーチ表示」である「スペシャルリーチ」演出態様が発生することを予見させ、「大当たり表示」への期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【０４７８】

保留変化テーブル２２２ｅにおいて、大当たり時の「スランプ演出」には、「保留変化予告」の「無し」と「青」と「緑」との３つの表示態様が選択可能に用意され、各表示態様に対して保留変化カウンタ２２３ｄの値が対応付けられている。なお、「赤」の表示態様に対しては値が割り振られていないため、「－」と表記する。

【０４７９】

即ち、大当たり時の「スランプ演出」が選択された場合は、「保留変化予告」が「無し」の表示態様が１０％、「青」の表示態様が８０％、「緑」の表示態様が１０％、「赤」の表示態様が０％、の割合で選択されるように設定されており、「赤」の表示態様が選択されないように、保留変化カウンタ２２３ｄの値が対応付けられていない。

【０４８０】

これは、ハズレ時の「スランプ演出」が選択された場合と同様、第１実施形態のパチンコ機１０では、「スランプ状態」における特図入賞口７７ａ，７８ａへの球の始動入賞に基づいて取得された変動演出が「リーチ表示」を含む演出態様であった場合、保留装置７３に保留された球をダミー入賞口７５へは流入させないことから、ダミー保留表示としての保留図柄又は実行図柄を表示せず、その代わりに「保留変化予告」の表示態様を１ランクアップ（例えば、「無し」の表示態様から「青」の表示態様へ変化）させるように構成されている。従って、仮に、保留図柄又は実行図柄の表示態様として最上位の表示態様（即ち、「赤」の表示態様）が選択されている状態では、該表示態様を１ランクアップさせることができず、演出内容に齟齬が生じるおそれがある。よって、ハズレ時の「スランプ演出」に対応する保留図柄又は実行図柄では、たとえ表示態様が１ランクアップしても演出内容に齟齬が生じない最上位以外の表示態様（即ち、「無し（白）」、「青」又は「緑」の表示態様）の保留図柄又は実行図柄を表示させることで、遊技者に無用な混乱を生じさせないように構成されている。

【０４８１】
図１８の示す例では、大当たり時の「スランプ演出」における保留変化カウンタ２２３ｄの値と「保留変化予告」との対応付けが、「無し」の表示態様に対して「０～９」、「青」の表示態様に対して「１０～８９」、「緑」の表示態様に対して「９０～９９」、となっている。なお、「赤」の表示態様に対しては値が割り振られていないため、「－」と表記する。
【０４８２】
即ち、大当たり時の「スランプ演出」が選択された場合は、「保留変化予告」が「無し」の表示態様が１０％、「青」の表示態様が８０％、「緑」の表示態様が１０％、「赤」の表示態様が０％、の割合で選択されるように設定されている。
【０４８３】
従って、大当たり時の「スランプ演出」時に選択される「保留変化予告」では、ハズレ時の「スランプ演出」では選択されない「青」又は「緑」の表示態様が選択される設定となっている。一方、大当たり時の「スランプ演出」時に選択される「保留変化予告」では、ハズレ時の「スランプ演出」よりも「無し」の表示態様が選択され難い設定（１００％→１０％）となっている。よって、大当たり時の「スランプ演出」が行われる場合、ハズレ時の「スランプ演出」が行われる場合と比べて、「保留変化予告」が実行され易い構成であるといえる。
【０４８４】
また、大当たり時の「スランプ演出」時に選択される「保留変化予告」では、ハズレ時の「スランプ演出」では選択されない「青」又は「緑」の表示態様が選択されるように構成されている。従って、「保留変化予告」として「青」又は「緑」の表示態様が現出した後に「スランプ演出」が実行されることで、「大当たり表示」が発生することを予見させ、「大当たり表示」への期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣を向上することができる。
【０４８５】
また、第１実施形態のパチンコ機１０では、上述したように、「スランプ演出」の「保留変化予告」は、複数の演出単位にそれぞれ対応する保留図柄又は実行図柄の表示態様を一括して決定するように構成されている。このように構成することで、一連の「スランプ演出」における複数の演出単位毎に「保留変化予告」の抽選を行わずに済み、「スランプ演出」時の「保留変化予告」に関する制御を簡易なものとすることができ、プログラムの作成が容易となると共に、処理負担を軽減することができる。また、大当たりの「スランプ演出」が行われる場合、「保留変化予告」の実行抽選に当選した場合、複数の保留図柄又は実行図柄において「保留変化予告」が連続的に発生する場合がある。よって、複数の保留図柄又は実行図柄において「保留変化予告」が発生することで、先の保留図柄に対応する演出要素において「リーチ表示」等が発生しなかった場合、次の演出要素において「大当たり表示」への期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣を向上することができる。
【０４８６】
保留変化テーブル２２２ｅにおいて、大当たり時の「ノーマルリーチ」演出態様には、「無し」と「青」と「緑」と「赤」との４つの表示態様が選択可能に用意され、各表示態様に対して保留変化カウンタ２２３ｄの値が対応付けられている。
【０４８７】
図１８の示す例では、大当たり時の「ノーマルリーチ」演出態様における保留変化カウンタ２２３ｄの値と「保留変化予告」との対応付けが、「無し」の表示態様に対して「０～９」、「青」の表示態様に対して「１０～１９」、「緑」の表示態様に対して「２０～４９」、「赤」の表示態様に対して「５０～９９」となっている。
【０４８８】
即ち、大当たり時の「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合は、「保留変化予告」が「無し」の表示態様が１０％、「青」の表示態様が１０％、「緑」の表示態様が３０

％、「赤」の表示態様が５０％、の割合で選択されるように設定されている。
【０４８９】
従って、大当たり時の「ノーマルリーチ」演出態様時に選択される「保留変化予告」では、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様では選択されない「赤」の表示態様が選択される設定となっている。一方、大当たり時の「ノーマルリーチ」演出態様時に選択される「保留変化予告」では、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様よりも「無し」の表示態様が選択され難い設定（８０％→１０％）となっている。よって、大当たり時の「ノーマルリーチ」演出態様が行われる場合、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様が行われる場合と比べて、「保留変化予告」が実行され易い構成であるといえる。
【０４９０】
また、大当たり時の「ノーマルリーチ」演出態様時に選択される「保留変化予告」では、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様が行われる場合と比べて、「緑」又は「赤」の表示態様が選択され易く構成され、特に、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様では選択されない「赤」の表示態様が選択される設定となっている。よって、「保留変化予告」として「赤」の表示態様が現出した後に、その対象となる変動演出において「スーパーリーチ」演出態様に発展せず、「ノーマルリーチ」演出態様のみで変動演出が終了する場合、その時点で「大当たり表示」が確定する。「保留変化予告」の「赤」の表示態様は、「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様で選択され易い構成であるため、遊技者は、「保留変化予告」の「赤」の表示態様を認識した場合に、「ノーマルリーチ」の演出要素が行われた後に「スーパーリーチ」の演出要素が発生する「スーパーリーチ」演出態様等の発生を予見する。しかしながら、その予見に反し、「ノーマルリーチ」の演出要素において「大当たり表示」を現出させることで、意外性のある演出を行うことができるので、遊技の興趣を向上することができる。また、「赤」の表示態様が現出している状態で「ノーマルリーチ」の演出要素が実行されている場合、該「ノーマルリーチ」の演出要素で変動演出が終了することで「大当たり表示」となることから、遊技者は、「ノーマルリーチ」の演出要素の実行中において、「スーパーリーチ」の演出要素等に発展せずに、このまま変動演出が終了するか否か、との遊技性を生じさせ、遊技の興趣を向上することができる。
【０４９１】
保留変化テーブル２２２ｅにおいて、大当たり時の「スーパーリーチ」演出態様には、「無し」と「青」と「緑」と「赤」との４つの表示態様が選択可能に用意され、各表示態様に対して保留変化カウンタ２２３ｄの値が対応付けられている。
【０４９２】
図１８の示す例では、大当たり時の「スーパーリーチ」演出態様における保留変化カウンタ２２３ｄの値と「保留変化予告」との対応付けが、「無し」の表示態様に対して「０～９」、「青」の表示態様に対して「１０～１９」、「緑」の表示態様に対して「２０～５９」、「赤」の表示態様に対して「６０～９９」となっている。
【０４９３】
即ち、大当たり時の「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合は、「保留変化予告」が「無し」の表示態様が１０％、「青」の表示態様が１０％、「緑」の表示態様が４０％、「赤」の表示態様が４０％、の割合で選択されるように設定されている。
【０４９４】
従って、大当たり時の「スーパーリーチ」演出態様時に選択される「保留変化予告」では、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様よりも「緑」又は「赤」の表示態様が選択され易い設定（それぞれ１０％→４０％）となっている。即ち、同じ「スーパーリーチ」演出態様であっても、ハズレ時と大当たり時とで「保留変化予告」の選択率を変更し、特に、大当たり時に「緑」又は「赤」の表示態様をハズレ時より選択し易く構成する。そして、該「緑」又は「赤」の表示態様を表示した上で、「ノーマルリーチ」演出態様より「大当たり表示」が期待できる「スーパーリーチ」演出態様を実行することで、「保留変化予告」の表示内容と相俟って「大当たり表示」への期待感を遊技者に抱かせることができ、

遊技の興趣を向上することができる。
【０４９５】
保留変化テーブル２２２ｅにおいて、大当たり時の「スペシャルリーチ」演出態様には、「無し」と「青」と「緑」と「赤」との４つの表示態様が選択可能に用意され、各表示態様に対して保留変化カウンタ２２３ｄの値が対応付けられている。
【０４９６】
図１８の示す例では、大当たり時の「スペシャルリーチ」演出態様における保留変化カウンタ２２３ｄの値と「保留変化予告」との対応付けが、「無し」の表示態様に対して「０～９」、「青」の表示態様に対して「１０～２９」、「緑」の表示態様に対して「３０～６９」、「赤」の表示態様に対して「７０～９９」となっている。
【０４９７】
即ち、大当たり時の「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合は、「保留変化予告」が「無し」の表示態様が１０％、「青」の表示態様が２０％、「緑」の表示態様が４０％、「赤」の表示態様が３０％、の割合で選択されるように設定されている。
【０４９８】
従って、大当たり時の「スペシャルリーチ」演出態様時に選択される「保留変化予告」では、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様よりも「緑」又は「赤」の表示態様が選択され易い設定（それぞれ２０％→４０％又は３０％）となっている。即ち、同じ「スペシャルリーチ」演出態様であっても、ハズレ時と大当たり時とで「保留変化予告」の選択率を変更し、特に、大当たり時に「緑」又は「赤」の表示態様をハズレ時より選択し易く構成する。そして、該「緑」又は「赤」の表示態様を表示した上で、「ノーマルリーチ」演出態様又は「スーパーリーチ」演出態様より「大当たり表示」が期待できる「スペシャルリーチ」演出態様を実行することで、「保留変化予告」の表示内容と相俟って「大当たり表示」への期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣を向上することができる。
【０４９９】
保留変化テーブル２２２ｅにおいて、大当たり時の「特殊変動」演出態様には、「無し」と「青」と「緑」と「赤」との４つの表示態様が選択可能に用意され、各表示態様に対して保留変化カウンタ２２３ｄの値が対応付けられている。
【０５００】
図１８の示す例では、大当たり時の「特殊変動」演出態様における保留変化カウンタ２２３ｄの値と「保留変化予告」との対応付けが、「無し」の表示態様に対して「０～６９」、「青」の表示態様に対して「７０～７９」、「緑」の表示態様に対して「８０～８９」、「赤」の表示態様に対して「９０～９９」となっている。
【０５０１】
即ち、大当たり時の「特殊変動」演出態様が選択された場合（「２Ｒ確変大当たり」に当選した場合）は、「保留変化予告」が「無し」の表示態様が７０％、「青」の表示態様が１０％、「緑」の表示態様が１０％、「赤」の表示態様が１０％、の割合で選択されるように設定されている。
【０５０２】
従って、大当たり時の「特殊変動」演出態様時に選択される「保留変化予告」では、「無し」の表示態様が選択され易く（７０％）、また、「青」、「緑」又は「赤」の表示態様もそれぞれ均等（１０％）に選択される設定となっているため、「保留変化予告」が発生し難いが、発生する場合にはほぼ均等に選択されるように設定されている。
【０５０３】
このように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０からの保留球数コマンドの受信時に、該保留球数コマンドが示す変動演出の当否および演出態様を把握し、その当否および演出態様に基づいて、本保留表示である保留図柄に対して「保留変化予告」の実行可否および表示態様を決定するように構成されている。このように構成することで、変動演出の実行前に該変動演出の結果を保留図柄によって遊技者に示唆し、その変動演出が

実行されるまでの間、遊技者に保留されている変動演出が大当たりとなるか否かを予測させることで、遊技の興趣を高めることができる。

【０５０４】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０からのダミー保留コマンドの受信時に、ダミー保留表示である保留図柄に対して、保留球数コマンドを受信した場合と同様の先読み処理を行い、「保留変化予告」の実行可否および表示態様を決定するように構成されている。このように構成することで、一連の「スランプ演出」においてダミー保留表示に対応する演出要素の実行前に、該演出要素の結果を保留図柄によって遊技者に示唆し、その演出要素が実行されるまでの間、遊技者に保留されている「スランプ演出」の１の演出単位が大当たりとなるか否かを予測させることで、遊技の興趣を高めることができる。

【０５０５】

さらに、変動演出と「スランプ演出」とで、同等の「保留変化予告」を実行することで、変動演出と「スランプ演出」との識別を困難にさせ、「スランプ演出」を実行して取得された変動演出の変動時間以上に第３図柄表示装置８１における第３図柄の動的な演出時間を長くした場合であっても、遊技者に変動演出と「スランプ演出」とを識別困難にすることで、「スランプ演出」を実行することによる効果を維持することができる。

【０５０６】

図１７に戻って説明を続ける。保留表示情報格納エリア２２３ｅは、コクピット表示領域Ｄｂ（図６（ｂ）参照）に表示される保留図柄及び実行図柄の「保留変化予告」の表示態様を示す保留変化情報を格納するためのエリアである。

【０５０７】

ここで、図１９を参照して、保留表示情報格納エリア２２３ｅの詳細について説明する。図１９は、保留表示情報格納エリア２２３ｅの構成を模式的に示す模式図である。図１９で示すように、保留表示情報格納エリア２２３ｅは、実行保留表示エリア２２３ｅ０と、第１～第５保留表示エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５との６つのエリアを有している。実行保留表示エリア２２３ｅ０及び第１～第５保留表示エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５（以下、実行保留表示エリア２２３ｅ０及び第１～第５保留表示エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５を、「各保留表示エリア２２３ｅ０～２２３ｅ５」と称する場合がある）は、変動演出又は「スランプ演出」の有無と、「保留変化予告」の表示態様を示す保留変化情報とが格納される。

【０５０８】

実行保留表示エリア２２３ｅ０は、現在実行中の変動演出又は「スランプ演出」に対応する保留変化情報を格納するエリアである。また、第１～第５保留表示エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５は、それぞれ、保留された最大５つ分の変動演出及び「スランプ演出」に対応する保留変化情報を格納するエリアである。

【０５０９】

具体的には、実行保留表示エリア２２３ｅ０が、現在実行中の変動演出又は「スランプ演出」に対応するエリアである。また、第１保留表示エリア２２３ｅ１が、保留された変動演出又は「スランプ演出」のうち、時間的に１番目に保留された変動演出又は「スランプ演出」に対応するエリアである。さらに、第２保留表示エリア２２３ｅ２が、保留された変動演出又は「スランプ演出」のうち、時間的に２番目に古く保留された変動演出又は「スランプ演出」に対応するエリアである。また、第３保留表示エリア２２３ｅ３が、保留された変動演出又は「スランプ演出」のうち、時間的に３番目に古く保留された変動演出又は「スランプ演出」に対応するエリアである。さらに、第４保留表示エリア２２３ｅ４が、保留された変動演出又は「スランプ演出」のうち、時間的に４番目に古く保留された変動演出又は「スランプ演出」に対応するエリアである。また、第５保留表示エリア２２３ｅ５が、保留された変動演出又は「スランプ演出」のうち、時間的に５番目に古く保留された変動演出又は「スランプ演出」に対応するエリアである。

【０５１０】

上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０からの保留球数コマンドの受信時に、該保留球数コマンドが示す変動演出の当否および演出態様を把握し、その当否および演出態様に基づいて、本保留表示である保留図柄に対して「保留変化予告」の実行可否および表示態様を決定して記憶するように構成されている。また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０からのダミー保留コマンドの受信時に、ダミー保留表示である保留図柄に対して、保留球数コマンドを受信した場合と同様の先読み処理を行い、「保留変化予告」の実行可否および表示態様を決定して記憶するように構成されている。

【０５１１】

具体的には、保留球数コマンドの受信時には、該保留球数コマンドに含まれる保留球数に基づいてサブ保留球数カウンタ２２３ｂの値を更新し、ダミー保留コマンドの受信時には、ダミー保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新する。そして、保留変化テーブル２２２ｅと保留変化カウンタ２２３ｄの値とに基づいて保留変化情報を抽出して「保留変化予告」の表示態様を決定し、抽出された保留変化情報は、更新済みのサブ保留球数カウンタ２２３ｂの値とダミー保留球数カウンタ２２３ｃの値との合計値に対応する第１～第５保留表示エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５のいずれかに格納される。

【０５１２】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より変動演出の開始を意味する変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドを受信した場合、又は、「スランプ演出」の開始タイミングであることを認識すると、各保留表示エリア２２３ｅ０～２２３ｅ５においてシフト処理を実行する。

【０５１３】

つまり、保留された変動演出又は「スランプ演出」の演出単位が１つ減り、時間的に１番目に保留された変動演出又は「スランプ演出」の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出又は「スランプ演出」に対応する第１保留表示エリア２２３ｅ１に格納された保留変化情報を、実行中の（実行を開始する）変動演出又は「スランプ演出」に対応する実行保留表示エリア２２３ｅ０に移動させる。

【０５１４】

また、第２保留表示エリア２２３ｅ２に格納された保留変化情報を、第１保留表示エリア２２３ｅ１に移動させ、第３保留表示エリア２２３ｅ３に格納された保留変化情報を、第２保留表示エリア２２３ｅ２に移動させ、第４保留表示エリア２２３ｅ４に格納された保留変化情報を、第３保留表示エリア２２３ｅ３に移動させ、第５保留表示エリア２２３ｅ５に格納された保留変化情報を、第４保留表示エリア２２３ｅ４に移動させる。

【０５１５】

これにより、実行保留表示エリア２２３ｅ０には、実行中の（実行される）変動演出又は「スランプ演出」に関する保留変化情報が格納されることとなり、第１保留表示エリア２２３ｅ１には、時間的に最も古く保留された変動演出又は「スランプ演出」に対応する保留変化情報が格納され、第２保留表示エリア２２３ｅ２には、時間的に２番目に古く保留された変動演出又は「スランプ演出」に対応する保留変化情報が格納され、第３保留表示エリア２２３ｅ３には、時間的に３番目に古く保留された変動演出又は「スランプ演出」に対応する保留変化情報が格納され、第４保留表示エリア２２３ｅ４には、時間的に４番目に古く保留された変動演出又は「スランプ演出」に対応する保留変化情報が格納され、第５保留表示エリア２２３ｅ５には、時間的に５番目に古く保留された変動演出又は「スランプ演出」に対応する保留変化情報が格納される。

【０５１６】

よって、第１実施形態のパチンコ機１０では、「スランプ状態」において、取得した変動演出の実行回数より多くの演出単位を行う「スランプ演出」を実行するため、変動演出の実行保留（即ち、「１」）と最大保留数（即ち、「４」）との合計数（即ち、「５」）より多い数（即ち、一連の「スランプ演出」における各演出単位の最大実行回数である「６」）の各保留表示エリア２２３ｅ０～２２３ｅ５を設け、保留図柄及び実行図柄の表示

態様に関する情報（即ち、保留変化情報）のみを該各保留表示エリア２２３ｅ０～２２３ｅ５に格納する。そして、各保留表示エリア２２３ｅ０～２２３ｅ５に格納された情報に基づいて、コクピット表示領域Ｄｂ（図６（ｂ）参照）にて実行図柄および保留図柄の表示を行うように構成されている。このように構成することで、実際に取得された変動演出より多い数の演出を実行して、多くの抽選機会を得られているかのように遊技者に錯覚させることで、遊技の興趣を向上することができる。また、その演出数に対して実行図柄および保留図柄の整合を取りつつ表示させることができるので、第３図柄表示装置８１での動的な演出状態を長くしつつ、遊技者に違和感を感じさせない演出を提供することができる。

【０５１７】

図１７に戻って説明を続ける。サブスランプフラグ２２３ｆは、音声ランプ制御装置１１３において、「スランプ状態」中か否かを判別するためのフラグである。このサブスランプフラグ２２３ｆがオンされていることにより、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、「スランプ状態」であることを判別可能となる。そして、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から送信される変動演出に関するコマンドを受信した場合に、該サブスランプフラグ２２３ｆの設定状況を判別して、第３図柄表示装置８１において、変動演出を実行するか、「スランプ演出」を実行するかを識別する。

【０５１８】

このサブスランプフラグ２２３ｆは、パチンコ機１０の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、主制御装置１１０から後述するスランプコマンドを受信した場合に、サブスランプフラグ２２３ｆをオンに設定する（図３７のＳ１２０２参照）。一方、ＭＰＵ２２１は、「スランプ状態」において「スランプ演出」（変動演出）が初めて実行される場合、即ち、サブスランプフラグ２２３ｆがオンの状態で主制御装置１１０から変動パターンコマンドを受信した場合に、該サブスランプフラグ２２３ｆをオフに設定する（図３９のＳ１４０５参照）。

【０５１９】

このように、サブスランプフラグ２２３ｆを用いて、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１において「スランプ状態」を把握する。そして、ＭＰＵ２２１は、主制御装置１１０から送信された変動演出に関するコマンドを受信した場合に、第３図柄表示装置８１において、変動演出を実行するか、「スランプ演出」を実行するかを判別し、その判別結果に基づいて実行すべき演出制御を行うことができる。

【０５２０】

スランプ演出タイマ２２３ｇは、「スランプ演出」が開始されてからの演出時間を計測するためのタイマである。音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、このスランプ演出タイマ２２３ｇの値を参照することで、一連の「スランプ演出」全体の演出時間を把握すると共に、「スランプ演出」が開始されてから最初の演出単位（即ち、「第１演出」。以下、該「第１演出」の次に行われる「スランプ演出」の演出単位を、「第２演出」と称し、以降、ｎ番目（ｎは自然数）に行われる「スランプ演出」の演出単位を、「第ｎ演出」と称する）の終了タイミングを把握可能に構成されている。

【０５２１】

このスランプ演出タイマ２２３ｇは、パチンコ機１０の電源投入時に初期値として「０」が設定される。そして、「スランプ演出」の開始時、即ち、「スランプ状態」において主制御装置１１０から変動パターンコマンドを受信した場合に、その変動パターンに応じた値がスランプ演出タイマ２２３ｇに設定される。

【０５２２】

具体的には、ＭＰＵ２２１は、「スランプ状態」、即ち、サブスランプフラグ２２３ｆがオンされている状況において、主制御装置１１０から変動パターンコマンドを受信した場合、その変動パターンコマンドが示す変動パターンが「リーチ表示」を含む変動パターンか否かを判別する。「リーチ表示」を含まない変動パターンの場合は、「スランプ演出」として追加的に行う演出時間を設定するため、延長時間を抽選する。そして、抽選によ

り取得された延長時間に対応する値をスランプ演出タイマ２２３ｇに設定する（図３９のＳ１４０８参照）。一方、「リーチ表示」を含む変動パターンの場合は、「リーチ表示」を含む比較的長い変動パターンであるので、追加的な演出を行う必要性がないので、該変動パターンに応じて「スランプ演出」を行うため、延長時間を抽選せず、スランプ演出タイマ２２３ｇにも値を設定しない（図３９のＳ１４０６：Ｙｅｓ参照）。

【０５２３】

次いで、ＭＰＵ２２１は、「リーチ表示」の有無を問わず、取得した変動パターンの変動時間をスランプ演出タイマ２２３ｇの値に加算する（図３９のＳ１４１０参照）。そして、延長時間と変動時間とで設定されたスランプ演出タイマ２２３ｇの値に基づいて、後述するスランプ演出テーブル２２２ｆを参照し、「スランプ演出」における「疑似連」演出若しくは「ガセ疑似連」演出および／または「発展可否演出」を選択する。選択された「スランプ演出」は、後述するスランプ演出格納エリア２２３ｈに格納される。なお、詳細については後述する。

【０５２４】

また、ＭＰＵ２２１は、「スランプ演出」中、即ち、スランプ演出タイマ２２３ｇの値が「０」より大きい場合において、特図入賞口７７ａ，７８ａに新たな始動入賞があったとき、「スランプ演出」の経過状況を判別して、「スランプ演出」における延長時間中以外の演出中であれば、該延長時間分の値をスランプ演出タイマ２２３ｇの値から減算する（図３９のＳ１４２１参照）。

【０５２５】

上記制御を行う理由は、一連の「スランプ演出」中に新たな始動入賞が発生した場合、実行中の「スランプ演出」の演出単位に対して追加的な「スランプ演出」の演出単位を行う上で、各演出要素の整合を取るために、追加的な演出要素を行うために設定された延長時間を一旦リセットし、新たに演出要素の演出内容を設定し直すためである。また、上記制御を行う上で、延長時間中の演出以外の演出の実行中に限った理由は、延長時間中の演出以外の演出、即ち、延長時間に基づく演出の前段階の演出中であれば、取得された延長時間に該当する部分の演出が実行されておらず、延長時間を一旦リセットして改めて「スランプ演出」の演出内容の設定した場合でも、演出内容に齟齬が生じないからである。

【０５２６】

また、スランプ演出タイマ２２３ｇの値は、「スランプ状態」において取得された変動パターンに「リーチ表示」が含まれる場合、設定されたスランプ演出タイマ２２３ｇの値に基づいて「スランプ演出」を設定した後、「０」クリアされるように構成されている（図３９のＳ１４１３参照）。これは、「リーチ表示」が含まれる変動パターンは、比較的長い変動時間行わるため、その変動時間の間に新たな入賞が発生する可能性がある。よって、このような場合まで以降の特図入賞口７７ａ，７８ａへの入賞に基づいて「スランプ演出」を継続的に行う必要性が乏しいので、「リーチ表示」が含まれる変動パターンが実行される場合、「リーチ表示」を含む変動パターンに基づく「スランプ演出」を設定した後、スランプ演出タイマ２２３ｇの値を初期化して、再び「スランプ状態」に突入するまでは、「スランプ状態」ではなく「通常状態」として以降の演出を行う。また、この段階でスランプ演出タイマ２２３ｇの値を初期化することで、「スランプ演出」の経過状況を把握する必要性がなくなり、ダミー保留表示を含む保留図柄のシフト制御を行う必要性がなくなり、ＭＰＵ２２１の制御負担を軽減することができる。なお、第１実施形態では、「リーチ表示」を含まない変動パターンは、最大でも１５秒の実行時間しかなく、比較的短い時間で終わってしまうため、その間に新たな始動入賞が発生する可能性が低いので、「スランプ状態」において最初に始動入賞した変動演出の変動パターンが「リーチ表示」を含まない「非リーチ」態様であった場合、引き続き「スランプ状態」を維持して、追加的な始動入賞が発生した場合であっても、一連の「スランプ演出」に合わせた演出（即ち、追加的な「スランプ演出」）を実行するように構成されている。

【０５２７】

一方、スランプ演出タイマ２２３ｇに値が設定されている場合、即ち、該スランプ演出

タイマ２２３ｇが「０」より大きい値である場合に、該スランプ演出タイマ２２３ｇの値は、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理において１ミリ秒が経過した毎に（図３６のＳ１１０１：Ｙｅｓ参照）、１ずつ減算される（図３６のＳ１１１０）。

【０５２８】

そして、第１実施形態のパチンコ機１０では、減算されたスランプ演出タイマ２２３ｇの値が所定値（第１実施形態では、設定された値から「１００００」減算された値）になった場合に、ダミー保留表示である保留図柄を表示しているとき、即ち、ダミー保留球数カウンタ２２３ｃの値が「０」より大きいときに、一連の「スランプ演出」における１の演出単位（即ち、「ガセ疑似連」演出）の終了タイミングとみなして、ダミー保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算すると共に、保留表示情報格納エリア２２３ｅにおいてシフト処理を実行するように構成されている。このように構成することで、一連の「スランプ演出」における１の演出単位の開始及び終了と、保留図柄および実行図柄のシフト表示とを整合させながら表示することで、あたかも変動演出が１回完結したかのような演出を実行し、実際の変動演出の回数より多い回数の演出要素で構成される「スランプ演出」を違和感なく実行することができる。

【０５２９】

スランプ演出格納エリア２２３ｈは、一連の「スランプ演出」全体を構成する各演出単位（演出要素）毎に、その演出内容に関する演出情報と、停止図柄に関する停止図柄情報とをそれぞれ格納するためのエリアである。ＭＰＵ２２１は、「スランプ状態」中に特図入賞口７７ａ，７８ａへの始動入賞に基づいて、一連の「スランプ演出」における各演出単位の演出内容と、該演出単位ごとの停止図柄（仮停止図柄を含む）とを決定し、その決定された内容に関する情報（即ち、演出情報および停止図柄情報）がこのスランプ演出格納エリア２２３ｈにそれぞれ格納される。なお、「スランプ演出」における演出単位とは、第３図柄表示装置８１の全図柄列Ｚ１～Ｚ３（図６（ａ）参照）に表示される各第３図柄が停止表示（仮停止表示を含む。以下同様。）した状態から変動を開始し、その後、変動が停止して再び全図柄列Ｚ１～Ｚ３に第３図柄が停止表示するまでの演出の単位をいう。

【０５３０】

ここで、図２０を参照して、スランプ演出格納エリア２２３ｈの詳細について説明する。図２０は、スランプ演出格納エリア２２３ｈの構成を模式的に示す模式図である。図２０で示すように、スランプ演出格納エリア２２３ｈは、第１演出エリア２２３ｈ１から第７演出エリア２２３ｈ７の７つの記憶エリアを有している。

【０５３１】

第１実施形態のパチンコ機１０では、「スランプ状態」から特図入賞口７７ａ，７８ａへの始動入賞に基づいて「スランプ演出」を実行可能に構成されているが、「スランプ状態」における最初の始動入賞に基づく変動演出がハズレの「非リーチ（ロング）」演出態様であって、『「高速変動（長）」の演出要素＋「低速変動」の演出要素』の変動時間である「１５秒」と、「スランプ演出」中における次の始動入賞に基づく変動演出が大当たりの「スペシャルリーチ」演出態様であって、『「高速変動（長）」の演出要素＋「疑似変動」の演出要素＋「高速変動（短）」の演出要素＋「疑似変動」の演出要素＋「スペシャルリーチ」の演出要素＋「再変動」の演出要素』の変動時間である「５５秒」との合計時間が、「スランプ演出」の最大演出可能時間となる。また、第１実施形態において、「スランプ演出」を実行する場合、各演出単位が「１０秒」以内に収まるように構成されている。従って、一連の「スランプ演出」として最大で「７０秒間」の演出を実行可能に構成するために、スランプ演出格納エリア２２３ｈは、一連の「スランプ演出」全体（即ち、第１演出から第７演出）を構成する７つの演出単位の演出情報と各停止図柄情報とをそれぞれ格納するために、第１～第７演出エリア２２３ｈ１～２２３ｈ７が設けられている。

【０５３２】

具体的には、第１演出エリア２２３ｈ１が、「スランプ演出」において最初に実行され

る「第１演出」に対応するエリアであり、該第１演出の演出内容（「ガセ疑似連」演出、「疑似連演出」、「発展可否演出」又は「どっちだリーチ」のいずれか。以下、同様。）に関する演出情報と、該演出内容における停止図柄（ガセチャンス目図柄、チャンス目図柄、ハズレ図柄、大当たり図柄のいずれか。以下、同様。）に関する停止図柄情報とを記憶する。また、第２演出エリア２２３ｈ２は、「第１演出」の次に行われる「第２演出」に対応するエリアであり、該「第２演出」の演出内容に関する演出情報と、該演出内容における停止図柄に関する停止図柄情報とを記憶する。さらに、第３演出エリア２２３ｈ３は、「第２演出」の次に行われる「第３演出」に対応するエリアであり、該「第３演出」の演出内容に関する演出情報と、該演出内容における停止図柄に関する停止図柄情報とを記憶する。また、第４演出エリア２２３ｈ４は、「第３演出」の次に行われる「第４演出」に対応するエリアであり、該第４演出の演出内容に関する演出情報と、該演出内容における停止図柄に関する停止図柄情報とを記憶する。さらに、第５演出エリア２２３ｈ５は、「第４演出」の次に行われる「第５演出」に対応するエリアであり、該「第５演出」の演出内容に関する演出情報と、該演出内容における停止図柄に関する停止図柄情報とを記憶する。また、第６演出エリア２２３ｈ６は、「第５演出」の次に行われる「第６演出」に対応するエリアであり、該「第６演出」の演出内容に関する演出情報と、該演出内容における停止図柄に関する停止図柄情報とを記憶する。さらに、第７演出エリア２２３ｈ７は、「第６演出」の次に行われる「第７演出」に対応するエリアであり、該「第７演出」の演出内容に関する演出情報と、該演出内容における停止図柄に関する停止図柄情報とを記憶する。

【０５３３】

上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、「スランプ状態」中に主制御装置１１０から変動パターンコマンドを受信した場合、スランプ演出タイマ２２３ｇの値を設定すると共に、設定された該スランプ演出タイマ２２３ｇの値とスランプ演出テーブル２２２ｆとを参照して、始動入賞に基づく変動パターンコマンド受信時の演出状況（例えば、既に「スランプ演出」を実行中か、「スランプ演出」における延長時間部分か否か等）と、該変動パターンコマンドに基づく変動パターン（即ち、変動時間と「リーチ表示」を含むか否か）とに応じて、「スランプ演出」の演出内容と停止図柄とを決定し、決定した検出内容及び停止図柄に関する情報（即ち、演出情報および停止図柄情報）を、演出の実行順にこのスランプ演出格納エリア２２３ｈの第１～第７演出エリア２２３ｈ１～２２３ｈ７に格納するように構成されている。

【０５３４】

ここで、図２１から図２４を参照して、スランプ演出テーブル２２２ｆと、該スランプ演出テーブル２２２ｆに基づいて選定される「スランプ演出」について説明する。

【０５３５】

図２１は、スランプ演出テーブル２２２ｆの一例を模式的に示した図である。

【０５３６】

また、図２２は、「スランプ状態」において変動パターンコマンドを受信した場合の変動演出と「スランプ演出」との対応関係を示した図であり、図２２（ａ）は、「スランプ状態」における始動入賞に基づいて「非リーチ（ロング）」演出態様の変動演出が取得された場合の該変動演出の変動時間と「スランプ演出」の演出時間とを示したタイミングチャートであり、図２２（ｂ）は、「スランプ状態」における始動入賞に基づいて各種リーチの変動演出が取得された場合の該変動演出の変動時間と「スランプ演出」の演出時間とを示したタイミングチャートである。

【０５３７】

また、図２３は、「スランプ演出」の実行中であって、該「スランプ演出」が延長時間に基づく演出以外の演出実行中のタイミングに変動パターンコマンドを受信した場合の変動演出と「スランプ演出」との対応関係を示した図であり、図２３（ａ）は、延長時間以外の「スランプ演出」中における始動入賞に基づいて「非リーチ（ロング）」演出態様の変動演出が取得された場合の該変動演出の変動時間と「スランプ演出」の演出時間とを示

したタイミングチャートであり、図２３（ｂ）は、延長時間以外の「スランプ演出」中における始動入賞に基づいて各種リーチの変動演出が取得された場合の該変動演出の変動時間と「スランプ演出」の演出時間とを示したタイミングチャートである。

【０５３８】

また、図２４は、「スランプ演出」の実行中であって、該「スランプ演出」が延長時間に基づく演出が実行されているタイミングに変動パターンコマンドを受信した場合の変動演出と「スランプ演出」との対応関係を示した図であり、図２４（ａ）は、延長時間に基づく「スランプ演出」中における始動入賞に基づいて「非リーチ（ロング）」演出態様の変動演出が取得された場合の該変動演出の変動時間と「スランプ演出」の演出時間とを示したタイミングチャートであり、図２４（ｂ）は、延長時間に基づく「スランプ演出」中における始動入賞に基づいて各種リーチの変動演出が取得された場合の該変動演出の変動時間と「スランプ演出」の演出時間とを示したタイミングチャートである。

【０５３９】

上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、「スランプ状態」中又は「スランプ演出」中に主制御装置１１０から変動パターンコマンドを受信した場合、該変動パターンコマンドに基づいてスランプ演出タイマ２２３ｇの値を設定（更新）し、そのスランプ演出タイマ２２３ｇの値とスランプ演出テーブル２２２ｆとを参照して、「スランプ演出」の演出内容と停止図柄とを決定する。図２１で示すように、スランプ演出テーブル２２２ｆは、変動パターンコマンド受信時の演出状況に基づいてグループ分けされていると共に、該グループごとに変動パターンコマンドに基づく変動パターン（変動時間）に基づいて「スランプ演出」全体の演出内容が対応付けられている。

【０５４０】

具体的には、変動パターンコマンド受信時の演出状況として、「スランプ状態」中である「スランプ状態」用と、「スランプ演出」の実行中であって延長時間以外の演出の実行中である「スランプ演出中（延長時間以外）」用と、「スランプ演出」中であって延長時間に基づく演出の実行中である「スランプ演出中（延長時間中）」用とに区分けされている。そして、区分けされたそれぞれのグループに対して、受信した変動パターンコマンドに基づく演出態様（「非リーチ（ロング）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様）ごとに、「スランプ演出」の一連の演出内容が対応付けられている。

【０５４１】

なお、第１実施形態では、受信した変動パターンコマンドが「特殊変動」演出態様を示すものであった場合、「スランプ演出」を実行しないように構成されているため、スランプ演出テーブル２２２ｆにおいて「特殊変動」演出態様に対応する「スランプ演出」の項目が設けられていない。また、第１実施形態では、「スランプ状態」中や、「スランプ演出」の実行中に取得される「非リーチ」演出態様は、変動演出の保留球数が「０」又は「１」であるため、必ず「非リーチ（ロング）」演出態様になるように構成されている。さらに、図２１で示す例では、「疑似連」演出および「再変動」の演出態様を含む変動パターンにおける「スランプ演出」は演出要素の数が増えるのみであるあめ、説明の便宜上、「疑似連」演出および「再変動」の演出態様を除外した変動パターンに対応する「スランプ演出」について説明する。

【０５４２】

まず、図２１及び図２２を参照して、「スランプ状態」中に変動パターンコマンドを受信した場合の「スランプ演出」の設定内容について説明する。

【０５４３】

図２１および図２２（ａ）で示すように、スランプ演出テーブル２２２ｆにおける「スランプ状態」用において、「非リーチ（ロング）」演出態様が選定され、かつ、延長時間として「５秒」が選定された場合、その演出合計時間は「２０秒」となり、スランプ演出タイマ２２３ｇの値に「２００００」が設定される。そして、該スランプ演出タイマ２２３ｇの値に対応する「スランプ演出」として、「第１演出」に１回目の「ガセ疑似連１」

が設定され、「第２演出」に「ガセ疑似連２」が設定される。

【０５４４】

具体的には、スランプ演出格納エリア２２３ｈの第１演出エリア２２３ｈ１には、「ガセ疑似連１」（即ち、「高速変動（短）」の演出要素＋「疑似変動」の演出要素。以下、同様。）に関する演出情報と、ガセチャンス目図柄（例えば、「７８８」。以下、同様。）に関する停止図柄情報とが格納される。また、第２演出エリア２２３ｈ２には、「ガセ疑似連２」に関する演出情報と、ガセチャンス目図柄に関する停止図柄情報とが格納される。

【０５４５】

そして、スランプ演出格納エリア２２３ｈの第１～第２演出エリア２２３ｈ１，２２３ｈ２に格納された演出情報と停止図柄情報とに基づいて「スランプ演出」が行われ（図４３（ａ）参照）、取得された変動演出の停止図柄（「非リーチ（ロング）」演出態様であるので、「ハズレ表示」）に対応する図柄であるガセチャンス目図柄の停止図柄が最終的に停止表示され、一連の「スランプ演出」が終了する（図４３（ｆ）参照）。この「スランプ演出」が行われている間に、特図入賞口７７ａ，７８ａへ新たな始動入賞が発生した場合には、「通常状態」へと遷移する一方、新たな始動入賞が発生しなかった場合は、再び「スランプ状態」となる。

【０５４６】

ここで、第１実施形態のパチンコ機１０では、「スランプ演出」の「ガセ疑似連１」が実行されてから約「６秒」経過した段階（即ち、「ガセ疑似連２」の実行前の段階）で、上述した保留装置７３に保留されていた球がダミー入賞口７５へ入賞するように構成され、該入賞に伴ってダミー保留表示である保留図柄をコクピット表示領域Ｄｂ（図６（ｂ）参照）に表示するように構成されている（図４３（ａ）参照）。このように構成することで、取得した変動演出の実行回数より多い数の保留図柄をコクピット表示領域Ｄｂ（図６（ｂ）参照）に表示させることができると共に、取得した変動演出の実行回数より多い演出単位の実行回数の「スランプ演出」を行った場合であっても「スランプ演出」における演出単位と保留図柄との整合性を取ることができる。その結果、演出の齟齬が生ずることなく当否抽選が行われる演出単位が、取得した変動演出の回数より多く行われたかのように遊技者に錯覚させることができる。なお、以下、「スランプ演出」における「ガセ疑似連１」が実行される場合、上述した「ガセ疑似連１」と同様の演出および制御が実行されるため、その説明については省略する。

【０５４７】

また、第１実施形態のパチンコ機１０では、一連の「スランプ演出」の各演出単位は、「１０秒」単位で構成され、その中でも「５秒」の「高速変動（短）」の演出要素と「疑似変動」の演出要素とで構成されている。よって、取得された変動演出の変動時間が終了するタイミング（即ち、入賞１から「１５秒」経過時）において、「スランプ演出」における「ガセ疑似連２」の「高速変動（短）」の演出要素が終了して、左図柄列Ｚ１の第３図柄の変動が停止（以下、「第１停止」という）するように構成されている。即ち、変動演出の終了タイミングと「ガセ疑似連２」の第１停止のタイミングとが同期するように構成されている。よって、第３図柄表示装置８１で行われる「スランプ演出」のいずれかの第３図柄（即ち、左図柄列Ｚ１の第３図柄）の停止タイミングと、第１図柄表示装置３７の動的表示の停止タイミングとを同期させることができる。即ち、「通常状態」では、第３図柄表示装置８１の全図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止タイミングと、第１図柄表示装置３７の動的表示の停止タイミングとが同期して関連性を有するように構成されている。よって、「通常状態」における変動演出および動的表示が同期するのと同様、「スランプ状態」においても第３図柄表示装置８１の「スランプ演出」と第１図柄表示装置３７の動的表示とに関連性を持たせる（同期させる）ことができ、遊技者に「スランプ演出」の実行中であっても変動演出の終了を認識させ得ることが可能となる。なお、以下、「スランプ演出」における「ガセ疑似連２」の第１停止のタイミングが、変動演出の終了タイミングと同期するように演出および制御が実行されるが、その説明については省略する。

【０５４８】
次いで、図２１および図２２（ａ）で示すように、スランプ演出テーブル２２２ｆにおける「スランプ状態」用において、「非リーチ（ロング）」演出態様が選定され、かつ、延長時間として「１０秒」が選定された場合、その演出合計時間は「２５秒」となり、スランプ演出タイマ２２３ｇの値に「２５０００」が設定される。そして、該スランプ演出タイマ２２３ｇの値に対応する「スランプ演出」として、「第１演出」に「ガセ疑似連１」が設定され、「第２演出」に「ガセ疑似連２」が設定され、「第３演出」に残りの「スランプ演出」の演出時間（即ち、「５秒」）に対応する「発展可否演出」が設定される。
【０５４９】
具体的には、スランプ演出格納エリア２２３ｈの第１演出エリア２２３ｈ１には、「ガセ疑似連１」に関する演出情報と、ガセチャンス目図柄に関する停止図柄情報とが格納される。また、第２演出エリア２２３ｈ２には、「ガセ疑似連２」に関する演出情報と、ガセチャンス目図柄に関する停止図柄情報とが格納される。さらに、第３演出エリア２２３ｈ３には、「発展可否演出」の演出要素であって、次の演出への発展が失敗する演出（以下、「発展失敗」と称する）に関する演出情報と、ガセチャンス目図柄に関する停止図柄情報とが格納される。
【０５５０】
そして、スランプ演出格納エリア２２３ｈの第１～第３演出エリア２２３ｈ１～２２３ｈ３に格納された演出情報と停止図柄情報とに基づいて「スランプ演出」が行われ（図４６（ａ）～（ｅ）参照）、取得された変動演出の停止図柄（「非リーチ（ロング）」演出態様であるので、「ハズレ表示」）に対応する図柄であるガセチャンス目図柄の停止図柄が最終的に停止表示され、一連の「スランプ演出」が終了する。
【０５５１】
なお、「第３演出」としての上記発展失敗の「発展可否演出」の演出要素の演出時間は、「５秒間」であるため、「第２発展可否演出」が行われる。そして、該発展失敗の「第２発展可否演出」の終了タイミングで、第３図柄表示装置８１の液晶画面に疑似的に割れず、「第２演出」である「ガセ疑似連２」で停止表示されたガセチャンス目図柄のまま停止表示された第３図柄が確定表示される。
【０５５２】
次いで、図２１および図２２（ｂ）で示すように、スランプ演出テーブル２２２ｆにおける「スランプ状態」用において、「ノーマルリーチ」演出態様が選定された場合、その演出合計時間は「２０秒」となり、スランプ演出タイマ２２３ｇの値に「２００００」が設定される。そして、該スランプ演出タイマ２２３ｇの値に対応する「スランプ演出」として、「第１演出」に１回目の「疑似連１」が設定され、「第２演出」に「どっちだリーチ」の演出要素が設定される。
【０５５３】
具体的には、スランプ演出格納エリア２２３ｈの第１演出エリア２２３ｈ１には、「疑似連１」（即ち、「高速変動（短）」の演出要素＋「疑似変動」の演出要素。以下、同様。）に関する演出情報と、チャンス目図柄（例えば、「７７８」。以下、同様。）に関する停止図柄情報とが格納される。また、第２演出エリア２２３ｈ２には、「どっちだリーチ」の演出要素に関する演出情報と、取得された変動演出に対応する停止図柄情報（「ハズレ表示」に対応する停止図柄または「大当たり表示」に対応する停止図柄。以下、同様。）とが格納される。
【０５５４】
そして、スランプ演出格納エリア２２３ｈの第１～第２演出エリア２２３ｈ１，２２３ｈ２に格納された演出情報と停止図柄情報とに基づいて「スランプ演出」が行われ、取得された変動演出の停止図柄に対応する「ハズレ表示」又は「大当たり表示」が最終的に停止表示され、一連の「スランプ演出」が終了する。
【０５５５】
ここで、第１実施形態のパチンコ機１０では、「スランプ状態」における特図入賞口７

７ａ，７８ａへの球の始動入賞に基づいて取得された変動演出が「リーチ表示」を含む演出態様であった場合、保留装置７３に保留された球をダミー入賞口７５へは流入させないように構成されている。このように構成することで、「スランプ演出」において、保留図柄を消費する「ガセ疑似連」演出ではなく保留図柄を消費しない「疑似連」演出を行う場合であって、実際の変動演出の実行と同一回数の「スランプ演出」を行ったときでも、「スランプ演出」の演出回数と保留図柄の数との整合性を取ることができる。その結果、演出の齟齬が生ずることなく、遊技者が違和感を感じない演出を提供することができる。

【０５５６】

なお、第１実施形態では、「スランプ演出」において「大当たり表示」に当選した場合であっても、「リーチ表示」を含む変動演出の場合、延長時間は取得されず、「スランプ演出」の一連の演出時間は取得した変動演出の変動時間と同一となる。即ち、変動演出の終了タイミングと「スランプ演出」の終了タイミングとが同期する。よって、大当たりに関する演出（即ち、オープニング演出）等に関するコマンド（即ち、オープニングコマンド）が第１図柄表示装置３７の動的表示の終了タイミングで主制御装置１１０から送信された場合であっても、第３図柄表示装置８１において「スランプ演出」の終了と、大当たり演出の開始との整合を取ることが可能となり、「スランプ演出」の終了から大当たり演出の開始において違和感のない演出を提供することができる。

【０５５７】

次いで、図２１および図２２（ｂ）で示すように、スランプ演出テーブル２２２ｆにおける「スランプ状態」用において、「スーパーリーチ」演出態様が選定された場合、その演出合計時間は「３０秒」となり、スランプ演出タイマ２２３ｇの値に「３００００」が設定される。そして、該スランプ演出タイマ２２３ｇの値に対応する「スランプ演出」として、「第１演出」に「疑似連１」が設定され、「第２演出」に「疑似連２」が設定され、「第３演出」に「どっちだリーチ」の演出要素が設定される。

【０５５８】

具体的には、スランプ演出格納エリア２２３ｈの第１演出エリア２２３ｈ１には、「疑似連１」に関する演出情報と、チャンス目図柄に関する停止図柄情報とが格納される。また、第２演出エリア２２３ｈ２には、「疑似連２」に関する演出情報と、チャンス目図柄に関する停止図柄情報とが格納される。さらに、第３演出エリア２２３ｈ３には、「どっちだリーチ」の演出要素に関する演出情報と、取得された変動演出に対応する停止図柄情報とが格納される。

【０５５９】

そして、スランプ演出格納エリア２２３ｈの第１～第３演出エリア２２３ｈ１～２２３ｈ３に格納された演出情報と停止図柄情報とに基づいて「スランプ演出」が行われ、取得された変動演出の停止図柄に対応する「ハズレ表示」又は「大当たり表示」が最終的に停止表示され、一連の「スランプ演出」が終了する。

【０５６０】

次いで、図２１および図２２（ｂ）で示すように、スランプ演出テーブル２２２ｆにおける「スランプ状態」用において、「スペシャルリーチ」演出態様が選定された場合、その演出合計時間は「４０秒」となり、スランプ演出タイマ２２３ｇの値に「４００００」が設定される。そして、該スランプ演出タイマ２２３ｇの値に対応する「スランプ演出」として、「第１演出」に「疑似連１」が設定され、「第２演出」に「疑似連２」が設定され、「第３演出」に「疑似連３」が設定され、「第４演出」に「どっちだリーチ」の演出要素が設定される。

【０５６１】

具体的には、スランプ演出格納エリア２２３ｈの第１演出エリア２２３ｈ１には、「疑似連１」に関する演出情報と、チャンス目図柄に関する停止図柄情報とが格納される。また、第２演出エリア２２３ｈ２には、「疑似連２」に関する演出情報と、チャンス目図柄に関する停止図柄情報とが格納される。さらに、第３演出エリア２２３ｈ３には、「疑似連３」に関する演出情報と、チャンス目図柄に関する停止図柄情報とが格納される。また

、第４演出エリア２２３ｈ４には、「どっちだリーチ」の演出要素に関する演出情報と、取得された変動演出に対応する停止図柄情報とが格納される。

【０５６２】

そして、スランプ演出格納エリア２２３ｈの第１～第４演出エリア２２３ｈ１～２２３ｈ４に格納された演出情報と停止図柄情報とに基づいて「スランプ演出」が行われ（図４４（ａ）参照）、取得された変動演出の停止図柄に対応する「ハズレ表示」又は「大当たり表示」が最終的に停止表示され、一連の「スランプ演出」が終了する（図４４（ｆ）参照）。

【０５６３】

上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、「スランプ状態」中において変動パターンコマンドを受信した場合、該変動パターンコマンドに基づいて延長時間を抽出（有無も含む）すると共に、該延長時間と変動パターンコマンドに基づく変動時間とに基づいて、「スランプ演出」全体の演出時間を設定する。そして、「スランプ演出」全体の演出時間に基づいて、「スランプ演出」の詳細な演出内容と各停止図柄とを設定し、該設定内容に基づいて「スランプ演出」を実行するように構成されている。このように構成することで、取得された変動演出の変動時間より長く「スランプ演出」を行って、第３図柄表示装置８１で行われる演出時間を長くし、第３図柄表示装置８１で演出が行われていない状況を少なくし、遊技者が興醒めしないようにすることができる。

【０５６４】

次に、図２１及び図２３を参照して、「スランプ状態」における特図入賞口７７ａ，７８ａへの始動入賞（以下、「入賞１」と称する）に基づいて実行される「非リーチ（ロング）」演出態様（いか、入賞１に基づいて実行される「非リーチ（ロング）」演出態様を、『「非リーチ（ロング）１」』と称する）及び延長時間「５秒」が選択された場合に実行される「スランプ演出」（即ち、「ガセ疑似連１」及び「ガセ疑似連２」）の実行中であって、該「スランプ演出」が延長時間に基づく演出以外の演出実行中のタイミング（即ち、「ガセ疑似連１」、又は、「ガセ疑似連２」の前半部分）で新たな変動パターンコマンドを受信した場合の「スランプ演出」の設定内容について説明する。

【０５６５】

図２１および図２３（ａ）で示すように、スランプ演出テーブル２２２ｆにおける「スランプ演出中（延長時間以外）」用において、入賞１に基づいて実行されている「スランプ演出」の延長時間以外の演出の実行中（図２３（ａ）の例では、「ガセ疑似連２」中）に特図入賞口７７ａ，７８ａへの新たな始動入賞（以下、「入賞２」と称する）に基づいて「非リーチ（ロング）」演出態様（以下、「非リーチ（ロング）２」と称する）の変動演出が取得された場合、該入賞２に基づいて追加的に取得される「非リーチ（ロング）２」の演出時間は「１５秒」であり、スランプ演出タイマ２２３ｇの値に「１５０００」が加算される（図３９のＳ１４１０参照）。

【０５６６】

この場合、入賞１に基づく「２０秒」の「スランプ演出」において、延長時間以外の「スランプ演出」の実行中であるため、入賞２に基づく追加的な「スランプ演出」を行う上で、各「スランプ演出」の演出時間と取得された変動演出の変動時間との整合を取るために、入賞１に基づいて設定された延長時間を一旦リセットし、延長時間に基づく「スランプ演出」に基づく演出要素を実行せず、入賞１と入賞２とに基づいて取得された変動演出の変動時間に対して以降の「スランプ演出」の演出内容を設定し直すように構成されている。よって、ＭＰＵ２２１は、この段階において、入賞１に基づいて設定した延長時間分の値（即ち、「５０００」又は「１００００」）をスランプ演出タイマ２２３ｇの値から減算する（図３９のＳ１４２１参照）。また、ＭＰＵ２２１は、入賞２に基づいて取得された変動時間分の値（即ち、「１５０００」）をスランプ演出タイマ２２３ｇの値に加算する（図３９のＳ１４１０参照）。

【０５６７】

ここで、図２３（ａ）で示す例では、「スランプ演出」の最初の演出要素の開始時から

換算した該「スランプ演出」全体の演出合計時間は「３０秒」となり、「スランプ演出」の開始時から換算したスランプ演出タイマ２２３ｇの合計設定値は「３００００」となる。そして、該スランプ演出タイマ２２３ｇの値に対応する一連の「スランプ演出」の演出単位として、「第３演出」に「ガセ疑似連３」が追加的に設定される。

【０５６８】

具体的には、スランプ演出格納エリア２２３ｈの第１演出エリア２２３ｈ１および第２演出エリア２２３ｈ２には、既に「ガセ疑似連１」及び「ガセ疑似連２」の演出情報とガセチャンス目図柄に関する停止図柄情報とがそれぞれ格納されているので、この段階では、第３演出エリア２２３ｈ３に、「ガセ疑似連３」に関する演出情報と、ガセチャンス目図柄に関する停止図柄情報とが格納される。また、「ガセ疑似連３」の演出要素に対応する保留図柄は、入賞２が発生したタイミングでコクピット表示領域Ｄｂに表示される。

【０５６９】

そして、スランプ演出格納エリア２２３ｈの第１～第３演出エリア２２３ｈ１～２２３ｈ３に格納された演出情報と停止図柄情報とに基づいて「スランプ演出」が引き続き行われ、追加的に取得された変動演出の停止図柄（「非リーチ（ロング）２」であるので、「ハズレ表示」）に対応する図柄であるガセチャンス目図柄の停止図柄が最終的に停止表示され、一連の「スランプ演出」が終了する。

【０５７０】

次いで、図２１および図２３（ｂ）で示すように、スランプ演出テーブル２２２ｆにおける「スランプ演出中（延長時間以外）」用において、「スランプ状態」における入賞１に基づいて実行されている「スランプ演出」の延長時間以外の演出の実行中に入賞２に基づいて「ノーマルリーチ」演出態様の変動演出が取得された場合、該入賞２に基づいて追加的に取得される演出時間は「２０秒」であり、スランプ演出タイマ２２３ｇの値に「２００００」が加算される（図３９のＳ１４１０参照）。

【０５７１】

この場合、入賞１に基づく「２０秒」の「スランプ演出」において、延長時間以外の「スランプ演出」の実行中（第１実施形態では、「ガセ疑似連２」の実行中）であるため、その状態から入賞２に基づく追加的な「スランプ演出」を行う上で、各「スランプ演出」の整合を取るために、「非リーチ（ロング）」演出態様が取得された場合（図２３（ａ）参照）と同様、入賞１に基づいて設定された延長時間を一旦リセットし、入賞１と入賞２とに基づいて以降の「スランプ演出」の演出内容を設定し直すように構成されている。よって、ＭＰＵ２２１は、この段階において、入賞１に基づいて設定された延長時間分の値（即ち、「５０００」又は「１００００」）をスランプ演出タイマ２２３ｇの値から減算する（図３９のＳ１４２１参照）。また、ＭＰＵ２２１は、入賞２に基づいて取得された変動時間分の値（即ち、「２００００」）をスランプ演出タイマ２２３ｇの値に加算する（図３９のＳ１４１０参照）。

【０５７２】

ここで、図２３（ｂ）で示す例では、「スランプ演出」の開始時から換算した該「スランプ演出」全体の演出合計時間は「３５秒」となり、「スランプ演出」の開始時から換算したスランプ演出タイマ２２３ｇの合計設定値は「３５０００」となる。そして、該スランプ演出タイマ２２３ｇの値に対応する「スランプ演出」として、「第１演出」及び「第２演出」（即ち、既に行われた「ガセ疑似連１」及び実行中の「ガセ疑似連２」）に追加して、「第３演出」として「発展可否演出」が設定され、また、「第４演出」として「どっちだリーチ」の演出要素が設定される。

【０５７３】

具体的には、スランプ演出格納エリア２２３ｈの第１演出エリア２２３ｈ１および第２演出エリア２２３ｈ２には、既に「ガセ疑似連１」及び「ガセ疑似連２」の演出情報とガセチャンス目図柄に関する停止図柄情報とがそれぞれ格納されているので、この段階では、「２０秒間」の演出が既に設定されている。このため、残りの「スランプ演出」の演出時間が「１５秒」となる。従って、まず、最終的に停止図柄が表示される第４演出エリア

２２３ｈ４には、「１０秒間」行われる「どっちだリーチ」の演出要素に関する演出情報と、取得された変動演出に対応する停止図柄情報とが格納される。そして、残りの「５秒間」の演出として、第３演出エリア２２３ｈ３に、「発展可否演出」の演出要素であって、次の演出（即ち、「どっちだリーチ」の演出要素）への発展が成功する演出（以下、「発展成功」と称する）に関する演出情報と、次の演出に発展することを示唆するリーチ形成図柄に関する停止図柄情報とが格納される。

【０５７４】

なお、「第３演出」としての上記発展成功の「発展可否演出」の演出要素は、「５秒間」行われるため、「第２発展可否演出」が行われる。そして、該発展成功の「第２発展可否演出」の終了タイミングで、第３図柄表示装置８１の液晶画面が疑似的に割れて、「第２演出」である「ガセ疑似連２」で停止表示されたガセチャンス目図柄がリーチ形成図柄に差し替わり（例えば、「７８８」→「７〇７（〇は変動中）」）、「第４演出」である「どっちだリーチ」の演出要素へと発展する。

【０５７５】

そして、スランプ演出格納エリア２２３ｈの第１～第４演出エリア２２３ｈ１～２２３ｈ４に格納された演出情報と停止図柄情報とに基づいて「スランプ演出」が引き続き行われ、追加的に取得された変動演出の停止図柄に対応する「ハズレ表示」又は「大当たり表示」が最終的に停止表示され、一連の「スランプ演出」が終了する。

【０５７６】

次いで、図２１および図２３（ｂ）で示すように、スランプ演出テーブル２２２ｆにおける「スランプ演出中（延長時間以外）」用において、「スランプ状態」における入賞１に基づいて実行されている「スランプ演出」の延長時間以外の演出の実行中に入賞２に基づいて「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が取得された場合、該入賞２に基づいて追加的に取得される演出時間は「３０秒」であり、スランプ演出タイマ２２３ｇの値に「３００００」が加算される（図３９のＳ１４１０参照）。

【０５７７】

この場合、入賞１に基づく「２０秒」の「スランプ演出」において、延長時間以外の「スランプ演出」の実行中（第１実施形態では、「ガセ疑似連２」の実行中）であるため、その状態から入賞２に基づく追加的な「スランプ演出」を行う上で、各「スランプ演出」の整合を取るために、「非リーチ（ロング）」演出態様または「ノーマルリーチ」演出態様が取得された場合（図２３（ａ）又は図２３（ｂ）参照）と同様、入賞１に基づいて設定された延長時間を一旦リセットし、入賞１と入賞２とに基づいて以降の「スランプ演出」の演出内容を設定し直すように構成されている。よって、ＭＰＵ２２１は、この段階において、入賞１に基づいて設定された延長時間分の値（即ち、「５０００」又は「１００００」）をスランプ演出タイマ２２３ｇの値から減算する（図３９のＳ１４２１参照）。また、ＭＰＵ２２１は、入賞２に基づいて取得された変動時間分の値（即ち、「３００００」）をスランプ演出タイマ２２３ｇの値に加算する（図３９のＳ１４１０参照）。

【０５７８】

ここで、図２３（ｂ）で示す例では、「スランプ演出」の開始時から換算した該「スランプ演出」全体の演出合計時間は「４５秒」となり、「スランプ演出」の開始時から換算したスランプ演出タイマ２２３ｇの合計設定値は「４５０００」となる。そして、該スランプ演出タイマ２２３ｇの値に対応する「スランプ演出」として、「第１演出」及び「第２演出」（即ち、既に行われた「ガセ疑似連１」及び実行中の「ガセ疑似連２」）に追加して、「第３演出」として「発展可否演出」が設定され、また、「第４演出」として「疑似連１」が設定され、さらに、「第５演出」として「どっちだリーチ」の演出要素が設定される。

【０５７９】

具体的には、スランプ演出格納エリア２２３ｈの第１演出エリア２２３ｈ１および第２演出エリア２２３ｈ２には、既に「ガセ疑似連１」及び「ガセ疑似連２」の演出情報とガセチャンス目図柄に関する停止図柄情報とがそれぞれ格納されているので、この段階では

、「２０秒間」の演出が既に設定されている。このため、残りの「スランプ演出」の演出時間が「２５秒」となる。従って、まず、最終的に停止図柄が表示される第５演出エリア２２３ｈ５には、「１０秒間」行われる「どっちだリーチ」の演出要素に関する演出情報と、取得された変動演出に対応する停止図柄情報とが格納される。次いで、残りの「１５秒間」の演出として、第４演出エリア２２３ｈ４には、「１０秒間」行われる「疑似連１」に関する演出情報と、次の演出（即ち、「どっちだリーチ」の演出要素）に発展することを示唆するリーチ形成図柄に関する停止図柄情報とが格納される。そして、残りの「５秒間」の演出として、第３演出エリア２２３ｈ３に、発展成功の「発展可否演出」に関する演出情報と、次の演出（即ち、「疑似連１」）に発展することを示唆するチャンス目図柄に関する停止図柄情報とが格納される。

【０５８０】

なお、「第３演出」としての上記発展成功の「発展可否演出」の演出要素は、「５秒間」行われるため、「第２発展可否演出」が行われる。そして、該発展成功の「第２発展可否演出」の終了タイミングで、第３図柄表示装置８１の液晶画面が疑似的に割れて、「第２演出」である「ガセ疑似連２」で停止表示されたガセチャンス目図柄がチャンス目図柄に差し替わり（例えば、「７８８」→「７７８」。図４６（ｅ）及び（ｆ）参照。）、「第４演出」である「疑似連１」へと発展する（図４７（ｃ）参照）。

【０５８１】

そして、スランプ演出格納エリア２２３ｈの第１～第５演出エリア２２３ｈ１～２２３ｈ５に格納された演出情報と停止図柄情報とに基づいて「スランプ演出」が引き続き行われ、追加的に取得された変動演出の停止図柄に対応する「ハズレ表示」又は「大当たり表示」が最終的に停止表示され、一連の「スランプ演出」が終了する（図４６及び図４７参照）。

【０５８２】

次いで、図２１および図２３（ｂ）で示すように、スランプ演出テーブル２２２ｆにおける「スランプ演出中（延長時間以外）」用において、「スランプ状態」における入賞１に基づいて実行されている「スランプ演出」の延長時間以外の演出の実行中に入賞２に基づいて「スペシャルリーチ」演出態様の変動演出が取得された場合、該入賞２に基づいて追加的に取得される演出時間は「４０秒」であり、スランプ演出タイマ２２３ｇの値に「４００００」が加算される（図３９のＳ１４１０参照）。

【０５８３】

この場合、入賞１に基づく「２０秒」の「スランプ演出」において、延長時間以外の「スランプ演出」の実行中（第１実施形態では、「ガセ疑似連２」の実行中）であるため、その状態から入賞２に基づく追加的な「スランプ演出」を行う上で、各「スランプ演出」の整合を取るために、「非リーチ（ロング）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様または「スーパーリーチ」演出態様が取得された場合（図２３（ａ）又は図２３（ｂ）参照）と同様、入賞１に基づいて設定された延長時間を一旦リセットし、入賞１と入賞２とに基づいて以降の「スランプ演出」の演出内容を設定し直すように構成されている。よって、この段階において、入賞１に基づいて設定された延長時間分の値（即ち、「５０００」又は「１００００」）をスランプ演出タイマ２２３ｇの値から減算する（図３９のＳ１４２１参照）。

【０５８４】

ここで、図２３（ｂ）で示す例では、「スランプ演出」の開始時から換算した該「スランプ演出」全体の演出合計時間は「５５秒」となり、「スランプ演出」の開始時から換算したスランプ演出タイマ２２３ｇの合計設定値は「５５０００」となる。そして、該スランプ演出タイマ２２３ｇの値に対応する「スランプ演出」として、「第１演出」及び「第２演出」（即ち、既に行われた「ガセ疑似連１」及び実行中の「ガセ疑似連２」）に追加して、「第３演出」として「発展可否演出」が設定され、また、「第４演出」として「疑似連１」が設定され、さらに、「第５演出」として「疑似連２」が設定され、また、「第６演出」として「どっちだリーチ」の演出要素が設定される。

【０５８５】
具体的には、スランプ演出格納エリア２２３ｈの第１演出エリア２２３ｈ１および第２演出エリア２２３ｈ２には、既に「ガセ疑似連１」及び「ガセ疑似連２」の演出情報とガセチャンス目図柄に関する停止図柄情報とがそれぞれ格納されているので、この段階では、「２０秒間」の演出が既に設定されている。このため、残りの「スランプ演出」の演出時間が「３５秒」となる。従って、まず、最終的に停止図柄が表示される第６演出エリア２２３ｈ６には、「１０秒間」行われる「どっちだリーチ」の演出要素に関する演出情報と、取得された変動演出に対応する停止図柄情報とが格納される。次いで、残りの「２５秒間」の演出として、第５演出エリア２２３ｈ５には、「１０秒間」行われる「疑似連２」に関する演出情報と、次の演出（即ち、「どっちだリーチ」の演出要素）に発展することを示唆するリーチ形成図柄に関する停止図柄情報とが格納される。次いで、残りの「１５秒間」の演出として、第４演出エリア２２３ｈ４には、「１０秒間」行われる「疑似連１」に関する演出情報と、次の演出（即ち、「疑似連２」）に発展することを示唆するチャンス目図柄に関する停止図柄情報とが格納される。そして、残りの「５秒間」の演出として、第３演出エリア２２３ｈ３に、発展成功の「発展可否演出」に関する演出情報と、次の演出（即ち、「疑似連１」）に発展することを示唆するチャンス目図柄に関する停止図柄情報とが格納される。

【０５８６】
なお、「第３演出」としての上記発展成功の「発展可否演出」の演出要素は、「５秒間」行われるため、「第２発展可否演出」が行われる。そして、該発展成功の「第２発展可否演出」の終了タイミングで、第３図柄表示装置８１の液晶画面が疑似的に割れて、「第２演出」である「ガセ疑似連２」で停止表示されたガセチャンス目図柄がチャンス目図柄に差し替わり（例えば、「７８８」→「７７８」。図４６（ｅ）及び（ｆ）参照。）、「第４演出」である「疑似連１」へと発展する（図４７（ｃ）参照）。

【０５８７】
そして、スランプ演出格納エリア２２３ｈの第１～第６演出エリア２２３ｈ１～２２３ｈ６に格納された演出情報と停止図柄情報とに基づいて「スランプ演出」が引き続き行われ、追加的に取得された変動演出の停止図柄に対応する「ハズレ表示」又は「大当たり表示」が最終的に停止表示され、一連の「スランプ演出」が終了する（図４６及び図４７参照）。

【０５８８】
上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、「スランプ状態」における特図入賞口７７ａ，７８ａへの入賞１に基づいて実行されている「スランプ演出」において、該「スランプ演出」の延長時間以外の演出の実行中に特図入賞口７７ａ，７８ａへの新たな入賞２に基づいて変動演出が取得された場合、入賞１に基づく延長時間以外の「スランプ演出」の実行中である。このため、入賞２に基づく追加的な「スランプ演出」を行う上で、各「スランプ演出」の整合を取るために、入賞１に基づいて設定された延長時間を一旦リセットし、入賞１と入賞２とに基づいて以降の「スランプ演出」の演出内容を設定し直すように構成されている。よって、「スランプ演出」の途中に新たな始動入賞によって変動演出が追加される場合であっても、取得された変動演出の終了タイミングと「スランプ演出」全体の終了タイミングとを同期させることができ、演出の齟齬が生ずることなく、遊技者が違和感を感じない演出を提供することができる。その結果、「スランプ状態」における始動入賞に基づいて「スランプ演出」を実行する場合に、一連の「スランプ演出」の終了タイミングと、取得した変動演出の終了タイミングとにズレが生じるが、「スランプ演出」中における新たな始動入賞が発生した場合でも演出内容の整合を取ることが可能に構成されているため、取得された変動演出の変動時間より長く「スランプ演出」を実行した場合でも、演出内容の齟齬が生じないように構成しつつ、取得された変動演出の変動時間より長い演出を実行することが可能となる。

【０５８９】
また、追加的な「スランプ演出」を設定する場合、「スランプ演出」全体における最後

の演出から固定的な時間行われる演出単位をそれぞれ設定し直すように構成し、さらに、設定し直した際に１の演出要素の実行時間未満（即ち、「１０秒」未満）の余った残り時間を、演出が途中で途切れた場合であっても違和感が生じない演出であって、演出時間に融通が利く（幅がある）「発展可否演出」で補うように設定する。このように構成することで、「スランプ演出」の途中に新たな始動入賞によって変動演出が追加される場合であっても、取得された変動演出の終了タイミングと「スランプ演出」全体の終了タイミングとを同期させることができ、演出の齟齬が生ずることなく、遊技者が違和感を感じない演出を提供することができる。

【０５９０】

次に、図２１及び図２４を参照して、入賞１に基づいて「非リーチ（ロング）１」及び延長時間「５秒」が選択された場合に実行される「スランプ演出」（即ち、「ガセ疑似連１」及び「ガセ疑似連２」）の実行中であって、該「スランプ演出」が延長時間に基づく演出の実行中のタイミング（即ち、「ガセ疑似連２」の後半部分）で新たな変動パターンコマンドを受信した場合の「スランプ演出」の設定内容について説明する。

【０５９１】

図２１および図２４（ａ）で示すように、スランプ演出テーブル２２２ｆにおける「スランプ演出中（延長時間中）」用において、「スランプ状態」における特図入賞口７７ａ，７８ａへの入賞１に基づいて実行されている「スランプ演出」の延長時間に基づく演出の実行中（図２４（ａ）の示す例では、「ガセ疑似連２」中であって延長時間の「４秒」経過時）に特図入賞口７７ａ，７８ａへの新たな入賞２に基づいて「非リーチ（ロング）２」の変動演出が取得された場合、該入賞２に基づいて追加的に取得される「非リーチ（ロング）２」の演出時間は「１５秒」であり、スランプ演出タイマ２２３ｇの値「１５０００」が加算される（図３９のＳ１４１０参照）。

【０５９２】

この場合、入賞１に基づく「２０秒」の「スランプ演出」において、延長時間における「スランプ演出」の実行中であるため、既に延長時間に基づく演出を行っており、その状態から入賞２に基づく追加的な「スランプ演出」を行う上で、各「スランプ演出」の整合を取るため、一旦、入賞１に基づいて取得された延長時間の残存分を記憶し（図３９のＳ１４２２参照）、その後、スランプ演出タイマ２２３ｇの値を「０」クリアする（図３９のＳ１４２３）。そして、入賞２に基づいて取得された変動時間に基づいて、「スランプ演出」の演出内容を設定し直すように構成されている。よって、ＭＰＵ２２１は、この段階において、入賞２に基づいて取得された変動時間分の値（即ち、「１５０００」）をスランプ演出タイマ２２３ｇの値に加算（設定）する（図３９のＳ１４１０参照）。

【０５９３】

ここで、図２４（ａ）で示す例では、「スランプ演出」の開始時間から入賞２までに行われた「スランプ演出」は、「１９秒」となり、入賞２の時点で残りの「スランプ演出」の残存時間は「１秒」であって、スランプ演出タイマ２２３ｇの値は「１０００」となっている。そして、スランプ演出タイマ２２３ｇの値をＲＡＭ２２３の記憶領域に保持した後、スランプ演出タイマ２２３ｇの値を「０」クリアする。次いで、入賞２に基づいて取得された変動演出の変動時間は「１５秒」であるので、この時点でスランプ演出タイマ２２３ｇの値に「１５０００」を加算（設定）する。そして、該スランプ演出タイマ２２３ｇの値と残存値（即ち、「１０００」）とに対応する「スランプ演出」として、「第３演出」に「発展可否演出」と、「第４演出」に「ガセ疑似連３」とが追加的に設定される。

【０５９４】

具体的には、スランプ演出格納エリア２２３ｈの第１演出エリア２２３ｈ１および第２演出エリア２２３ｈ２には、既に「ガセ疑似連１」及び「ガセ疑似連２」の演出情報とガセチャンス目図柄に関する停止図柄情報とがそれぞれ格納されているので、この段階では、「２０秒間」の演出が既に設定されている。このため、入賞２の時点から実行中の「ガセ疑似連２」が終了するまでが上記残存値と同様であることから、「ガセ疑似連２」が終了した時点で残りの「スランプ演出」の値は「１５０００」から「１０００」を差し引い

た「１４０００」となると判定される。従って、ＭＰＵ２２１は、上記判定結果のもと、「第３演出」以降に行われる「スランプ演出」として、まず、最終的に停止図柄が表示される第４演出エリア２２３ｈ４には、「１０秒間」行われる「ガセ疑似連３」の演出情報と、ガセチャンス目図柄に関する停止図柄情報とが格納される。そして、残りの「４秒間」の演出として、第３演出エリア２２３ｈ３に、「発展可否演出」の演出要素であって、次の演出（即ち、「ガセ疑似連３」）への発展が失敗する発展失敗に関する演出情報と、次の演出に発展しないことを示唆するガセチャンス目図柄とが格納される。

【０５９５】

なお、「第３演出」としての上記発展失敗の「発展可否演出」の演出要素は、「４秒間」行われるため、「第２発展可否演出」が行われる。そして、該発展失敗の「第２発展可否演出」の終了タイミングで、第３図柄表示装置８１の液晶画面が疑似的に割れず、「第２演出」である「ガセ疑似連２」で停止表示されたガセチャンス目図柄がそのまま表示され続ける。

【０５９６】

そして、スランプ演出格納エリア２２３ｈの第１～第４演出エリア２２３ｈ１～２２３ｈ４に格納された演出情報と停止図柄情報とに基づいて「スランプ演出」が引き続き行われ、追加的に取得された変動演出の停止図柄（「非リーチ（ロング）２」であるので、「ハズレ表示」）に対応する図柄であるガセチャンス目図柄の停止図柄が最終的に停止表示され、一連の「スランプ演出」が終了する。

【０５９７】

このように構成することで、「スランプ演出」の途中に新たな始動入賞によって変動演出が追加される場合であっても、取得された変動演出の終了タイミングと「スランプ演出」全体の終了タイミングとを同期させることができ、演出の齟齬が生ずることなく、遊技者が違和感を感じない演出を提供することができる。

【０５９８】

次いで、図２１および図２４（ｂ）で示すように、スランプ演出テーブル２２２ｆにおける「スランプ演出中（延長時間中）」用において、「スランプ状態」における特図入賞口７７ａ，７８ａへの入賞１に基づいて実行されている「スランプ演出」の延長時間に基づく演出の実行中（第１実施形態では、「ガセ疑似連２」中）に特図入賞口７７ａ，７８ａへの新たな入賞２に基づいて「ノーマルリーチ」演出態様の変動演出が取得された場合、該入賞２に基づいて追加的に取得される演出時間は「２０秒」であり、スランプ演出タイマ２２３ｇの値「２００００」が加算される（図３９のＳ１４１０参照）。

【０５９９】

この場合、入賞１に基づく「２０秒」の「スランプ演出」において、延長時間における「スランプ演出」の実行中であるため、既に延長時間に基づく演出を行っており、その状態から入賞２に基づく追加的な「スランプ演出」を行う上で、各「スランプ演出」の整合を取るため、一旦、入賞１に基づいて取得された延長時間の残存分を記憶し（図３９のＳ１４２２参照）、その後、スランプ演出タイマ２２３ｇの値を「０」クリアする（図３９のＳ１４２３）。そして、入賞２に基づいて取得された変動時間に基づいて、「スランプ演出」の演出内容を設定し直すように構成されている。よって、ＭＰＵ２２１は、この段階において、入賞２に基づいて取得された変動時間分の値（即ち、「２００００」）をスランプ演出タイマ２２３ｇの値に加算（設定）する（図３９のＳ１４１０参照）。

【０６００】

ここで、図２４（ｂ）で示す例では、「スランプ演出」の開始時間から入賞２までに行われた「スランプ演出」は、「１９秒」となり、入賞２の時点で残りの「スランプ演出」の残存時間は「１秒」であって、スランプ演出タイマ２２３ｇの値は「１０００」となっている。そして、スランプ演出タイマ２２３ｇの値をＲＡＭ２２３の記憶領域に保持した後、スランプ演出タイマ２２３ｇの値を「０」クリアする。次いで、入賞２に基づいて取得された変動演出の変動時間は「２０秒」であるので、この時点でスランプ演出タイマ２２３ｇの値に「２００００」を加算（設定）する。そして、該スランプ演出タイマ２２３

ｇの値と残存値（即ち、「１０００」）とに対応する「スランプ演出」として、「第３演出」に「発展可否演出」と、「第４演出」に「どっちだリーチ」の演出要素とが追加的に設定される。

【０６０１】

具体的には、スランプ演出格納エリア２２３ｈの第１演出エリア２２３ｈ１および第２演出エリア２２３ｈ２には、既に「ガセ疑似連１」及び「ガセ疑似連２」の演出情報とガセチャンス目図柄に関する停止図柄情報とがそれぞれ格納されているので、この段階では、「２０秒間」の演出が既に設定されている。このため、入賞２の時点から実行中の「ガセ疑似連２」が終了するまでが上記残存値と同様であることから、「ガセ疑似連２」が終了した時点で残りの「スランプ演出」の値は「２００００」から「１０００」を差し引いた「１９０００」となると判定される。従って、ＭＰＵ２２１は、上記判定結果のもと、「第２演出」以降に行われる「スランプ演出」として、まず、最終的に停止図柄が表示される第４演出エリア２２３ｈ４には、「１０秒間」行われる「どっちだリーチ」の演出要素に関する演出情報と、取得された変動演出に対応する停止図柄情報とが格納される。そして、残りの「９秒間」の演出として、第３演出エリア２２３ｈ３に、発展成功の「発展可否演出」に関する演出情報と、次の演出（即ち、「どっちだリーチ」の演出要素）に発展することを示唆するリーチ形成図柄に関する停止図柄情報とが格納される。

【０６０２】

なお、「第３演出」としての上記発展成功の「発展可否演出」の演出要素は、「９秒間」行われるため、「第３発展可否演出」が行われる。そして、該発展成功の「第３発展可否演出」の終了タイミングで、第３図柄表示装置８１の液晶画面が疑似的に割れて、「第２演出」である「ガセ疑似連２」で停止表示されたガセチャンス目図柄がリーチ形成図柄に差し替わり（例えば、「７８８」→「７〇７（〇は変動中）」。図４６（ｄ）～（ｆ）参照。）、「第４演出」である「どっちだリーチ」の演出要素へと発展する（図４７（ｅ）参照）。

【０６０３】

そして、スランプ演出格納エリア２２３ｈの第１～第４演出エリア２２３ｈ１～２２３ｈ４に格納された演出情報と停止図柄情報とに基づいて「スランプ演出」が引き続き行われ、追加的に取得された変動演出の停止図柄に対応する「ハズレ表示」又は「大当たり表示」が最終的に停止表示され、一連の「スランプ演出」が終了する（図４６及び図４７参照）。

【０６０４】

次いで、図２１および図２４（ｂ）で示すように、スランプ演出テーブル２２２ｆにおける「スランプ演出中（延長時間中）」用において、「スランプ状態」における特図入賞口７７ａ，７８ａへの入賞１に基づいて実行されている「スランプ演出」の延長時間に基づく演出の実行中（第１実施形態では、「ガセ疑似連２」中）に特図入賞口７７ａ，７８ａへの新たな入賞２に基づいて「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が取得された場合、該入賞２に基づいて追加的に取得される演出時間は「３０秒」であり、スランプ演出タイマ２２３ｇの値「３００００」が加算される（図３９のＳ１４１０参照）。

【０６０５】

この場合、入賞１に基づく「２０秒」の「スランプ演出」において、延長時間における「スランプ演出」の実行中であるため、既に延長時間に基づく演出を行っており、その状態から入賞２に基づく追加的な「スランプ演出」を行う上で、各「スランプ演出」の整合を取るため、一旦、入賞１に基づいて取得された延長時間の残存分を記憶し（図３９のＳ１４２２参照）、その後、スランプ演出タイマ２２３ｇの値を「０」クリアする（図３９のＳ１４２３）。そして、入賞２に基づいて取得された変動時間に基づいて、「スランプ演出」の演出内容を設定し直すように構成されている。よって、ＭＰＵ２２１は、この段階において、入賞２に基づいて取得された変動時間分の値（即ち、「３００００」）をスランプ演出タイマ２２３ｇの値に加算（設定）する（図３９のＳ１４１０参照）。

【０６０６】

ここで、図２４（ｂ）で示す例では、「スランプ演出」の開始時間から入賞２までに行われた「スランプ演出」は、「１９秒」となり、入賞２の時点で残りの「スランプ演出」の残存時間は「１秒」であって、スランプ演出タイマ２２３ｇの値は「１０００」となっている。そして、スランプ演出タイマ２２３ｇの値をＲＡＭ２２３の記憶領域に保持した後、スランプ演出タイマ２２３ｇの値を「０」クリアする。次いで、入賞２に基づいて取得された変動演出の変動時間は「３０秒」であるので、この時点でスランプ演出タイマ２２３ｇの値に「３００００」を加算（設定）する。そして、該スランプ演出タイマ２２３ｇの値と残存値（即ち、「１０００」）とに対応する「スランプ演出」として、「第３演出」に「発展可否演出」と、「第４演出」に「疑似連１」と、「第５演出」に「どっちだリーチ」の演出要素とが追加的に設定される。

【０６０７】

具体的には、スランプ演出格納エリア２２３ｈの第１演出エリア２２３ｈ１および第２演出エリア２２３ｈ２には、既に「ガセ疑似連１」及び「ガセ疑似連２」の演出情報とガセチャンス目図柄に関する停止図柄情報とがそれぞれ格納されているので、この段階では、「２０秒間」の演出が既に設定されている。このため、入賞２の時点から実行中の「ガセ疑似連２」が終了するまでが上記残存値と同様であることから、「ガセ疑似連２」が終了した時点で残りの「スランプ演出」の値は「３００００」から「１０００」を差し引いた「２９０００」となると判定される。従って、ＭＰＵ２２１は、上記判定結果のもと、「第２演出」以降に行われる「スランプ演出」として、まず、最終的に停止図柄が表示される第５演出エリア２２３ｈ５には、「１０秒間」行われる「どっちだリーチ」の演出要素に関する演出情報と、取得された変動演出に対応する停止図柄情報とが格納される。次いで、残りの「１９秒間」の演出として、第４演出エリア２２３ｈ４には、「１０秒間」行われる「疑似連１」に関する演出情報と、次の演出（即ち、「どっちだリーチ」の演出要素）に発展することを示唆するリーチ形成図柄に関する停止図柄情報とが格納される。そして、残りの「９秒間」の演出として、第３演出エリア２２３ｈ３に、発展成功の「発展可否演出」に関する演出情報と、次の演出（即ち、「疑似連１」）に発展することを示唆するチャンス目図柄に関する停止図柄情報とが格納される。

【０６０８】

なお、「第３演出」としての上記発展成功の「発展可否演出」の演出要素は、「９秒間」行われるため、「第３発展可否演出」が行われる。そして、該発展成功の「第３発展可否演出」の終了タイミングで、第３図柄表示装置８１の液晶画面が疑似的に割れて、「第２演出」である「ガセ疑似連２」で停止表示されたガセチャンス目図柄がチャンス目図柄に差し替わり（例えば、「７８８」→「７７８」。図４６（ｄ）～（ｆ）参照。）、「第４演出」である「疑似連１」へと発展する（図４７（ｃ）参照）。

【０６０９】

そして、スランプ演出格納エリア２２３ｈの第１～第５演出エリア２２３ｈ１～２２３ｈ５に格納された演出情報と停止図柄情報とに基づいて「スランプ演出」が引き続き行われ、追加的に取得された変動演出の停止図柄に対応する「ハズレ表示」又は「大当たり表示」が最終的に停止表示され、一連の「スランプ演出」が終了する（図４６及び図４７参照）。

【０６１０】

次いで、図２１および図２４（ｂ）で示すように、スランプ演出テーブル２２２ｆにおける「スランプ演出中（延長時間中）」用において、「スランプ状態」における特図入賞口７７ａ，７８ａへの入賞１に基づいて実行されている「スランプ演出」の延長時間に基づく演出の実行中（第１実施形態では、「ガセ疑似連２」中）に特図入賞口７７ａ，７８ａへの新たな入賞２に基づいて「スペシャルリーチ」演出態様の変動演出が取得された場合、該入賞２に基づいて追加的に取得される演出時間は「４０秒」であり、スランプ演出タイマ２２３ｇの値「４００００」が加算される（図３９のＳ１４１０参照）。

【０６１１】

この場合、入賞１に基づく「２０秒」の「スランプ演出」において、延長時間における

「スランプ演出」の実行中であるため、既に延長時間に基づく演出を行っており、その状態から入賞２に基づく追加的な「スランプ演出」を行う上で、各「スランプ演出」の整合を取るため、一旦、入賞１に基づいて取得された延長時間の残存分を記憶し（図３９のＳ１４２２参照）、その後、スランプ演出タイマ２２３ｇの値を「０」クリアする（図３９のＳ１４２３）。そして、入賞２に基づいて取得された変動時間に基づいて、「スランプ演出」の演出内容を設定し直すように構成されている。よって、ＭＰＵ２２１は、この段階において、入賞２に基づいて取得された変動時間分の値（即ち、「４００００」）をスランプ演出タイマ２２３ｇの値に加算（設定）する（図３９のＳ１４１０参照）。

【０６１２】

ここで、図２４（ｂ）で示す例では、「スランプ演出」の開始時間から入賞２までに行われた「スランプ演出」は、「１９秒」となり、入賞２の時点で残りの「スランプ演出」の残存時間は「１秒」であって、スランプ演出タイマ２２３ｇの値は「１０００」となっている。そして、スランプ演出タイマ２２３ｇの値をＲＡＭ２２３の記憶領域に保持した後、スランプ演出タイマ２２３ｇの値を「０」クリアする。次いで、入賞２に基づいて取得された変動演出の変動時間は「４０秒」であるので、この時点でスランプ演出タイマ２２３ｇの値に「４００００」を加算（設定）する。そして、該スランプ演出タイマ２２３ｇの値と残存値（即ち、「１０００」）とに対応する「スランプ演出」として、「第３演出」に「発展可否演出」と、「第４演出」に「疑似連１」と、「第５演出」に「疑似連２」と、「第６演出」に「どっちだリーチ」の演出要素とが追加的に設定される。

【０６１３】

具体的には、スランプ演出格納エリア２２３ｈの第１演出エリア２２３ｈ１および第２演出エリア２２３ｈ２には、既に「ガセ疑似連１」及び「ガセ疑似連２」の演出情報とガセチャンス目図柄に関する停止図柄情報とがそれぞれ格納されているので、この段階では、「２０秒間」の演出が既に設定されている。このため、入賞２の時点から実行中の「ガセ疑似連２」が終了するまでが上記残存値と同様であることから、「ガセ疑似連２」が終了した時点で残りの「スランプ演出」の値は「４００００」から「１０００」を差し引いた「３９０００」となると判定される。従って、ＭＰＵ２２１は、上記判定結果のもと、「第２演出」以降に行われる「スランプ演出」として、まず、最終的に停止図柄が表示される第６演出エリア２２３ｈ６には、「１０秒間」行われる「どっちだリーチ」の演出要素に関する演出情報と、取得された変動演出に対応する停止図柄情報とが格納される。次いで、残りの「２９秒間」の演出として、第５演出エリア２２３ｈ５には、「１０秒間」行われる「疑似連２」に関する演出情報と、次の演出（即ち、「どっちだリーチ」の演出要素）に発展することを示唆するリーチ形成図柄に関する停止図柄情報とが格納される。そして、残りの「１９秒間」の演出として、第４演出エリア２２３ｈ４に、「１０秒間」行われる「疑似連１」に関する演出情報と、次の演出（即ち、「疑似連２」）に発展することを示唆するチャンス目図柄に関する停止図柄情報とが格納される。次いで、残りの「９秒間」の演出として、第３演出エリア２２３ｈ３に、発展成功の「発展可否演出」に関する演出情報と、次の演出（即ち、「疑似連１」）に発展することを示唆するチャンス目図柄に関する停止図柄情報とが格納される。

【０６１４】

なお、「第３演出」としての上記発展成功の「発展可否演出」の演出要素は、「９秒間」行われるため、「第３発展可否演出」が行われる。そして、該発展成功の「第３発展可否演出」の終了タイミングで、第３図柄表示装置８１の液晶画面が疑似的に割れて、「第２演出」である「ガセ疑似連２」で停止表示されたガセチャンス目図柄がチャンス目図柄に差し替わり（例えば、「７８８」→「７７８」。図４６（ｄ）～（ｆ）参照。）、「第４演出」である「疑似連１」へと発展する（図４７（ｃ）参照）。

【０６１５】

そして、スランプ演出格納エリア２２３ｈの第１～第６演出エリア２２３ｈ１～２２３ｈ６に格納された演出情報と停止図柄情報とに基づいて「スランプ演出」が引き続き行われ、追加的に取得された変動演出の停止図柄に対応する「ハズレ表示」又は「大当たり表

示」が最終的に停止表示され、一連の「スランプ演出」が終了する（図４６及び図４７参照）。

【０６１６】

上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、「スランプ状態」における特図入賞口７７ａ，７８ａへの入賞１に基づいて実行されている「スランプ演出」において、該「スランプ演出」の延長時間に基づく演出の実行中に特図入賞口７７ａ，７８ａへの新たな入賞２に基づいて変動演出が取得された場合、入賞１に基づく延長時間の「スランプ演出」の実行中である。このため、入賞２に基づく追加的な「スランプ演出」を行う上で、各「スランプ演出」の整合を取るために、一旦、入賞１に基づいて取得された延長時間の残存分を記憶し（図３９のＳ１４２２参照）、その後、スランプ演出タイマ２２３ｇの値を「０」クリアする（図３９のＳ１４２３）。そして、入賞２に基づいて取得された変動時間に基づいて、「スランプ演出」の演出内容を設定し直すように構成されている。よって、「スランプ演出」の途中に新たな始動入賞によって変動演出が追加される場合であっても、取得された変動演出の終了タイミングと「スランプ演出」全体の終了タイミングとを同期させることができ、演出の齟齬が生ずることなく、遊技者が違和感を感じない演出を提供することができる。

【０６１７】

また、追加的な「スランプ演出」を設定する場合、「スランプ演出」全体における最後の演出から固定的な時間行われる演出単位をそれぞれ設定し直すように構成し、さらに、設定し直した際に１の演出単位未満の余った残り時間を、演出が途中で途切れた場合であっても違和感が生じない演出であって、演出時間に融通が利く（幅がある）「発展可否演出」で補うように設定する。また、この「発展可否演出」の最大演出時間を、取得可能な延長時間と同等となるように構成する。このように構成することで、取得された変動演出より長い「スランプ演出」を実行している状況、即ち、延長時間に基づく「スランプ演出」の実行中において、「スランプ演出」の途中に新たな始動入賞によって変動演出が追加される場合であっても、延長時間と同等未満の幅で実行可能な「発展可否演出」によって、演出時間の整合性を取ることができ、取得された変動演出の終了タイミングと「スランプ演出」全体の終了タイミングとを同期させることができるので、演出の齟齬が生ずることなく、遊技者が違和感を感じない演出を提供することができる。

【０６１８】

図１７に戻って説明を続ける。保留情報格納エリア２２３ｉは、先読み処理を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｂより取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。

【０６１９】

音声ランプ制御装置１１３は、保留情報格納エリア２２３ｉに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値と、ＲＯＭ２２２に格納された各テーブル２２２ａ～２２２ｄとを用いて、先読み処理（保留表示設定処理（図３８参照））を実行する。

【０６２０】

実行情報格納エリア２２３ｊは、第３図柄表示装置８１で変動演出を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｂより取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。

【０６２１】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、変動演出の設定等を実行するために、上述した保留情報格納エリア２２３ｉの保留情報格納第１エリア（図２５参照）に記憶されている変動演出を行うための情報（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）を、この実行情報格納エリア２２３ｊへシフト

する。
【０６２２】
ここで、図２５を参照して、保留情報格納エリア２２３ｉ及び実行情報格納エリア２２３ｊの詳細について説明する。図２５は、保留情報格納エリア２２３ｉ及び実行情報格納エリア２２３ｊの構成を模式的に示す模式図である。
【０６２３】
実行情報格納エリア２２３ｊは、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｊ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｊ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｊ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｊ４とが少なくとも設けられている。
【０６２４】
また、保留情報格納エリア２２３ｉは、保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有し、各保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、実行情報格納エリア２２３ｊと同様、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｉ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｉ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｉ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｉ４とが少なくとも設けられている。
【０６２５】
具体的には、実行情報格納エリア２２３ｊが、現在実行中の変動演出に対応するエリアであり、保留情報格納第１エリアが、保留された変動演出のうち時間的に１番目に保留された変動演出に対応するエリアであり、保留情報格納第２エリアが、保留された変動演出のうち時間的に２番目に古く保留された変動演出に対応するエリアであり、保留情報格納第３エリアが、保留された変動演出のうち時間的に３番目に古く保留された変動演出に対応するエリアであり、保留情報格納第４エリアが、保留された変動演出のうち時間的に４番目に古く保留された変動演出に対応するエリアである。
【０６２６】
音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値をそれぞれ、保留情報格納第１～第４エリアのうち該保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｉ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｉ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｉ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｉ４に格納する。
【０６２７】
具体的には、保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｘ≦４）であれば、その時点で保留されている変動演出の数はＸであり、その保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、保留された変動演出のうち時間的にＸ番目に保留された変動演出に対応したものとなるので、保留情報格納第Ｘエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｉ１～２２３ｉ４に対応するカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を保留球格納エリア２０３ｃの保留第Ｘエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の保留第Ｘエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が、保留情報格納第Ｘエリアに格納されることになる。
【０６２８】
また、第１実施形態では、音声ランプ制御装置１１３は、保留情報格納Ｘエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｉ１～２２３ｉ４に格納された各値に基づいて、先読み処理（保留表示設定処理（図３８参照））を行い、この先読み処理の結果に基づいて生成された保

留変化情報を、上述した保留表示情報格納エリア２２３ｅ（図１９参照）に格納する。即ち、変動演出に関する情報は保留情報格納エリア２２３ｉ及び実行情報格納エリア２２３ｊに記憶され、「スランプ演出」の演出情報及び停止図柄情報が上述したスランプ演出格納エリア２２３ｈに記憶され、変動演出又は「スランプ演出」の保留数と保留変化情報とが、保留表示情報格納エリア２２３ｅに記憶される。

【０６２９】

一方、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より変動演出の開始を意味する変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドを受信すると、保留情報格納エリア２２３ｉおよび実行情報格納エリア２２３ｊにおいてシフト処理を実行する。つまり、保留された変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｉ１～２２３ｉ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、現在実行中の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｊの各格納エリア２２３ｊ１～２２３ｊ４に移動させる。

【０６３０】

また、保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｉ１～２２３ｉ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｉ１～２２３ｉ４に移動させ、保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｉ１～２２３ｉ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｉ１～２２３ｉ４に移動させ、保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｉ１～２２３ｉ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｉ１～２２３ｉ４に移動させる。

【０６３１】

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

【０６３２】

音声ランプ制御装置１１３では、先読み処理（保留表示設定処理（図３８参照））を行う場合に、サブ保留球数カウンタ２２３ｂから保留されている変動演出の数（保留球数）を把握する。そして、その保留球数に基づき、保留情報格納第１～第４エリアのうち、変動演出が保留されているエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を先読みし、その変動演出、又は、「スランプ演出」における１の演出単位（即ち、最後に実行される演出要素）において大当たりとなるか否かや、変動時間等が判定される。例えば、サブ保留球数カウンタ２２３ｂの値が「１」であれば、変動演出の保留球数が１回であるので、保留情報格納第１エリアについて、格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を先読みし、判定を行う。また、サブ保留球数カウンタ２２３ｂの値が「４」であれば、変動演出の保留球数が４回であるので、保留情報格納第４エリアについて、格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を先読みし、判定を行う。

【０６３３】

パチンコ機１０は、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成されており、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３等にアクセスすることはできない。これに対し、音声ランプ制御装置１１３は、保留情報格納エリア２２３ｉを設けて、主制御装置１１０にて保留された変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１を音声ランプ制御装置１１３にも格納するので、この保留情報格納エリア２２３ｉに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１を参照することで、先読み処理を音声ランプ制御装置１１３にて実行できるようになっている

。
【０６３４】
即ち、保留された変動演出又は「スランプ演出」が実行された場合にその変動演出又は「スランプ演出」の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出又は「スランプ演出」の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定に関する制御を音声ランプ制御装置１１３にて実行することができる。
【０６３５】
なお、保留情報格納エリア２２３ｉおよび実行情報格納エリア２２３ｊにおける上述のシフト処理は、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドを受信したときの保留球数（変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドの受信に基づく更新が行われる前のサブ保留球数カウンタ２２３ｂの値）に基づいて、保留情報格納第１～第４エリアのうち保留されている変動演出に対応するエリアについてのみデータの移動（シフト）を行う。
【０６３６】
例えば、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ保留球数カウンタ２２３ｂの値が「４」であり、保留情報格納エリア２２３ｉの全エリア（保留情報格納第１～第４エリア）にデータが記憶されているとする。この場合、保留情報格納第１エリアのデータを実行情報格納エリア２２３ｊへシフトし、保留情報格納第２エリアのデータを保留情報格納第１エリアへシフトし、保留情報格納第３エリアのデータを保留情報格納第２エリアへシフトし、保留情報格納第４エリアのデータを保留情報格納第３エリアへシフトする。
【０６３７】
一方、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ保留球数カウンタ２２３ｂの値が「２」であれば、保留情報格納第１エリアのデータを実行情報格納エリア２２３ｊへシフトし、保留情報格納第２エリアのデータを保留情報格納第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、本実施の形態では、変動演出が保留されていない保留情報格納第３，第４エリアについては、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。
【０６３８】
なお、データの有無に関わらず、保留情報格納第１～第４エリアの各データを、エリア番号が１小さいエリア（実行情報格納エリア２２３ｊ又は保留情報格納第１～第３エリア）にそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、保留情報格納第１～第４エリアの各々のエリアについて、データが記憶（保留）されているか否かの判定を不用とするので、プログラムの作成を容易とすることができる。
【０６３９】
図１７に戻って説明を続ける。演出変換フラグ２２３ｋは、オン状態で「スランプ演出」における１の「ガセ疑似連」演出を「発展可否演出」の演出要素に変更するためのフラグである。第１実施形態では、一連の「スランプ演出」を行う場合に、保留装置７３に球が保留されていないとき、ダミー入賞口７５へ球を入賞させず、ダミー保留表示である保留図柄を表示しない。このため、そのまま１の保留図柄を消化する「ガセ疑似連」演出を含む「スランプ演出」を実行してしまうと、「スランプ演出」における演出数と保留図柄の数との整合が取れなくなってしまう。そこで、保留装置７３に球が保留されていないことに基づいてダミー入賞口７５に球を入賞させない場合に、保留図柄を１つ消化する「スランプ演出」である「ガセ疑似連」演出を、保留図柄を消化しない「発展可否演出」の演出要素に変換して、一連の「スランプ演出」を実行するように構成されている。
【０６４０】
この演出変換フラグ２２３ｋは、パチンコ機１０の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、主制御装置１１０から保留図柄又は実行図柄の表示態様を１ランクアップさせる保留ランクアップコマンドを受信した場合、即ち、「スランプ状態」における始動入賞（先の始動入賞（入賞１）、及び、後の始動入賞（入賞２）のいずれも含む）で

あって、該始動入賞に基づく変動演出の変動パターンに「リーチ表示」が含まれる場合や、保留装置７３に球が保留されていない場合に、この演出変換フラグ２２３ｋがオンに設定される（図３７のＳ１２０５参照）。

【０６４１】

一方、演出変換フラグ２２３ｋは、変動設定処理（図３９参照）において、「スランプ演出」における演出内容を設定した後、オフに設定されるように構成されている（図３９のＳ１４１８参照）。

【０６４２】

第１実施形態のパチンコ機１０では、「スランプ状態」における始動入賞に基づいて「スランプ演出」の演出内容を設定する場合に、この演出変換フラグ２２３ｋがオンに設定されている状況において、該始動入賞に基づいて取得された変動演出の変動パターンが「リーチ表示」を含むものでないときに、スランプ演出格納エリア２２３ｈに設定されている１の「ガセ疑似連」演出の演出情報を、「発展可否演出」の演出要素の演出情報に変換するように構成されている。このように構成することで、「スランプ演出」の演出数（演出単位数）と保留図柄の数とで整合性を取ることができ、遊技者が違和感を感じることがない演出を提供することができる。

【０６４３】

なお、この演出変換フラグ２２３ｋは、保留装置７３に球が保留されていない場合にオンされるほか、取得された変動演出の変動パターンに「リーチ表示」が含まれる場合に出力される保留ランクアップコマンドを受信した場合にもオンに設定されるため（図３７のＳ１２０５参照）、「リーチ表示」を含むか否かを問わず、「スランプ演出」の演出内容が設定される毎に初期化（即ち、オフ）されるように構成されている。具体的には、変動設定処理（図３９参照）において、取得された変動演出の変動パターンに「リーチ表示」が含まれる場合であって、「ガセ疑似連」演出が実行されない「スランプ演出」であっても、或いは、取得された変動演出の変動パターンに「リーチ表示」が含まれない場合であって、「ガセ疑似連」演出が実行される「スランプ演出」であっても、「スランプ演出」の演出内容の設定後にオフに設定されるように構成されている（図３９の１４１８参照）。このように構成することで、「スランプ演出」の実行中に新たな始動入賞（即ち、入賞２）が発生して、「スランプ演出」の内容を追加的に変更（更新）する場合にも、そのタイミングにおいて演出変換フラグ２２３ｋの設定内容が初期化されているため、新たな始動入賞（即ち、入賞２）に基づく演出内容を再設定するときに、前回の始動入賞（即ち、入賞１）に基づく「スランプ演出」の設定内容に影響されず、整合性のある演出設定が可能となる。

【０６４４】

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

【０６４５】

コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図３７参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理（例えば、表示制御装置１１４に向けてのコマンドの設定等）が行われる。

【０６４６】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄に関する変動演出や「スランプ演出」、或いは、保留図柄および実行図柄における「保留変化予告」等を制御するものである。

【０６４７】

この表示制御装置１１４は、ＭＰＵ２３１と、プログラムＲＯＭ２３２と、ワークＲＡＭ２３３と、キャラクタＲＯＭ２３４と、ビデオＲＡＭ２３６と、画像コントローラ２３７と、入力ポート２３８と、出力ポート２３９と、バスライン２４０，２４１とを有している。

【０６４８】

入力ポート２３８には音声ランプ制御装置１１３が接続されており、表示制御装置１１４は、該入力ポート２３８を介して音声ランプ制御装置１１３によって決定された第３図柄表示装置８１の表示態様を指示するコマンドを音声ランプ制御装置１１３から受信する。入力ポート２３８には、また、バスライン２４０を介して、ＭＰＵ２３１、プログラムＲＯＭ２３２、ワークＲＡＭ２３３、キャラクタＲＯＭ２３４、画像コントローラ２３７が接続されている。画像コントローラ２３７には、ビデオＲＡＭ２３６が接続されると共に、バスライン２４１を介して出力ポート２３９が接続されている。出力ポート２３９の出力側には、第３図柄表示装置８１が接続されている。

【０６４９】

なお、パチンコ機１０は、大当たりの抽選確率や１回の大当たりで払い出される賞球数が異なる別機種であっても、第３図柄表示装置８１で表示される図柄構成が全く同じ仕様の機種があるので、表示制御装置１１４は共通部品化されコスト低減が図られている。

【０６５０】

ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３から入力されたコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示内容を制御する。プログラムＲＯＭ２３２は、ＭＰＵ２３１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリである。ワークＲＡＭ２３３は、ＭＰＵ２３１による各種制御プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリである。

【０６５１】

キャラクタＲＯＭ２３４は、第３図柄表示装置８１に表示される図柄（背景図柄や装飾図柄）といった各スプライトの画像データが記憶されたキャラクタ記憶エリア（図示せず）を備えている。キャラクタ記憶エリアには、記憶するデータ量を少なくするために、上記の画像データが圧縮形式のデータで記憶されている。第１実施形態では、圧縮前の画像データは約１０２４メガバイトで構成されており、その約１０２４メガバイトの画像データが、約７６８メガバイトに圧縮されて、キャラクタ記憶エリアに記憶されている。

【０６５２】

ビデオＲＡＭ２３６は、第３図柄表示装置８１に表示される１フレーム分の画像を記憶するフレームバッファ領域を２フレーム分有するメモリである。

【０６５３】

画像コントローラ２３７は、描画リストに従って、１フレーム分の画像データを生成して、ビデオＲＡＭ２３６の一方のフレームバッファ領域に書き込むと共に、ビデオＲＡＭ２３６の他方のフレームバッファ領域に書き込まれた１フレーム分の画像データを読み出して、読み出した画像データを、出力ポート２３９を介して第３図柄表示装置８１へ出力することで、複数のフレーム画像を連続して第３図柄表示装置８１に表示させるものである。

【０６５４】

画像コントローラ２３７は、描画リストに記述された順番に従って、その描画リストで規定されたスプライトの画像データ（圧縮形式の画像データ）をキャラクタ記憶エリア（図示せず）から読み出し、その画像データを解凍（展開）した上で、描画リストにて規定された描画情報に従って加工処理を行い、描画リストで指定された表示位置座標に、そのスプライトの画像データをビデオＲＡＭ２３６の一方のフレームバッファ領域に書き込む。描画リストに規定された全てのスプライトについて、画像データの解凍・加工・書き込みを行うことで、１フレームで表示させる画像データが生成される。

【０６５５】

この一方のフレームバッファ領域への１フレーム分の画像データの書き込みと、他方の

フレームバッファ領域からの１フレーム分の画像データの読み出しは、並行して行われ、いずれも「２０ミリ秒」で完了する。そして、他方のフレームバッファ領域からの１フレーム分の画像データの読み出しが完了すると、続いて、一方のフレームバッファ領域から先に書き込まれた１フレーム分の画像データの読み出しが行われ、その間、他方のフレームバッファ領域に対して、次の１フレーム分の画像データの書き込みが行われる。

【０６５６】

このように、一方のフレームバッファ領域と他方のフレームバッファ領域とを、交互に、画像データの書き込みおよび画像データの読み出しを行うことによって、連続して複数のフレーム画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【０６５７】

次に、図２６から図３４のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理（図３３参照）と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（図３４参照）と、定期的（第１実施形態では、４ミリ秒周期）に起動されるタイマ割込処理（図２６参照）と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理（図３２参照）とがある。ここでは、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理とＮＭＩ割込処理とを説明し、その後立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。

【０６５８】

図２６は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば４ミリ秒毎に繰り返し実行される定期処理である。ＭＰＵ２０１がこのタイマ割込処理を実行することによって、定期的に実行すべき各種の処理が行われる。

【０６５９】

このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する（Ｓ１０１）。タイマ割込処理やメイン処理では、各種処理に基づいて、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等へ送信すべきコマンド等を生成し、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦記憶する。Ｓ１０１の外部出力処理では、このコマンド送信用リングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する。

【０６６０】

例えば、後述する始動入賞処理（図２７参照）で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する。また、変動処理（図２８参照）や該変動処理の一処理である変動開始処理（図２９）で設定された変動パターンコマンド、停止種別コマンド、確定コマンド等を音声ランプ制御装置１１３に送信する。その他、後述の発射制御処理（図２６のＳ１１０参照）において球の発射を行う場合に設定された球発射信号を、発射制御装置１１２に送信する。

【０６６１】

次に、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ１０２）、次いで、第１図柄（第３図柄）の大当たり時における処理を実行する大当たり処理を実行する（Ｓ１０３）。

【０６６２】

次いで、第２図柄の可変表示や電動役物７９の駆動制御に関する処理を実行する第２図柄制御処理を実行する（Ｓ１０４）。簡単に説明すると、球が第２入球口６７を通過したことを条件に第２図柄表示装置８３にて第２図柄の可変表示が実施され、第２図柄の可変表示の結果、第２図柄の当たり図柄（例えば、「○」図柄）が現出して当たり状態になると、電動役物７９を所定時間開放駆動する。

【０６６３】

次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ１０５）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチ２０８，７３ｇの状態を読み込むと共に、当該スイ

ッチ２０８，７３ｇの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置１１１に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理のＳ１０１の処理によって、賞球コマンドが払出制御装置１１１に向けて送信される。また、保留球検知スイッチ７３ｇの検知情報に基づいて、保留装置７３内に球が保留されているか否かを認識した上で、後述する始動入賞処理（Ｓ１０８）および保留装置制御処理（Ｓ１１１）を実行する。

【０６６４】

次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ１０６）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第１実施形態では、「８９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｂ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第１実施形態では、「９９」）に達した際、「０」にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｂ領域に格納する。

【０６６５】

さらに、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び当たり乱数カウンタＣ４の更新を実行する（Ｓ１０７）。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び当たり乱数カウンタＣ４をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（第１実施形態では、それぞれ、「８９９」，「９９」，「９９」，「１９９」，「９９」）に達した際、それぞれ「０」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタＣ１又は当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１又は第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値を当該大当たり乱数カウンタＣ１又は当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタＣ１又は当たり乱数カウンタＣ４に設定する。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｂ領域に格納する。

【０６６６】

次に、特図入賞口７７ａ，７８ａへの入賞に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ１０８）。なお、始動入賞処理の詳細は、図２７を参照して後述する。

【０６６７】

始動入賞処理（Ｓ１０８）を実行した後は、上記始動入賞処理（Ｓ１０８）の処理内容に基づいて第１図柄表示装置３７による第１図柄の動的表示を行うための処理や第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動演出又は「スランプ演出」の変動パターン（演出パターン）などを設定する変動処理を実行する（Ｓ１０９）。なお、変動処理（Ｓ１０９）の詳細は図２８を参照して後述する。

【０６６８】

変動処理（Ｓ１０９）を実行した後は、発射制御処理を実行する（Ｓ１１０）。この発射制御処理（Ｓ１１０）は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理のＳ１０１の処理によって、球発射信号が払出制御装置１１１を介して発射制御装置１１２へ送信される。

【０６６９】

発射制御処理（Ｓ１１０）を実行した後は、保留装置制御処理を実行する（Ｓ１１１）。保留装置制御処理では、保留装置駆動フラグ２０３ｆの設定内容、及び、保留装置駆動

タイマ２０３ｇの値に基づき、保留装置７３内に保留されている球を解放（放出）するか否かの処理が行われる。なお、保留装置制御処理（Ｓ１１１）の詳細は図３０を参照して後述する。

【０６７０】

保留装置制御処理（Ｓ１１１）を実行した後は、ダミー入賞処理を実行する（Ｓ１１２）。ダミー入賞処理では、ダミー入賞口７５に球が入賞したか否かに応じて、払出制御装置１１１に対する賞球コマンドを設定すると共に、音声ランプ制御装置１１３に対するダミー保留コマンドを設定する。なお、ダミー入賞処理（Ｓ１１２）の詳細は図３１を参照して後述する。

【０６７１】

ダミー入賞処理（Ｓ１１２）を実行した後は、さらに、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ１１３）、タイマ割込処理を終了する。

【０６７２】

次に、図２７のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図２６参照）の一処理である始動入賞処理（Ｓ１０８）を説明する。図２７は、この始動入賞処理（Ｓ１０８）を示すフローチャートである。始動入賞処理は、特図入賞口７７ａ，７８ａへの球の入賞の有無を判断し、入賞があった場合は、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を保留球格納エリア２０３ｃに格納する（保留する）処理を実行する。また、保留する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置１１３へ送信するための処理を実行する。

【０６７３】

ＭＰＵ２０１は、この始動入賞処理（Ｓ１０８）では、まず、球が特図入賞口７７ａ，７８ａに入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ２０１）。ここでは、タイマ割込処理のスイッチ読み込み処理（図２６のＳ１０５参照）において読み込んだ、特図入賞口７７ａ，７８ａへの入球（入賞）を検出する特図入球口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、特図入賞口７７ａ，７８ａへの入球を３回のタイマ割込処理（図２６参照）にわたって検出する。

【０６７４】

球が特図入賞口７７ａ，７８ａに入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ２０１：Ｙｅｓ）、賞球を３個払い出すことを払出制御装置１１１に指示する３個賞球コマンドを設定して（Ｓ２０２）、処理をＳ２０３へ移行する。Ｓ２０２の処理で設定された３個賞球コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２６のＳ１０１参照）の中で、払出制御装置１１１に向けて送信される。

【０６７５】

第１実施形態のパチンコ機１０では、特図入賞口７７ａ，７８ａとダミー入賞口７５との賞球数が同じ３個となるように構成されている。このように構成することで、遊技者は、払い出された賞球数のみでは、特図入賞口７７ａ，７８ａへ入賞したのかダミー入賞口７５へ入賞したのかを判別できない。よって、遊技者は、払い出された賞球数のみでは、第３図柄表示装置８１で行われている演出が、「通常状態」における変動演出中であるのか、「スランプ状態」における「スランプ演出」であるのかを判別することができないので、実際の変動演出の変動時間より長く行われる「スランプ演出」を行った場合であっても、遊技者が違和感を感じて遊技に興醒めすることを防止することができる。

【０６７６】

Ｓ２０３の処理では、保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１図柄の動的表示（第３図柄の変動演出）の作動保留球数Ｎ）が上限値（第１実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ２０３）。そして、特図入賞口７７ａ，７８ａへの入賞があっても作動保留球数Ｎ＜４でなければ（Ｓ２０３：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ１０８）を終了し、タイマ割込処理（図２６参照）へ戻る。

【０６７７】

一方、作動保留球数Ｎ＜４であれば（Ｓ２０３：Ｙｅｓ）、保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ）を１加算する（Ｓ２０４）。そして、処理をＳ２０５へ移行する。

【０６７８】

Ｓ２０５の処理では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値をカウンタ用バッファ２０３ｂ（図８参照）から読み出し、保留球格納エリア２０３ｃに設けられた保留第１～第４エリアのうち、保留球数カウンタ２０３ａで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｃ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｃ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｃ３及び変動種別カウンタ格納エリア２０３ｃ４に各々保留（格納）する（Ｓ２０５）。

【０６７９】

具体的には、例えば、特図入賞口７７ａ，７８ａへの入賞に基づいてＳ２０４の処理による加算後の保留球数カウンタ２０３ａの値が「１」であれば、保留第１エリアの各格納エリア２０３ｃ１～２０３ｃ４にそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。また、加算後の保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば保留第２エリアの各格納エリア２０３ｃ１～２０３ｃ４に、加算後の保留球数カウンタ２０３ａの値が「３」であれば保留第３エリアの各格納エリア２０３ｃ１～２０３ｃ４に、加算後の保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であれば保留第４エリアの各格納エリア２０３ｃ１～２０３ｃ４に、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。

【０６８０】

次に、Ｓ２０４の処理による加算後の保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ）と、Ｓ２０５の処理により保留球格納エリア２０３ｃに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を含む保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する（Ｓ２０６）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理（図２６参照）のＳ１０１の外部出力処理によって、保留球数コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。

【０６８１】

なお、Ｓ２０６の処理において保留球数コマンドに含める各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、Ｓ２０５の処理によりカウンタ用バッファ２０３ｂから読み出した値そのものを用いてもよいし、Ｓ２０５の処理において保留球格納エリア２０３ｃに格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

【０６８２】

Ｓ２０６の処理の実行後は、当該始動入賞が、「スランプ状態」中における始動入賞か否か、即ち、主スランプカウンタ２０３ｅの値が「０」より大きいか否かを判別する（Ｓ２０７）。判別の結果、主スランプカウンタ２０３ｅの値が「０」より大きい値ではないと判別された場合（Ｓ２０７：Ｎｏ）、即ち、主スランプカウンタ２０３ｅの値が「０」である場合は、当該始動入賞は「スランプ状態」中の始動入賞ではなく、「通常状態」における始動入賞である。よって、当該始動入賞に基づいて「スランプ演出」に関連する制御を行う必要がないので、この始動入賞処理（Ｓ１０８）を終了して、タイマ割込処理（図２６参照）に戻る。

【０６８３】

一方、Ｓ２０７の処理において、主スランプカウンタ２０３ｅの値が「０」より大きい値と判別された場合は（Ｓ２０７：Ｙｅｓ）、当該始動入賞が「スランプ状態」中における始動入賞であるので、「スランプ演出」に関連する制御を行うべく、処理をＳ２０８へ移行する。

【０６８４】

Ｓ２０８の処理では、まず、主スランプカウンタ２０３ｅの値から１減算し（Ｓ２０８

）、次いで、保留球検知スイッチ７３ｇがオンされているか否かを判別する（Ｓ２０９）。判別の結果、保留球検知スイッチ７３ｇがオンされていれば（Ｓ２０９：Ｙｅｓ）、保留装置７３内に球が保留されているため、次いで、「スランプ演出」と整合性がある保留図柄を表示するべく、該保留されている球をダミー入賞口７５へ入賞させる変動パターンか否かを判別するために、処理をＳ２１０へ移行する。

【０６８５】

Ｓ２１０の処理では、該始動入賞に基づいて取得された変動演出の変動パターンに「リーチ表示」が含まれるか否か、即ち、今回取得された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターンカウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて選択された変動演出が「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様又は「特殊変動」演出態様であるか否かを判別する（Ｓ２１０）。

【０６８６】

判別の結果、「リーチ表示」を含む変動パターンでない場合は（Ｓ２１０：Ｎｏ）、これから実行する一連の「スランプ演出」の各演出単位が、取得した変動演出の実行回数（保留図柄の数）より１多い回数（即ち、２回）の「ガセ疑似連」演出が実行されることから、保留図柄の表示に整合性をとるべく、保留装置駆動フラグ２０３ｆをオンに設定すると共に（Ｓ２１１）、保留装置駆動タイマ２０３ｇの値に「１５００」をセットし（Ｓ２１２）、この始動入賞処理（Ｓ１０８）を終了する。このように構成することで、ダミー入賞口７５に保留装置７３に保留されている球を流入させ、ダミー保留表示である保留図柄を表示することができ、一連の「スランプ演出」における演出単位の演出回数と、保留図柄の数との整合性を取ることができる。なお、始動入賞処理の終了後は、タイマ割込処理（図２６参照）に戻る。

【０６８７】

なお、Ｓ２０９の処理において、保留球検知スイッチ７３ｇがオンされていなければ（Ｓ２０９：Ｎｏ）、保留装置７３内に球が保留されていないため、ダミー入賞口７５に流入させる球が存在しないので、Ｓ２１０～Ｓ２１２の処理を行わず、保留ランクアップコマンドを設定して（Ｓ２１３）、この始動入賞処理（Ｓ１０８）を終了する。

【０６８８】

また、Ｓ２１０の処理において、「リーチ表示」を含む変動パターンである場合は（Ｓ２１０：Ｙｅｓ）、「スランプ演出」において保留図柄を消化しない「疑似連」が行われると共に、「どっちだリーチ」の演出要素が実行されるため、この場合も、Ｓ２１１及びＳ２１２の処理を行わず、まず、以降の遊技状態を「通常状態」に戻して追加的な始動入賞に基づいて「スランプ演出」の設定を行わないように、主スランプカウンタ２０３ｅの値を「０」クリアする（Ｓ２１４）。そして、保留装置７３に球が保留されていない場合と同様、保留ランクアップコマンドを設定して（Ｓ２１３）、この始動入賞処理（Ｓ１０８）を終了する。

【０６８９】

第１実施形態のパチンコ機１０では、保留ランクアップコマンドを受信した音声ランプ制御装置１１３は、「リーチ表示」を含む変動パターンであれば、「スランプ演出」の演出数と保留図柄の表示数とが一致するため、当初設定された演出内容のまま「スランプ演出」を実行する。一方、「リーチ表示」を含まない変動パターンであれば、「スランプ演出」の演出数と保留図柄の表示数とが一致しないため、当初設定された演出内容において、１の保留図柄を消化する「ガセ疑似連」演出を、１の保留図柄を消化しない「発展可否演出」の演出要素へと変更して、一連の「スランプ演出」を実行するように構成されている。このように構成することで、「スランプ演出」の演出回数と保留図柄の表示数とを一致させることができ、実際の変動時間より長い「スランプ演出」を行った場合でも、遊技者に違和感のない演出を提供することができる。

【０６９０】

次に、図２８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ

割込処理（図２６参照）の一処理である変動処理（Ｓ１０９）について説明する。図２８は、この変動処理を示すフローチャートである。この変動処理は、第１図柄表示装置３７における動的表示や第３図柄表示装置８１にて行う変動演出に関する制御を行うと共に、第３図柄表示装置８１で変動演出が行われていない場合において、デモ表示の設定、及び、「スランプ状態」の設定を行うものである。

【０６９１】

ＭＰＵ２０１は、この変動処理（Ｓ１０９）では、まず、今現在大当たり中であるか否かを判別する（Ｓ３０１）。大当たり中としては、大当たりの際に第３図柄表示装置８１及び第１図柄表示装置３７で表示される大当たり遊技の最中と大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。判別の結果、大当たり中であれば（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、そのまま変動処理を終了し、タイマ割込処理（図２６参照）に戻る。

【０６９２】

大当たり中でなければ（Ｓ３０１：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示態様が動的表示中であるか否かを判別し（Ｓ３０２）、第１図柄表示装置３７の表示態様が動的表示中でなければ（Ｓ３０２：Ｎｏ）、次いで、第１図柄表示装置３７における動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する（Ｓ３０３）。その結果、動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ３０３：Ｎｏ）、タイマ割込処理（図２６参照）へ戻る。これにより、動的表示（変動演出）における停止図柄が所定時間だけ第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【０６９３】

一方、Ｓ３０３の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ３０３：Ｙｅｓ）、保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ３０４）。その結果、保留球数カウンタ２０３ａの値が「０」でなければ（Ｓ３０４：Ｙｅｓ）、第１図柄の動的表示（第３図柄の変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、保留球数カウンタ２０３ａの値を１減算する（Ｓ３０５）。これは、後述する変動開始処理（Ｓ３０７）によって、保留されていた第１図柄の動的表示（第３図柄の変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第１図柄の動的表示の保留球数が１つ減少するためである。

【０６９４】

次いで、保留球格納エリア２０３ｃに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ３０６）。このデータシフト処理は、保留球格納エリア２０３ｃの保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｄへ向けて順にシフトさせる処理であって、保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｄ、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【０６９５】

Ｓ３０６のデータシフト処理の後は、データシフト処理により保留球実行エリア２０３ｄに格納された各種カウンタの値に基づいて、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１に対する変動開始処理を実行し（Ｓ３０７）、タイマ割込処理（図２６参照）に戻る。なお、変動開始処理（Ｓ３０７）については、図２９を参照して後述する。

【０６９６】

Ｓ３０４の処理において、保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ）が「０」であると判別されると（Ｓ３０４：Ｎｏ）、第３図柄表示装置８１においてデモ演出が行われている状態であるか否か、即ち、デモ中であるか否かを判別する（Ｓ３０８）。この判別処理では、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４にデモコマンドを送信した後、保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ）が「０」より大きいと判断されるまでの間をデモ中として判別する。

【０６９７】

そして、デモ中ではないと判別された場合は（Ｓ３０８：Ｎｏ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信すべきデモコマンドを設定して（Ｓ３０９）、タイマ割込処理（図２６参照）に戻る。

【０６９８】

Ｓ３０９の処理で設定されたデモコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２６のＳ１０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【０６９９】

音声ランプ制御装置１１３は、デモコマンドを受信すると、表示用デモコマンドを表示制御装置１１４へ送信し、表示制御装置１１４は、表示用デモコマンドの受信に基づいて、第３図柄表示装置８１にデモ演出を表示するように制御を行う。

【０７００】

ここで、デモコマンドが設定されるのは、上述したように、変動停止後、所定時間が経過したときに保留球が１つも存在しない場合である。よって、変動停止後、所定時間経過しても変動演出が開始されない場合は、第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示される。

【０７０１】

なお、Ｓ３０８の処理においてデモ中ではない（Ｓ３０８：Ｎｏ）と判断された場合に、さらに、変動停止後、前記所定時間よりも長い第２の所定時間が経過したか否かを判断する処理を実行し、変動停止後、第２の所定時間が経過したことをもってＳ３０９の処理を実行してデモコマンドを設定するようにしてもよい。これにより、変動停止後、保留球が１つも存在しない場合に、すぐにデモ演出を開始することなく、比較的長い時間、その停止した変動演出の停止図柄を遊技者に見せることができる。

【０７０２】

一方、Ｓ３０８の処理において、デモ中であると判別された場合は（Ｓ３０８：Ｙｅｓ）、次いで、デモ中になった後、「スランプ演出」において選択される延長時間の内、最大延長時間（即ち、デモ期間突入後「１０秒」）経過したか否かを判別する（Ｓ３１０）。判別の結果、最大延長時間を経過していれば（Ｓ３１０：Ｙｅｓ）、遊技状態を「通常状態」から「スランプ状態」に設定するために、主スランプカウンタ２０３ｅの値に「２」を設定する（Ｓ３１１）。ここで、主スランプカウンタ２０３ｅの値に「２」を設定することで、以降の始動入賞のタイミングにおいて「スランプ状態」か否かを認識可能となる。そして、音声ランプ制御装置１１３に「スランプ状態」に突入したことを通知すべく、音声ランプ制御装置１１３へ送信すべきスランプコマンドを設定して（Ｓ３１２）、タイマ割込処理（図２６参照）に戻る。なお、音声ランプ制御装置１１３は、デモコマンドを受信することで、「スランプ状態」の発生を認識可能であるので、スランプコマンド自体を設定しないように構成してもよい。

【０７０３】

Ｓ３１２の処理で設定されたスランプコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２６のＳ１０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【０７０４】

音声ランプ制御装置１１３は、スランプコマンドを受信すると、サブスランプフラグ２２３ｆをオンに設定し、該サブスランプフラグ２２３ｆがオンに設定されている間、音声ランプ制御装置１１３側でも「スランプ状態」に応じた処理が可能となる。

【０７０５】

一方、Ｓ３１０の処理において、判別の結果、デモ突入後、最大延長時間経過していないと判別された場合は（Ｓ３１０：Ｎｏ）、Ｓ３１１及びＳ３１２の処理をスキップして、「スランプ状態」の設定をすることなく、この変動処理（Ｓ１０９）を終了する。

【０７０６】

これは、第１実施形態のパチンコ機１０では、一連の「スランプ演出」は、「スランプ演出」の実行契機となった変動出終了後におけるデモ期間突入後、取得される最大延長時

間の間（即ち、最大で「１０秒」の間）、実行されるように構成されている。よって、一連の「スランプ演出」のうち、延長時間に基づく「スランプ演出」の実行中、即ち、デモ期間中に、新たな始動入賞が発生したタイミングにおいて、「スランプ状態」として新たな「スランプ演出」の設定処理を行った場合、実行中の「スランプ演出」との整合性を取る設定処理が必要となり、該整合性を取るための設定処理が煩雑となるおそれがある。

【０７０７】

そこで、第１実施形態のパチンコ機１０では、一旦、「スランプ演出」が開始された場合、該「スランプ演出」における延長時間が終了するまでは、主制御装置１１０側で改めて「スランプ状態」の設定をすることなく、一連の「スランプ演出」が完結した段階で「スランプ状態」へ変更する。即ち、一連の「スランプ演出」が実行されている間は、変動演出の変動時間が経過した場合であり、内部的にデモ演出の状態となっていても、暫くは「スランプ状態」への変更が待機される。よって、主制御装置１１０において、一連の「スランプ演出」を完結させて、その後、「スランプ状態」にして改めて「スランプ演出」を設定するように構成されているので、「スランプ状態」と「スランプ演出」との整合性に関して煩雑な制御を実行する必要がなくなり、「スランプ演出」を行う場合でも主制御装置１１０の処理負担を軽減することができる。

【０７０８】

次いで、Ｓ３０２の処理において、第１図柄表示装置３７の表示態様が動的表示中であると判別されると（Ｓ３０２：Ｙｅｓ）、動的表示時間（変動時間）が経過したか否かを判別する（Ｓ３１３）。第１図柄表示装置３７の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタＣＳ１により選択された変動パターンに応じて決められており（変動パターンコマンドに応じて決められており）、この動的表示時間（変動時間）が経過していなければ（Ｓ３１３：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示を更新して（Ｓ３１４）、タイマ割込処理（図２６参照）に戻る。

【０７０９】

第１実施形態では、第１図柄表示装置３７の７セグメント表示器３７ｂにおいて、動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、７セグメント表示器３７ｂの中央のセグメントが点滅表示する表示態様が設定される。

【０７１０】

一方、第１図柄表示装置３７における動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（Ｓ３１３：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置３７に対して、停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｓ３１５）。停止図柄は、図２９を参照して後述する変動開始処理（Ｓ３０７）によって予め設定される。変動開始処理では、Ｓ３０６の処理によって保留球実行エリア２０３ｄに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて大当たりか否かが決定され、大当たりである場合には、大当たり種別カウンタＣ２の値により、大当たり後に「１５Ｒ確変大当たり」となる図柄か、「１５Ｒ通常大当たり」となる図柄か、「２Ｒ確変大当たり」となる図柄かが決定される。

【０７１１】

第１実施形態では、大当たり後に「１５Ｒ確変大当たり」になる場合には、７セグメント表示器３７ｂにおいて「７」の図柄を表示させ、「１５Ｒ通常大当たり」になる場合には、７セグメント表示器３７ｂにおいて「３」の図柄を表示させ、「２Ｒ確変大当たり」になる場合は、７セグメント表示器３７ｂにおいて「５」の図柄を表示させる。また、ハズレである場合には、７セグメント表示器３７ｂの中央のセグメントのみを表示（即ち、「－」）させる。

【０７１２】

Ｓ３１５の処理で停止図柄に対応した第１図柄表示装置３７の表示態様が設定されると、第３図柄表示装置８１における変動演出の停止図柄を、第１図柄表示装置３７における７セグメント表示器３７ｂの表示と同調して確定表示させるために、確定コマンドを設定して（Ｓ３１６）、この変動処理（Ｓ１０９）を終了する。確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて実行中の変動演出を確定表示させるためコマンドである。

【０７１３】
音声ランプ制御装置１１３は、この確定コマンドを受信すると、「通常状態」又は「スランプ演出」の終了タイミングであれば表示制御装置１１４に対して表示用確定コマンドを送信し、「スランプ演出」の実行途中のタイミング（即ち、「ガセ疑似連２」の実行中）であれば表示制御装置１１４に対して表示用第１停止コマンドを送信する。
【０７１４】
表示制御装置１１４は、表示用確定コマンドを受信することによって、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。一方、表示用第１停止コマンドを受信することによって、第３図柄表示装置８１における第３図柄の「スランプ演出」の左図柄列Ｚ１を停止して、該停止を以って「スランプ演出」中における変動演出の終了を示唆するように構成されている。このように、変動演出の終了と「スランプ演出」の演出内容とに関連性を持たせることで、遊技者に「スランプ演出」の実行中であっても変動演出の終了を認識させることが可能となる。
【０７１５】
次に、図２９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動処理（Ｓ１０９）の一処理である変動開始処理（Ｓ３０７）について説明する。図２９は、変動開始処理（Ｓ３０７）を示したフローチャートである。
【０７１６】
この変動開始処理（Ｓ３０７）は、保留球実行エリア２０３ｄに格納された各種カウンタの値に基づき、大当たり又はハズレの抽選（大当たり抽選）を行うと共に、第１図柄表示装置３７で行われる動的表示の動的パターン及び停止種別、並びに、第３図柄表示装置８１で行われる変動演出の変動パターン及び停止種別等を決定する。
【０７１７】
ＭＰＵ２０１は、この変動開始処理（Ｓ３０７）では、まず、保留球実行エリア２０３ｄに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と大当たり乱数テーブル２０２ａ（図９（ａ）参照）とに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ４０１）。
【０７１８】
大当たりか否かは大当たり乱数カウンタＣ１の値とその時々のモードとの関係に基づいて判別される。上述した通り、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、パチンコ機１０の取りうる遊技状態（モード）が通常の低確率状態（「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）にある場合には、「７，３０７，５８２」が大当たり乱数値として規定される。また、パチンコ機１０の取りうる遊技状態（モード）が高確率状態（「確率変動状態」）にある場合には「２８，１２２，２９８，３９０，４８６，５６７，６５６，７５０，８６６」が大当たり乱数値として規定される。
【０７１９】
Ｓ４０１の処理では、保留球実行エリア２０３ｄに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。Ｓ４０１の処理の結果、大当たりであると判別された場合（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｄに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、大当たり種別テーブル２０２ｂ（図９（ｂ）参照）とに基づいて、大当たり時の表示態様（大当たりの種別）を設定する（Ｓ４０２）。
【０７２０】
この処理では、大当たり種別テーブル２０２ｂによって、保留球実行エリア２０３ｄに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たり後に「確率変動状態」へ移行する「１５Ｒ確変大当たり」か、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に「時間短縮状態」へ移行する「１５Ｒ通常大当たり」か、最大ラウンド数が２ラウンドの大当たり後に「確率変動状態」へ移行する「２Ｒ確変大当たり」かが判別される。そして、判別された大当たり種別

に基づいて、第１図柄表示装置３７における大当たり時の表示態様（発光ダイオード３７ａの点灯状態）が設定される。

【０７２１】

また、第３図柄表示装置８１において、変動演出又は「スランプ演出」の表示結果として、大当たり種別に対応した各種大当たり図柄を停止表示させるべく、大当たり種別（「１５Ｒ確変大当たり」、「２Ｒ確変大当たり」、「１５Ｒ通常大当たり」）をそのまま停止種別として設定することにより、第３図柄表示装置８１における大当たり時の表示態様を設定する。

【０７２２】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ４０３）、Ｓ４０６の処理へ移行する。具体的には、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２０３ｄに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から保留球実行エリア２０３ｄに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて変動演出の変動時間が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｄ（図１１又は図１２参照）を選択する。

【０７２３】

そして、Ｓ４０２の処理において大当たり種別として「１５Ｒ確変大当たり」又は「１５Ｒ通常大当たり」が設定された場合は、選択した停止パターンテーブル２０２ｄ（Ｄテーブル２０２ｄ４）において、保留球実行エリア２０３ｄに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値に対応付けられた演出態様を選択する。即ち、この場合、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様のうちいずれかの演出態様が選択される（図１２（ａ）参照）。

【０７２４】

具体的には、演出態様として「ノーマルリーチ」演出態様が設定された場合は、大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２（図１４参照）の「Ｅ６：ノーマルリーチ」のグループにおいて、保留球実行エリア２０３ｄに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。即ち、この場合、「２０秒」の『「高速変動（長）」＋「低速変動」＋「ノーマルリーチ」』、「２５秒」の『「高速変動（長）」＋「低速変動」＋「ノーマルリーチ」＋「再変動」』、「３０秒」の『「高速変動（長）」＋「疑似変動」＋「高速変動（短）」＋「疑似変動」＋「ノーマルリーチ」』、又は、「３５秒」の『「高速変動（長）」＋「疑似変動」＋「高速変動（短）」＋「疑似変動」＋「ノーマルリーチ」＋「再変動」』の変動パターンが選択される（図１４参照）。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される（図１４参照）。

【０７２５】

また、演出態様として「スーパーリーチ」演出態様が設定された場合は、大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２（図１４参照）の「Ｅ７：スーパーリーチ」のグループにおいて、保留球実行エリア２０３ｄに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。即ち、この場合、「３０秒」の『「高速変動（長）」＋「低速変動」＋「スーパーリーチ」』、「３５秒」の『「高速変動（長）」＋「低速変動」＋「スーパーリーチ」』、「４０秒」の『「高速変動（長）」＋「疑似変動」＋「高速変動（短）」＋「疑似変動」＋「スーパーリーチ」』、又は、「４５秒」の『「高速変動（長）」＋「疑似変動」＋「高速変動（短）」＋「疑似変動」＋「スーパーリーチ」＋「再変動」』の変動パターンが選択される（図１４参照）。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される（図１４参照）。

【０７２６】

また、演出態様として「スペシャルリーチ」演出態様が設定された場合は、大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２（図１４参照）の「Ｅ８：スペシャルリーチ」のグルー

プにおいて、保留球実行エリア２０３ｄに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。即ち、この場合、「４０秒」の『「高速変動（長）」＋「低速変動」＋「スペシャルリーチ」』、「４５秒」の『「高速変動（長）」＋「低速変動」＋「スペシャルリーチ」』、「５０秒」の『「高速変動（長）」＋「疑似変動」＋「高速変動（短）」＋「疑似変動」＋「スペシャルリーチ」』、又は、「５５秒」の『「高速変動（長）」＋「疑似変動」＋「高速変動（短）」＋「疑似変動」＋「スペシャルリーチ」＋「再変動」』の変動パターンが選択される（図１４参照）。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される（図１４参照）。

【０７２７】

また、Ｓ４０２の処理において大当たり種別として「２Ｒ確変大当たり」が設定された場合は、選択した停止パターンテーブル２０２ｄ（Ｅテーブル２０２ｄ５）において、保留球実行エリア２０３ｄに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値に対応付けられた演出態様を選択する。即ち、「２Ｒ確変大当たり」に当選した場合、「特殊変動」演出態様がもれなく選択される。そして、選択された演出態様と大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２とを参照し、保留球実行エリア２０３ｄに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。第１実施形態では、この場合、「ムービー」のみが選択される（図１４参照）。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される（図１４参照）。

【０７２８】

一方、Ｓ４０１の処理で大当たりではないと判別された場合には（Ｓ４０１：Ｎｏ）、ハズレ時の表示態様を設定する（Ｓ４０４）。Ｓ４０４の処理では、第１図柄表示装置３７の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、保留球実行エリア２０３ｄに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値と保留球数カウンタ２０３ａの値と現在の遊技状態とに基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は「スペシャルリーチ」演出態様のいずれかを設定する。第１実施形態では、上述したように、パチンコ機１０の遊技状態が「確率変動状態」であるか、「時間短縮状態」であるか、「通常遊技状態」であるかに応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタＣ３の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル２０２ｄ（Ａテーブル２０２ｄ１、Ｂテーブル２０２ｄ２又はＣテーブル２０２ｄ３）が設定されている。

【０７２９】

次に、ハズレ時の変動パターンを決定し（Ｓ４０５）、Ｓ４０６の処理へ移行する。具体的には、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。このとき、パチンコ機１０の遊技状態が「通常遊技状態」にある場合は、保留球数カウンタ２０３ａにて示されるその時の保留球数に対応した停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１、Ｂテーブル２０２ｄ２又はＣテーブル２０２ｄ３（図１１（ａ）～図１１（ｃ）参照）のいずれかが選択される。また、パチンコ機１０の遊技状態が「時間短縮状態」または「確率変動状態」にある場合は、保留球数カウンタ２０３ａにて示されるその時の保留球数に対応した停止パターンテーブル２０２ｄのＢテーブル２０２ｄ２又はＣテーブル２０２ｄ３（図１１（ｂ）又は図１１（ｃ）参照）のいずれかが選択される。

【０７３０】

そして、Ｓ４０４の処理において演出態様として「非リーチ（ロング）」演出態様が設定された場合は、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１の「Ｅ０：非リーチ（ロング）」のグループにおいて、保留球実行エリア２０３ｄに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。即ち、この場合、「１５秒」の『「高速変動（長）」＋「低速変動」』のみが選択され、他の変動パターンは選択されない（図１３参照）。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、

変動時間が設定される（図１３参照）。
【０７３１】
　また、Ｓ４０４の処理において演出態様として「非リーチ（ミドル）」演出態様が設定された場合は、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１の「Ｅ１：非リーチ（ミドル）」のグループにおいて、保留球実行エリア２０３ｄに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。即ち、この場合、「１０秒」の『「高速変動（短）」＋「低速変動」』のみが選択され、他の変動パターンは選択されない（図１３参照）。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される（図１３参照）。
【０７３２】
　また、Ｓ４０４の処理において演出態様として「非リーチ（ショート）」演出態様が設定された場合は、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１の「Ｅ２：非リーチ（ショート）」のグループにおいて、保留球実行エリア２０３ｄに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。即ち、この場合、「５秒」の『「高速変動（短）」』のみが選択され、他の変動パターンは選択されない（図１３参照）。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される（図１３参照）。
【０７３３】
　演出態様として「ノーマルリーチ」演出態様が設定された場合は、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１（図１３参照）の「Ｅ３：ノーマルリーチ」のグループにおいて、保留球実行エリア２０３ｄに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。即ち、この場合、「２０秒」の『「高速変動（長）」＋「低速変動」＋「ノーマルリーチ」』、又は、「３０秒」の『「高速変動（長）」＋「疑似変動」＋「高速変動（短）」＋「疑似変動」＋「ノーマルリーチ」』の変動パターンが選択される（図１３参照）。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される（図１３参照）。
【０７３４】
　演出態様として「スーパーリーチ」演出態様が設定された場合は、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１（図１３参照）の「Ｅ４：スーパーリーチ」のグループにおいて、保留球実行エリア２０３ｄに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。即ち、この場合、「３０秒」の『「高速変動（長）」＋「低速変動」＋「スーパーリーチ」』、又は、「４０秒」の『「高速変動（長）」＋「疑似変動」＋「高速変動（短）」＋「スーパーリーチ」』の変動パターンが選択される（図１３参照）。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される（図１３参照）。
【０７３５】
　演出態様として「スペシャルリーチ」演出態様が設定された場合は、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１（図１３参照）の「Ｅ５：スペシャルリーチ」のグループにおいて、保留球実行エリア２０３ｄに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。即ち、この場合、「４０秒」の『「高速変動（長）」＋「低速変動」＋「スペシャルリーチ」』、又は、「５０秒」の『「高速変動（長）」＋「疑似変動」＋「高速変動（短）」＋「スペシャルリーチ」』の変動パターンが選択される（図１３参照）。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される（図１３参照）。
【０７３６】
　このように、大当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、ハズレ時における演出態様および変動パターンの設定処理とを、同じ乱数値Ｃ３，ＣＳ１を用いて同じ判定プログラムによって判定して決定することで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減することができる。
【０７３７】

次いで、Ｓ４０６の処理では、Ｓ４０３及びＳ４０５の処理によって決定された変動パターンの応じた変動時間に基づいて、その変動パターンに応じた変動時間を音声ランプ制御装置１１３へ通知する変動パターンコマンドを設定する（Ｓ４０６）。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選し、該大当たりが「１５Ｒ確変大当たり」であって、さらに、「３０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターン（即ち、『「高速変動（長）」＋「低速変動」＋「スーパーリーチ」』）が選択されていた場合は、大当たり・「１５Ｒ確変大当たり」・「３０秒」の「スーパーリーチ」を示す変動パターンコマンドが設定される。また、大当たり抽選にハズレて、さらに、「３０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、ハズレ・「３０秒」の「スーパーリーチ」を示す変動パターンコマンドが設定される。

【０７３８】

このように、変動演出が同じ変動時間であっても、変動パターンコマンドに変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置１１３は、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細は変動演出又は「スランプ演出」の変動パターンを決定することができる。

【０７３９】

また、Ｓ４０２又はＳ４０４の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置１１３へ通知するための停止種別コマンドを設定し（Ｓ４０７）、変動処理（図２８参照）へ戻る。

【０７４０】

具体的には、例えば、大当たりに当選し、その大当たりの内容が「１５Ｒ確変大当たり」であれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「７」図柄等）は特定せずに、「１５Ｒ確変大当たり」であることを示す停止種別コマンドを設定する。また、大当たりに当選し、その大当たりの内容が「１５Ｒ通常大当たり」であれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「４」図柄等）は特定せずに、「１５Ｒ通常大当たり」であることを示す停止種別コマンドを設定する。

【０７４１】

一方、大当たりに当選せず、さらに、「スーパーリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「７８７」等）は特定せずに、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様（所謂、前後ハズレ）であることを示す停止種別コマンドを設定する。また、大当たりに当選せず、さらに、「ノーマルリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「７３７」等）は特定せずに、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様（所謂、前後以外ハズレ）であることを示す停止種別コマンドを設定する。さらに、大当たりに当選せず、さらに、「非リーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「２５８」等）は特定せずに、ハズレ時の「非リーチ」演出態様（所謂、完全ハズレ）であることを示す停止種別コマンドを設定する。

【０７４２】

このように、停止種別コマンドに変動演出の当否に基づいた大まかな停止種別を設定することで、音声ランプ制御装置１１３（表示制御装置１１４）は、当否に基づいた停止種別を把握して、それらの情報を基により詳細は変動演出又は「スランプ演出」の停止結果を決定することができる。

【０７４３】

これらの変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理（図２６のＳ１０１参照）の中で、これらのコマンドが音声ランプ制御装置１１３に送信される。

【０７４４】

音声ランプ制御装置１１３は、変動パターンコマンドや停止種別コマンドを受信すると、それに基づき表示用変動パターンコマンド及び表示種別コマンド、又は、表示用スランプ変動コマンド及び表示用スランプ図柄コマンドを生成して、表示制御装置１１４へ送信

する。
【０７４５】
次に、図３０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図２６参照）の一処理である保留装置制御処理（Ｓ１１１）について説明する。図３０は、保留装置制御処理を示したフローチャートである。
【０７４６】
この保留装置制御処理（Ｓ１１１）では、上述したように、「スランプ演出」中において、保留装置７３内に保留（貯留）されている球を解放（流下）させるタイミングを計数し、該タイミングに到達した場合に保留装置ソレノイド７３ｆを駆動して、保留装置７３内に保留されている球を解放し、該球をダミー入賞口７５へ流入させる。
【０７４７】
ＭＰＵ２０１は、この保留装置制御処理（Ｓ１１１）では、まず、保留装置駆動フラグ２０３ｆがオンされているか否かを判別する（Ｓ５０１）。判別の結果、保留装置駆動フラグ２０３ｆがオンされていないと判別された場合（Ｓ５０１：Ｎｏ）、保留装置７３内に保留されている球を解放する条件が成立していないので、この保留装置制御処理を終了し、タイマ割込処理（図２６参照）に戻る。
【０７４８】
一方、Ｓ５０１の処理において、保留装置駆動フラグ２０３ｆがオンされていると判別された場合は（Ｓ５０１:Ｙｅｓ）、保留装置駆動タイマ２０３ｇの値から１減算し（Ｓ５０２）、次いで、減算した保留装置駆動タイマ２０３ｇの値が「０」となったか否かを判別する（Ｓ５０３）。これらの処理を実行することで、保留装置７３内に保留されている球の解放する条件（即ち、「スランプ演出」の開始、保留装置７３内に球が保留、及び、取得された変動演出の変動パターンが「リーチ表示」を含まない）が成立した場合に、保留装置７３内に保留されている球をダミー入賞口７５に流入させるタイミングを計数できる。
【０７４９】
Ｓ５０３の処理において、保留装置駆動タイマ２０３ｇの値が「０」でないと判別された場合は（Ｓ５０３：Ｎｏ）、未だ保留装置７３内に保留されている球の解放タイミングに到達していないので、引き続き解放タイミングを計数すべく、Ｓ５０４及びＳ５０５の処理をスキップして、この保留装置制御処理（Ｓ１１１）を終了して、タイマ割込処理（図２６参照）に戻る。
【０７５０】
一方、Ｓ５０３の処理において、保留装置駆動タイマ２０３ｇの値が「０」であると判別された場合は（Ｓ５０３：Ｙｅｓ）、保留装置７３内に保留されている球の解放タイミングとなったので、保留装置ソレノイド７３ｆを「２０００ミリ秒」の間、オン駆動するように設定し（Ｓ５０４）、保留装置駆動フラグ２０３ｆをオフに設定して（Ｓ５０５）、この保留装置制御処理（Ｓ１１１）を終了する。
【０７５１】
このように、保留装置駆動フラグ２０３ｆおよび保留装置駆動タイマ２０３ｇに基づいて、保留装置７３内に保留されている球の解放タイミングを制御することで、「スランプ演出」の実行中であって、対応する演出要素（即ち、「ガセ疑似連２」）の実行前にダミー入賞口７５へ球を流入させ、対応する演出要素の実行前に、該演出要素に対応するダミー保留表示である保留図柄を表示することができる。
【０７５２】
次に、図３１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図２６参照）の一処理であるダミー入賞処理（Ｓ１１２）について説明する。図３１は、ダミー入賞処理を示したフローチャートである。
【０７５３】
このダミー入賞処理（Ｓ１１２）では、ダミー入賞口７５に球が流入（入賞）したか否かを判別し、該ダミー入賞口７５に球が入賞した場合には、払出制御装置１１１に向けて

送信する賞球コマンドを設定すると共に、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信するダミー保留コマンドを設定する。

【０７５４】

ＭＰＵ２０１は、このダミー入賞処理（Ｓ１１２）では、まず、ダミー入賞口７５へ球が入賞したか否かを判別する（Ｓ６０１）。ここでは、タイマ割込処理のスイッチ読み込み処理（図２６のＳ１０５参照）において読み込んだ、ダミー入賞口７５への入球（入賞）を検出するダミー入賞口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、ダミー入賞口７５への入球を３回のタイマ割込処理（図２６参照）にわたって検出する。判別の結果、ダミー入賞口７５に球が入賞していないと判別された場合は（Ｓ６０１：Ｎｏ）、このダミー入賞処理を終了して、タイマ割込処理に戻る。

【０７５５】

一方、Ｓ６０１の処理において、ダミー入賞口７５に球が入賞したと判別された場合は（Ｓ６０１：Ｙｅｓ）、ダミー入賞口７５への入賞に基づいて、特図入賞口７７ａ，７８ａと同等の賞球を払い出すべく、賞球を３個払い出すことを払出制御装置１１１に指示する３個賞球コマンドを設定し（Ｓ６０２）、処理をＳ６０３へ移行する。Ｓ６０２の処理で設定された３個賞球コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２６のＳ１０１参照）の中で、払出制御装置１１１に向けて送信される。

【０７５６】

このように構成することで、遊技者は、払い出された賞球数のみでは、特図入賞口７７ａ，７８ａへ入賞したのかダミー入賞口７５へ入賞したのかを判別できない。また、遊技者は、遊技を行う上で、特図入賞口７７ａ，７８ａ及びダミー入賞口７５より、第３図柄表示装置８１で行われている演出（変動演出や「スランプ演出」、或いは、保留図柄等）の方に着目し、特図入賞口７７ａ，７８ａ及びダミー入賞口７５への球の入賞態様にそれほど注視していない。よって、遊技者は、払い出された賞球数のみでは、該賞球に対応する演出（保留図柄）が、「通常状態」における変動演出に対応するものであるのか、「スランプ状態」における「スランプ演出」の演出単位に対応するものであるのかを判別することができない。その結果、取得された変動演出の変動時間より長く、かつ、取得された変動演出の回数より多くの演出要素が行われる「スランプ演出」を行った場合であっても、遊技者が違和感を感じることなく遊技に興醒めすることを防止することができる。

【０７５７】

Ｓ６０３の処理では、ダミー保留表示に対応する保留図柄を表示させることを音声ランプ制御装置１１３に指示するダミー保留コマンドを設定し（Ｓ６０３）、このダミー入賞処理（Ｓ１１２）を終了して、タイマ割込処理（図２６参照）に戻る。Ｓ６０３の処理で設定されたダミー保留コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２６のＳ１０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【０７５８】

音声ランプ制御装置１１３は、ダミー保留コマンドを受信すると、ダミー保留球数カウンタ２２３ｃの値に１加算し、加算後のダミー保留球数カウンタ２２３ｃの値と、サブ保留球数カウンタ２２３ｂの値との合計値に基づいて、表示用保留球数コマンドを表示制御装置１１４へ送信し、表示制御装置１１４は、表示用保留球数コマンドの受信に基づいて、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図６（ｂ）参照）において保留図柄（および実行図柄）の表示を表示するように制御を行う。

【０７５９】

このように構成することで、実際の変動演出の保留球数より１多い数の保留図柄をコクピット表示領域Ｄｂ（図６（ｂ）参照）に表示させることができると共に、実際の変動演出の実行回数より多い回数の「スランプ演出」を行った場合であっても「スランプ演出」における演出単位数と保留図柄との整合性を取ることができる。その結果、演出の齟齬が生ずることなく当否抽選が行われる演出が実際の変動演出の回数より多く行われたかのよ

うに遊技者に錯覚させることができる。
【０７６０】
次いで、図３２を参照して、停電等の発生した場合に主制御装置１１０において実行されるＮＭＩ割込処理について説明する。図３２は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。
【０７６１】
このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。ＮＭＩ端子に停電信号ＳＧ１が入力されたＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ７０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。
【０７６２】
なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から払出制御装置１１１内のＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。
【０７６３】
次に、図３３を参照して、主制御装置１１０に電源が投入された場合に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図３３は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。
【０７６４】
ＭＰＵ２０１は、立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ８０１）。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。また、保留装置ソレノイド７３ｆ等の電子部品が正常に作動するか否かの初期動作を行う。なお、保留装置ソレノイド７３ｆが初期動作を行った場合であっても、保留装置７３の保留球保持部７３ｂに球が保留された状態を維持するような態様で、上記初期動作が行われるように構成されている。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（第１実施形態では、「１秒」）を実行する（Ｓ８０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ８０３）。
【０７６５】
その後は、電源装置１１５に設けたＲＡＭ消去スイッチ１２２（図２参照）がオンされているか否かを判別し（Ｓ８０４）、オンされていれば（Ｓ８０４：Ｙｅｓ）、処理をＳ８１１へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていなければ（Ｓ８０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ８０５）、記憶されていなければ（Ｓ８０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理をＳ８１１へ移行する。
【０７６６】
ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ８０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ８０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ８０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ８１１へ移行する。
【０７６７】
なお、図３４のＳ９０６でも説明するが、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業

領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【０７６８】

Ｓ８１１の処理では、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる払出制御装置１１１を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（Ｓ８１１）。払出制御装置１１１は、この払出初期化コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３のスタックエリア以外のエリア（作業領域）をクリアし、初期値を設定して、球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置１１０は、払出初期化コマンドの送信後は、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ８１２，Ｓ８１３）を実行する。

【０７６９】

上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合にはＲＡＭ消去スイッチ１２２を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ１２２が押されていれば、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ８１２，Ｓ８１３）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ８１２，Ｓ８１３）を実行する。ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ８１２，Ｓ８１３）では、ＲＡＭ２０３の使用領域を「０」クリアし（Ｓ８１２）、その後、ＲＡＭ２０３に初期値を設定する（Ｓ８１３）。ＲＡＭ２０３の初期化処理の実行後は、Ｓ８１０の処理へ移行する。

【０７７０】

一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされておらず（Ｓ８０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ８０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ８０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ８０８）。そして、サブ側の制御装置（周辺制御装置）を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し（Ｓ８０９）、Ｓ８１０の処理へ移行する。払出制御装置１１１は、この払出復帰コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３に記憶されたデータを保持したまま、球の払い出し制御を開始可能な状態となる。

【０７７１】

Ｓ８１０の処理では、割込みを許可する（Ｓ８１０）。そして、後述するメイン処理（図３４参照）に移行する。

【０７７２】

次に、図３４を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図３４は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別してカウンタの更新処理と電源断時処理とが実行される。

【０７７３】

ＭＰＵ２０１は、メイン処理では、まず、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ９０１）。そして、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ９０１：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ９０２，Ｓ９０３）。

【０７７４】

まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ９０２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第１実施形態では「８９９」、「９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該

当するカウンタ用バッファ２０３ｂ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、Ｓ１０７（図２６参照）の処理と同一の方法によって実行し（Ｓ９０３）、Ｓ９０１の処理へ移行する。

【０７７５】

ここで、このメイン処理が実行されている間、図２６を参照して説明したタイマ割込処理が所定時間間隔（第１実施形態では、「４ミリ秒」）で起動され実行される。タイマ割込処理では、遊技の状態に応じて異なる処理が実行される。例えば、大当たり中には、大入賞口６５ａの開閉を制御する実行が行われ、第２入球口６７への球の通過があれば、第２図柄表示装置８３による第２図柄の可変表示に関する表示制御が行われる。また、第１図柄表示装置３７での動的表示を開始する場合に実行される大当たり抽選では、高確率状態か低確率状態かによって、取得した大当たり乱数カウンタＣ１と比較する大当たり乱数値の数が異なってくる。よって、１回のタイマ割込処理の実行にかかる時間は、遊技の状態に応じて変化することになる。従って、一のタイマ割込処理が終了してから次のタイマ割込処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく、その時々の遊技の状態に応じて変化する。

【０７７６】

メイン処理の一処理である上記のＳ９０２，Ｓ９０３の処理は、このタイマ割込処理の残余時間の中で実行されることになる。つまり、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新が繰り返し実行されることになるので、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値、当たり乱数カウンタＣ４の初期値）とをランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１についてもランダムに更新することができる。特に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２とをランダムに更新することによって、これらを更新の初期値として使用する大当たり乱数カウンタＣ１及び当たり乱数カウンタＣ４の更新に、ランダム性を持たせることができる。

【０７７７】

また、Ｓ９０１の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ９０１：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図３２のＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ９０４以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ９０４）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ９０５）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ９０６）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ９０７）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【０７７８】

なお、Ｓ９０１の処理は、タイマ割込処理（図２６参照）の残余時間内に行われるＳ９０２とＳ９０３の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。これにより、主制御装置１１０のメイン処理において、タイマ割込処理による各種設定が終了し、また、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新が終わったタイミングで、電源断の発生情報を確認している。よって、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理（図３３参照）の終了後、処理をＳ９０１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ９０１の処理から開始することができる。

【０７７９】

従って、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（Ｓ８０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ９

０１の処理から開始することができる。その結果、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

【０７８０】

第１実施形態では、定期的に実行する処理をタイマ割込処理（図２６参照）で実行し、メイン処理（図３４参照）において、タイマ割込処理の残余時間に各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新を実行する場合について説明したが、タイマ割込処理にて実行していた処理の一部または全部を、メイン処理の中で所定時間（例えば、４ミリ秒）毎に実行するように構成してもよい。例えば、第１実施形態においてタイマ割込処理にて実行していた賞球計数信号，払出異常信号読み込み処理（Ｓ１０２）、大当たり処理（Ｓ１０３）、第２図柄制御処理（Ｓ１０４）及びスイッチ読み込み処理（Ｓ１０５）、始動入賞処理（Ｓ１０８）、変動処理（Ｓ１０９）、発射制御処理（Ｓ１１０）、保留装置制御処理（Ｓ１１１）、ダミー入賞処理（Ｓ１１２）の一部または全部を、タイマ割込処理ではなく、メイン処理の中で４ミリ秒毎に実行するように構成してもよい。

【０７８１】

この場合、メイン処理（図３４参照）の中で所定時間（４ミリ秒）経過したか否かを判断するステップを設け、所定時間経過したと判断された場合のみ、所定時間毎に実行する処理を実行し、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間の経過の有無にかかわらず実行するようにしてもよい。これにより、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間毎に実行する処理の残余時間に実行されることになるが、所定時間毎に実行する処理は、遊技の状態に応じてその実行にかかる時間が変化するため、このように構成した場合であっても、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１をランダムに更新することができる。

【０７８２】

次に、図３５から図４２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理（図３５参照）と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（図３６参照）とがある。

【０７８３】

まず、図３５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図３５は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【０７８４】

ＭＰＵ２２１は、立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１００１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ１１２２の電源断処理（図３６参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ１００２）。図３６を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信すると（図３６のＳ１１１９参照）、Ｓ１１２２の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ１１２２の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

【０７８５】

電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ１００２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１２２の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ１００３）。

【０７８６】
ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ１００６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。
【０７８７】
なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１２２の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。
【０７８８】
電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ１００２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ１１２２の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。
【０７８９】
Ｓ１００４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ１００４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「０ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が「０」クリアされる。
【０７９０】
ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ１００５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ１００６）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ１００５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ１００７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。
【０７９１】
Ｓ１００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ１００８）。電源断フラグはＳ１１２２の電源断処理の実行時にオンされる（図３６のＳ１１２１参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ１１２２の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１２２の電源断処理の実行を完了した状態で

開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭ２２３の作業エリアをクリアし（Ｓ１００９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、メイン処理（図３６参照）へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

【０７９２】

一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ１００４からＳ１００６の処理を経由してＳ１００８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ１００９をスキップして、処理をＳ１０１０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、メイン処理（図３６参照）へ移行する。

【０７９３】

なお、Ｓ１００９のクリア処理をスキップするのは、Ｓ１００４からＳ１００６の処理を経由してＳ１００８の処理へ至った場合には、Ｓ１００４の処理によって、既にＲＡＭ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、ＲＡＭ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３の制御を継続できるからである。

【０７９４】

次に、図３６を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図３６は、このメイン処理を示したフローチャートである。

【０７９５】

ＭＰＵ２２１は、メイン処理が実行されると、まず、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから１ミリ秒以上が経過したか否かが判別され（Ｓ１１０１）、１ミリ秒以上経過していなければ（Ｓ１１０１：Ｎｏ）、Ｓ１１０２～Ｓ１１１５の処理を行わずにＳ１１１６の処理へ移行する。Ｓ１１０１の処理で、１ミリ秒経過したか否かを判別するのは、Ｓ１１０２～Ｓ１１１５が短い周期（１ミリ秒以内）で処理する必要がないものであるのに対して、Ｓ１１１６のコマンド判定処理やＳ１１１７の変動演出処理は、短い周期で実行する方が好ましい処理であるからである。Ｓ１１１６の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ１１１７の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。また、１ミリ秒ごとにＳ１１０２～Ｓ１１１５の処理を実行することで、各種制御タイミングを的確に計数することが可能となる。

【０７９６】

Ｓ１１０１の処理において、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから１ミリ秒以上経過していると判断される場合は（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、Ｓ１１０２の処理へ移行する。なお、Ｓ１１０１の処理が、図３５に示す立ち上げ処理の後初めて実行された場合は、そのままＳ１１０２の処理へ移行する。

【０７９７】

Ｓ１１０２の処理では、Ｓ１１０３～Ｓ１１１７の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ１１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ１１０６の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（Ｓ１１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ１１０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば３０秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知

は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ１１０５の処理へ移行する。

【０７９８】

次いで、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ１１０５）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン２２の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置１１４に対して枠ボタン２２が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。

【０７９９】

また、変動演出及び「スランプ演出」が未実行の期間や、「高速変動」の演出要素の期間中に枠ボタン２２が押された場合は、ステージを変更する処理を行い、枠ボタン操作コマンドに代えて、表示制御装置１１４に対する背面画像変更コマンドを設定する。この背面画像変更コマンドに、変更後のステージに対応する背面画像の種別に関する情報を含めることにより、表示制御装置１１４において、第３図柄表示装置８１に表示される背面画像を、ステージに応じた画像に変更する処理が行われる。

【０８００】

また、変動演出又は「スランプ演出」の開始時に予告キャラが出現した場合に枠ボタン２２を押すことで今回の変動による大当たりの期待値を表示したり、「リーチ表示」中に枠ボタン２２を押すことで大当たりへの期待感を持てる演出に変更したり、枠ボタン２２を画面上に提示された複数のリーチ演出のうち１のリーチ演出を選択するための決定ボタンとしても良い。なお、枠ボタン２２が配設されていない場合には、Ｓ１１０５の処理は省略される。

【０８０１】

枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ１１０５）が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（Ｓ１１０６）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ１１０７）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示（即ち、変動演出又は「スランプ演出」）に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。

【０８０２】

Ｓ１１０７の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し（Ｓ１１０８）、Ｓ１１０９の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動演出又は「スランプ演出」に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ１１０６のランプ編集処理が実行され、また、Ｓ１１０７の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動演出又は「スランプ演出」に要する時間と同期した時間で実行される。

【０８０３】

Ｓ１１０９の処理では、スランプ演出タイマ２２３ｇの値が「０」より大きいか否かを判別する（Ｓ１１０９）。この判別は、「スランプ演出」の経過状況を把握し、該「スランプ演出」の１の演出単位が終了したタイミングで、次の演出単位の開始に合わせて保留図柄のシフト処理を行うためである。

【０８０４】

Ｓ１１０９の処理において、スランプ演出タイマ２２３ｇの値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ１１０９：Ｎｏ）、即ち、スランプ演出タイマ２２３ｇの値が「０」である場合は、「スランプ演出」中ではないため、Ｓ１１１０～Ｓ１１１５の処理をスキップして、処理をＳ１１１６へ移行する。

【０８０５】
一方、Ｓ１１０９の処理において、スランプ演出タイマ２２３ｇの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ１１０９：Ｙｅｓ）、「スランプ演出」中であるので、スランプ演出タイマ２２３ｇの値を１減算し（Ｓ１１１０）、該スランプ演出タイマ２２３ｇの値を判別して、「スランプ演出」が開始されてから「１０秒」経過したか否かを判別する（Ｓ１１１１）。
【０８０６】
第１実施形態のパチンコ機１０において、「スランプ演出」は、第３図柄の変動演出の保留がない状態、かつ、第３図柄表示装置８１において変動演出が実行されていない場合に発生し得るものである。従って、「スランプ状態」中における始動入賞に基づいて「リーチ表示」を含まない「非リーチ」演出態様の変動演出が取得された場合、該変動演出の演出態様はもれなく「１５秒」の「非リーチ（ロング）」演出態様が選択される。
【０８０７】
ここで、「スランプ状態」における始動入賞に基づいて「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、少なくとも「ガセ疑似連１」と「ガセ疑似連２」との２の演出要素の「スランプ演出」が実行される。また、「スランプ演出」における各演出単位は「１０秒」を基準に行われる構成であるため、「スランプ演出」における最初の演出単位（即ち、「ガセ疑似連１」）の開始から「１０秒」経過した時点で、該最初の演出単位が終了し、「スランプ演出」における次の演出単位（即ち、「ガセ疑似連２」）の実行が開始される。
【０８０８】
よって、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合は、「スランプ演出」における最初の演出単位の終了、および、次の演出単位の開始を示唆すると共に、各演出単位の実行状況と保留図柄および実行図柄の表示内容との整合性をとるべく、上記演出単位の実行状況に伴って第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図６（ｂ）参照）に表示されている実行図柄を消去すると共に保留図柄の表示をシフト移動（以下、表示されている実行図柄を消去すると共に保留図柄の表示をシフト移動することを、単に「シフト表示」と称する）する必要がある。従って、Ｓ１１１１の処理によって、「スランプ演出」における最初の演出単位の終了タイミングを計測し、該終了タイミングに到達した段階で、Ｓ１１１４の処理によって、保留図柄および実行図柄の表示内容を変更する。
【０８０９】
また、「スランプ状態」における始動入賞に基づいて「リーチ表示」を含む演出態様が選択された場合、当該「リーチ表示」を含む演出態様に対応する「スランプ演出」として、保留図柄および実行図柄を消費しない「疑似連」演出が実行される。
【０８１０】
よって、「リーチ表示」を含む演出態様が選択された場合は、「スランプ演出」における演出単位では保留図柄および実行図柄が消費されないため、各演出単位の実行状況と保留図柄および実行図柄の表示内容との整合性をとるべく、上記演出単位の実行状況に伴って第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図６（ｂ）参照）に表示されている実行図柄と保留図柄とをそのまま表示し続ける。
【０８１１】
このように構成することで、「スランプ演出」における各演出単位の実行状況と、保留図柄および実行図柄の表示内容との整合性をとることができる。その結果、実際の変動演出より長い時間行われる一連の「スランプ演出」を実行した場合であっても、遊技者が違和感を感じない演出を提供することができる。
【０８１２】
なお、Ｓ１１１１の処理において、「スランプ演出」が開始されてから「１０秒」経過したか否かは、スランプ演出タイマ２２３ｇの値と、取得された延長時間とに基づいて判別するように構成されている。具体的には、取得された変動演出が「１５秒」の「非リーチ（ロング）」演出態様であって、かつ、取得された延長時間が「５秒」である場合は、

スランプ演出タイマ２２３ｇの値が残り「１００００」となった段階、即ち、「２００００」と設定されたスランプ演出タイマ２２３ｇから１００００減算されたタイミングで、「スランプ演出」の開始から「１０秒」が経過したものと判別するように構成されている。また、取得された変動演出が「１５秒」の「非リーチ（ロング）」演出態様であって、かつ、取得された延長時間が「１０秒」である場合は、スランプ演出タイマ２２３ｇの値が残り「１５０００」となった段階、即ち、「２５０００」と設定されたスランプ演出タイマ２２３ｇから１００００減算されたタイミングで、「スランプ演出」の開始から「１０秒」が経過したものと判別するように構成されている。

【０８１３】

従って、Ｓ１１１１の処理において、「スランプ演出」の開始から「１０秒」経過していないと判別された場合は（Ｓ１１１１：Ｎｏ）、未だ保留図柄のシフトタイミング（即ち、「ガセ疑似連１」の終了タイミング）が到来していないので、Ｓ１１１２～Ｓ１１１５の処理をスキップして、処理をＳ１１１６へ移行する。

【０８１４】

一方、Ｓ１１１１の処理において、「スランプ演出」の開始から「１０秒」経過したと判別された場合は（Ｓ１１１１：Ｙｅｓ）、次いで、ダミー保留球数カウンタ２２３ｃの値が「０」より大きい値か否か、即ち、ダミー保留表示である保留図柄を表示中か否かを判別する（Ｓ１１１２）。これは、「リーチ表示」を含む変動パターンや保留装置７３内に球が保留されていない場合は、主制御装置１１０からダミー保留コマンドを受信しておらず、ダミー保留表示である保留図柄を表示していないため、このような場合には保留図柄および実行図柄のシフト表示を行わないようにするためである。

【０８１５】

Ｓ１１１２の処理において、ダミー保留球数カウンタ２２３ｃの値が「０」より大きくないと判別された場合（Ｓ１１１２：Ｎｏ）、即ち、ダミー保留球数カウンタ２２３ｃの値が「０」であって、ダミー保留表示である保留図柄を表示していないときは、Ｓ１１１３～Ｓ１１１５の処理をスキップして、処理をＳ１１１６へ移行する。

【０８１６】

一方、Ｓ１１１２の処理において、ダミー保留球数カウンタ２２３ｃの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ１１１２：Ｙｅｓ）、ダミー保留表示である保留図柄を表示しており、該保留図柄のシフト表示タイミングであるため、まず、ダミー保留球数カウンタ２２３ｃの値から１減算し（Ｓ１１１３）、保留表示情報格納エリア２２３ｅに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ１１１４）。

【０８１７】

このデータシフト処理は、第１～第５保留表示エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に格納されているデータを実行保留表示エリア２２３ｅ０へ向けて順にシフトさせる処理であって、第１保留表示エリア２２３ｅ１→実行保留表示エリア２２３ｅ０、第２保留表示エリア２２３ｅ２→第１保留表示エリア２２３ｅ１、第３保留表示エリア２２３ｅ３→第２保留表示エリア２２３ｅ２、第４保留表示エリア２２３ｅ４→第３保留表示エリア２２３ｅ３、第５保留表示エリア２２３ｅ５→第４保留表示エリア２２３ｅ４といった具合に、各エリア２２３ｅ０～２２３ｅ５内のデータがシフトされる。

【０８１８】

Ｓ１１１４のデータシフト処理の後は、サブ保留球数カウンタ２２３ｂの値と、上記データシフト処理により保留表示情報格納エリア２２３ｅに格納されている保留変化情報とに基づいて表示用保留球数コマンドを設定し（Ｓ１１１５）、処理をＳ１１１６へ移行する。Ｓ１１１５の処理で設定された表示用保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるコマンド出力処理（Ｓ１１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。

【０８１９】

表示制御装置１１４は、表示用保留球数コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図６（ｂ）参照）において、該表示用保留球数コマンドが示

す数の保留図柄および実行図柄を表示すると共に、該表示用保留球数コマンドに含まれる保留変化情報に基づいて該当する保留図柄又は実行図柄の表示態様（表示色）の制御を行う。

【０８２０】

Ｓ１１１６の処理では、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行い（Ｓ１１１６）、Ｓ１１１７の処理へ移行する。このコマンド判定処理の詳細については、図３７を参照して後述する。

【０８２１】

Ｓ１１１７の処理では、コマンド判定処理（Ｓ１１１６）の処理の後、第３図柄表示装置８１において変動演出又は「スランプ演出」を表示させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに基づいて変動演出又は「スランプ演出」を開始するための処理である変動演出処理を実行する。この変動演出処理の詳細については、図４２を参照して後述する。

【０８２２】

次いで、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた保留変化カウンタ２２３ｄ等の各種カウンタを更新するカウンタ更新処理を実行し（Ｓ１１１８）、処理をＳ１１１９へ移行する。このカウンタ更新処理では、具体的には、例えば、保留変化カウンタ２２３ｄを１加算すると共に、該カウンタ値が最大値（第１実施形態ではともに「９９」）に達した際に「０」クリアする。このように更新された保留変化カウンタ２２３ｄは、「保留変化予告」の実行および表示態様の選定に使用される。

【０８２３】

Ｓ１１１９の処理では、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１１１９）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ１１１９の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１１１９：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ１１２１）、電源断処理を実行する（Ｓ１１２２）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ１１２３）、その後、処理を無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【０８２４】

一方、Ｓ１１１９の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１１１９：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ１１２０）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ１１２０：Ｎｏ）、Ｓ１１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ１１２０：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【０８２５】

ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼び、パチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。

【０８２６】

次に、図３７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１６）について説明する。図３７は、コマンド判定処理を示したフローチャートである。このコマンド判定処理は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図３６参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０から受信したコマンドを判定する。

【０８２７】

ＭＰＵ２２１は、コマンド判定処理（Ｓ１１１６）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けら

れたコマンド記憶領域から、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置１１０よりスランプコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２０１）。そして、スランプコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、サブスランプフラグ２２３ｆをオンに設定し（Ｓ１２０２）、このコマンド判定処理を終了して、メイン処理（図３６参照）に戻る。ＭＰＵ２２１は、スランプコマンドの受信に基づいてサブスランプフラグ２２３ｆをオンに設定することで、音声ランプ制御装置１１３側で「スランプ状態」であることが認識可能となる。

【０８２８】

一方、Ｓ１２０１の処理において、スランプコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２０１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より保留ランクアップコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２０３）。そして、保留ランクアップコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０３：Ｙｅｓ）、サブ保留球数カウンタ２２３ｂとダミー保留球数カウンタ２２３ｃとの合計値が示す保留表示情報格納エリア２２３ｅの保留変化情報を１ランクアップさせる（Ｓ１２０４）。

【０８２９】

Ｓ１２０４の処理では、具体的には、例えば、サブ保留球数カウンタ２２３ｂとダミー保留球数カウンタ２２３ｃとの合計値が示す保留表示情報格納エリア２２３ｅに「無し（白）」に対応する保留変化情報が格納されていた場合は、該保留変化情報を「青」に対応する保留変化情報に更新する。また、サブ保留球数カウンタ２２３ｂとダミー保留球数カウンタ２２３ｃとの合計値が示す保留表示情報格納エリア２２３ｅに「青」に対応する保留変化情報が格納されていた場合は、該保留変化情報を「緑」に対応する保留変化情報に更新する。また、サブ保留球数カウンタ２２３ｂとダミー保留球数カウンタ２２３ｃとの合計値が示す保留表示情報格納エリア２２３ｅに「緑」に対応する保留変化情報が格納されていた場合は、該保留変化情報を「赤」に対応する保留変化情報に更新する。

【０８３０】

このように構成することで、「スランプ演出」の各演出単位に対応する保留図柄および実行図柄の表示態様を１ランクアップさせることができ、「スランプ演出」の演出数と保留図柄および実行図柄の表示数との整合性を取りつつ、演出内容のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣を向上することができる。

【０８３１】

Ｓ１２０４の処理の後は、演出変換フラグ２２３ｋをオンに設定し（Ｓ１２０５）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１６）を終了して、メイン処理（図３６参照）に戻る。保留ランクアップコマンドの受信に基づいて演出変換フラグ２２３ｋをオンに設定することで、音声ランプ制御装置１１３側で「スランプ演出」において、保留図柄を消化し得る「ガセ疑似連」演出が実行される場合に、保留図柄を消化しない「発展可否演出」の演出要素に変換させることを認識することができる。このように構成することで、「スランプ演出」における演出単位の内容と、保留図柄および実行図柄の消費状況との整合性を取ることができ、演出内容の齟齬が発生しないようにすることができる。

【０８３２】

Ｓ１２０３の処理において、保留ランクアップコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０３：Ｎｏ）、次いで、ダミー保留コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２０６）。判別の結果、ダミー保留コマンドを受信していれば（Ｓ１２０６：Ｙｅｓ）、ダミー保留球数カウンタ２２３ｃの値に１加算し（Ｓ１２０７）、次いで、保留図柄の表示態様を設定すべく、保留表示設定処理を行い（Ｓ１２０８）、メイン処理（図３６参照）に戻る。この保留表示設定処理では、Ｓ１２０６で更新したダミー保留球数カウンタ２２３ｃの値と、その時点でのサブ保留球数カウンタ２２３ｂの値とに基づいて、「保留変化予告」に関する制御を行う。この保留表示設定処理の詳細については、図３８を参照して後述する。

【０８３３】

Ｓ１２０６の処理において、ダミー保留コマンドを受信していないと判別された場合（

Ｓ１２０６：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２０９）。判別の結果、保留球数コマンドを受信していれば（Ｓ１２０９：Ｙｅｓ）、受信した保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の保留球数カウンタ２０３ａの値（即ち、保留された変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ保留球数カウンタ２２３ｂに格納する（Ｓ１２１０）。

【０８３４】

ここで、保留球数コマンドは、球が特図入賞口７７ａ，７８ａに入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１２１０の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ保留球数カウンタ２２３ｂの値を主制御装置１１０の保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ保留球数カウンタ２２３ｂの値が主制御装置１１０の保留球数カウンタ２０３ａの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ保留球数カウンタ２２３ｂの値を修正し、主制御装置１１０の保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。

【０８３５】

Ｓ１２１０の処理の後は、受信した保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を抽出し、保留情報格納エリア２２３ｉの保留情報格納第１～第４エリア（図２５参照）のうち、Ｓ１２１０の処理により更新されたサブ保留球数カウンタ２２３ｂの値に対応する保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１２１１）。

【０８３６】

即ち、サブ保留球数カウンタ２２３ｂの値（保留球数）がＸ（１≦Ｘ≦４）である場合に、抽出された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ、保留情報格納第Ｘエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｉ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｉ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｉ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｉ４に格納される。

【０８３７】

保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、球が特図入賞口７７ａ，７８ａに入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０においてカウンタ用バッファ２０３ｂより取得されたものであり、該保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸである場合、主制御装置１１０の保留球格納エリア２０３ｃの保留第Ｘエリアに格納された値である。つまり、音声ランプ制御装置１１３の保留情報格納エリア２２３ｉには、主制御装置１１０の保留球格納エリア２０３ｃと同じ情報（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値）が格納されることになる。

【０８３８】

音声ランプ制御装置１１３は、この保留情報格納エリア２２３ｉに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１を参照することで、後述する保留表示設定処理（図３８参照）において先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された変動演出又は「スランプ演出」が実行された場合に、その変動演出又は「スランプ演出」の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出又は「スランプ演出」の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、「保留変化予告」の実行可否および表示態様を決定したりする制御を音声ランプ制御装置１１３にて実行することができる。

【０８３９】

Ｓ１２１１の処理の後は、今回受信した保留球数コマンドが示す各種情報に基づいて保留図柄の表示態様を決定すべく、ダミー保留コマンドを受信した場合と同様、保留表示設定処理（Ｓ１２０８）を行い、メイン処理（図３６参照）に戻る。

【０８４０】

Ｓ１２０９の処理において、保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は（

Ｓ１２０９：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２１２）。そして、変動パターンコマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２１２：Ｙｅｓ）、該変動パターンコマンドに基づく変動演出又は「スランプ演出」の設定を行うべく、変動設定処理を行い（Ｓ１２１３）、メイン処理（図３６参照）に戻る。この変動設定処理では、受信した変動パターンコマンドから変動パターン（変動時間）を抽出し、該変動パターンに基づいて変動演出又は「スランプ演出」の詳細な演出内容の設定を行う。この変動設定処理については、図３９を参照して後述する。

【０８４１】

Ｓ１２１２の処理において、変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２１２：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２１４）。判別の結果、停止種別コマンドを受信していれば（Ｓ１２１４：Ｙｅｓ）、該停止種別コマンドに基づく変動演出又は「スランプ演出」の停止図柄の設定を行うべく、図柄設定処理を行い（Ｓ１２１５）、メイン処理（図３６参照）に戻る。この図柄設定処理では、受信した停止種別コマンドから停止種別を抽出し、該停止種別に基づいて変動演出又は「スランプ演出」の詳細な停止図柄の設定を行う。この図柄設定処理については、図４０を参照して後述する。

【０８４２】

Ｓ１２１４の処理において、停止種別コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２１４：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２１６）。判別の結果、確定コマンドを受信していれば（Ｓ１２１６：Ｙｅｓ）、該確定コマンドに基づく変動演出又は「スランプ演出」の表示処理を行うべく、確定設定処理を行い（Ｓ１２１７）、メイン処理（図３６参照）に戻る。この確定設定処理では、受信した確定コマンドに基づいて、変動演出の実行中であれば該変動演出の確定表示を行い、「スランプ演出」の実行中であれば該「スランプ演出」において左図柄列Ｚ１の停止表示を行う。この確定設定処理については、図４１を参照して後述する。

【０８４３】

Ｓ１２１６の処理において、確定コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２１６：Ｎｏ）、その他のコマンドを受信したか否かを判別し、その受信したコマンドに応じた処理を実行して（Ｓ１２１８）、メイン処理（図３６参照）に戻る。例えば、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行う。主制御装置１１０より受信したデモコマンドは、このＳ１２１８の処理によって、表示用デモコマンドとして設定され、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（図３６のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。

【０８４４】

次に、図３８を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される保留表示設定処理（Ｓ１２０８）について説明する。図３８は、保留表示設定処理を示したフローチャートである。上述したように、この保留表示設定処理は、主制御装置１１０から保留球数コマンドまたはダミー保留コマンドを受信した場合に実行され、保留図柄において「保留変化予告」を実行するか否かを決定すると共に、その決定内容に応じて表示用保留球数コマンドを設定する。

【０８４５】

ＭＰＵ２２１は、この保留表示設定処理（Ｓ１２０８）では、まず、今回受信した保留球数コマンドが示す各種情報に基づいて、又は、今回受信したダミー保留コマンドを受信したタイミングで実行されている「スランプ演出」の演出単位の次の演出単位の当否に基づいて、「保留変化予告」の実行抽選に当選したか否かを判別する（Ｓ１３０１）。「保留変化予告」の実行抽選は、上述したように、「通常状態」であればサブ保留球数カウンタ２２３ｂの値がＸ（１≦Ｘ≦４）に対応する保留情報格納第Ｘエリアの各カウンタ格納

エリア２２３ｉ１～２２３ｉ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、その当否および演出態様を抽出する。そして、その抽出された当否および演出態様に基づいて、その時点での保留変化カウンタ２２３ｄの値と保留変化テーブル２２２ｅ（図１８参照）とを参照して、「保留変化予告」の実行可否および表示態様を決定する。

【０８４６】

また、１の始動入賞（即ち、入賞１）のみに基づく「スランプ演出」中であれば、実行中の「スランプ演出」の当否を、実行情報格納エリア２２３ｊの各カウンタ格納エリア２２３ｊ１～２２３ｊ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて抽出する。また、１の始動入賞（即ち、入賞１）のあとに追加的な始動入賞（即ち、入賞２）に基づく「スランプ演出」の実行中であれば、実行中の「スランプ演出」の当否を、保留情報格納第１エリアの各カウンタ格納エリア２２３ｊ１～２２３ｊ４，２２３ｉ１～２２３ｉ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて抽出する。そして、その抽出された当否に基づいて、その時点での保留変化カウンタ２２３ｄの値と保留変化テーブル２２２ｅとを参照して、「保留変化予告」の実行可否および表示態様を決定する。

【０８４７】

Ｓ１３０１の処理の結果、「保留変化予告」の実行抽選に当選していれば（Ｓ１３０１：Ｙｅｓ）、該「保留変化予告」の実行抽選結果である表示態様（例えば、「青」）を示す保留変化情報を、サブ保留球数カウンタ２２３ｂの値とダミー保留球数カウンタ２２３ｃの値との合計値が示す保留表示情報格納エリア２２３ｅに格納し（Ｓ１３０２）、処理をＳ１３０４へ移行する。一方、Ｓ１３０１の処理の結果、「保留変化予告」の実行抽選に当選していなければ（Ｓ１３０１：Ｎｏ）、「保留変化予告」が実行されないことを示す保留変化情報（即ち、Ｎｕｌｌデータ）を、サブ保留球数カウンタ２２３ｂの値とダミー保留球数カウンタ２２３ｃの値との合計値が示す保留表示情報格納エリア２２３ｅに格納し（Ｓ１３０３）、処理をＳ１３０４へ移行する。これにより、「通常状態」の変動演出および「スランプ演出」の各演出単位毎に「保留変化予告」を実行するか否かを保留表示情報格納エリア２２３ｅに記憶させることができる。

【０８４８】

なお、Ｓ１３０３の処理において、対応する保留表示情報格納エリア２２３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことにより、例えば、書き込み前に保留表示情報格納エリア２２３ｅに記憶されていた「保留変化予告」に関する情報の重複使用を防止することができ、演出の齟齬（例えば、「非リーチ」演出態様の変動演出であるにもかかわらず「保留変化予告」が「赤」）が発生してしまうことを未然に防止することができる。

【０８４９】

次いで、Ｓ１３０４の処理では、サブ保留球数カウンタ２２３ｂの値とダミー保留球数カウンタ２２３ｃの値との合計値と、保留表示情報格納エリア２２３ｅに格納されている保留変化情報とを表示制御装置１１４へ通知するための表示用保留球数コマンドを設定し（Ｓ１３０４）、この保留表示設定処理（Ｓ１２０８）を終了して、コマンド判定処理（図３７参照）に戻る。

【０８５０】

Ｓ１３０４の処理で設定された表示用保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図３６のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。これにより、表示用保留球数コマンドを受信した表示制御装置１１４は、該表示用保留球数コマンドが示す保留球数および保留変化情報に応じた保留図柄を、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図６（ｂ）参照）に表示させる処理を実行する。

【０８５１】

次に、図３９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動設定処理（Ｓ１２１３）について説明する。図３９は、変動設定処理を示したフローチャートである。この変動設定処理は、上述したように、コマンド判定処理（図３７参照）において、主制御装置１１０から変動パターンコマンドを受信した場合に、該変動パ

ターンコマンドが示す変動パターンとその時の遊技状態（即ち、「通常状態」か「スランプ状態」か）とに基づいて、変動演出又は「スランプ演出」の演出内容の設定を行う。

【０８５２】

ＭＰＵ２２１は、この変動設定処理（Ｓ１２１３）では、まず、変動パターンコマンドから変動パターン（変動時間）を抽出し（Ｓ１４０１）、処理をＳ１４０２へ移行する。Ｓ１４０１の処理で抽出された変動パターンは、ＲＡＭ２２３に記憶され、その変動パターンに基づいて、Ｓ１４０２～Ｓ１４１８の処理が行われる。

【０８５３】

Ｓ１４０２の処理では、Ｓ１４０１で抽出した変動パターンが「２Ｒ確変大当たり」を示す変動パターン、即ち、「特殊変動」演出態様か否かを判別する（Ｓ１４０２）。判別の結果、変動パターンが「２Ｒ確変大当たり」を示すものであれば（Ｓ１４０２：Ｙｅｓ）、いずれの遊技状態であっても該変動パターンのまま変動演出を実行させるため、Ｓ１４０４～Ｓ１４２３の処理を行わず、サブスランプフラグ２２３ｆをオフに設定（初期化）して（Ｓ１４０３）、この変動設定処理（Ｓ１２１３）を終了する。変動設定処理の終了後は、コマンド判定処理（図３７参照）に戻る。

【０８５４】

一方、Ｓ１４０２の処理において、「２Ｒ確変大当たり」を示す変動パターンでなければ（Ｓ１４０２：Ｎｏ）、次いで、サブスランプフラグ２２３ｆがオンされているか否かを判別する（Ｓ１４０４）。判別の結果、サブスランプフラグ２２３ｆがオンされていれば（Ｓ１４０４：Ｙｅｓ）、「スランプ状態」中における変動パターンコマンドの受信であるので、まず、サブスランプフラグ２２３ｆをオフに設定し（Ｓ１４０５）、次いで、Ｓ１４０１で抽出した変動パターンが「リーチ表示」を含むものか否かを判別する（Ｓ１４０６）。

【０８５５】

Ｓ１４０６の処理において、「リーチ表示」を含む変動パターンでないと判別された場合（Ｓ１４０６：Ｎｏ）、即ち、「非リーチ（ロング）」演出態様であると判別された場合は、「スランプ演出」における延長時間を抽選し（Ｓ１４０７）、該抽出された延長時間をスランプ演出タイマ２２３ｇの値に加算すると共に（Ｓ１４０８）、抽出された延長時間をＲＡＭ２２３に記憶し（Ｓ１４０９）、処理をＳ１４１０へ移行する。一方、Ｓ１４０６の処理において、「リーチ表示」を含む変動パターンであると判別された場合（Ｓ１４０６：Ｙｅｓ）、延長時間を取得せずに「スランプ演出」を行うため、Ｓ１４０７～Ｓ１４０９の処理をスキップして、処理をＳ１４１０へ移行する。このように構成することで、「リーチ表示」を含まない変動パターンにおける「スランプ演出」に関して延長時間を取得し、実際の変動演出の変動時間よりも長い第３図柄の動的な演出を実行することができる。

【０８５６】

Ｓ１４１０の処理では、Ｓ１４０１の処理において抽出された変動パターンに基づいてスランプ演出タイマ２２３ｇの値に変動時間を加算して（Ｓ１４１０）、処理をＳ１４１１へ移行する。具体的には、例えば、変動パターンが『「高速変動（長）」＋「低速変動」』の「１５秒」の変動時間であった場合、「１５０００」がスランプ演出タイマ２２３ｇの値に加算され、変動パターンが『「高速変動（長）」＋「疑似変動」＋「高速変動（短）」＋「疑似変動」＋「スペシャルリーチ」』の「５０秒」の変動時間であった場合は、「５００００」がスランプ演出タイマ２２３ｇの値に加算される。第１実施形態では、上記Ｓ１４０８においてスランプ演出タイマ２２３ｇに設定された値と、このＳ１４１０においてスランプ演出タイマ２２３ｇに加算された値とに基づいて、一連の「スランプ演出」が実行される。

【０８５７】

Ｓ１４１１の処理では、再び、Ｓ１４０１で抽出された変動パターンに「リーチ表示」が含まれるか否かが判別される（Ｓ１４１１）。判別の結果、「リーチ表示」を含む変動パターンである場合は（Ｓ１４１１：Ｙｅｓ）、今回新たに設定する、又は、追加的に設

定する「スランプ演出」において、「疑似連」演出から発展させて「リーチ表示」を実行させるべく、入賞時（変動パターンコマンド受信時）の状況（即ち、「スランプ状態」中か、延長時間以外に基づく「スランプ演出」の実行中か、延長時間に基づく「スランプ演出」の実行中か否か。以下、同様。）と、Ｓ１４０８及び／又はＳ１４１０の処理において設定（加算）したスランプ演出タイマ２２３ｇの値と、後述するＳ１４２２において「スランプ演出（延長時間）」の実行中における変動パターンコマンドである場合にのみＲＡＭ２２３に記憶された延長時間の残存値とに基づいて、「疑似連」演出及び／又は「発展可否演出」の演出要素と、「どっちだリーチ」の演出要素との各演出単位をスランプ演出格納エリア２２３ｈの第１～第７演出エリア２２３ｈ１～２２３ｈ７にそれぞれ設定して（Ｓ１４１２）、処理をＳ１４１３へ移行する。なお、Ｓ１４１２の処理において、入賞時の状況が、「スランプ状態」中、又は、延長時間以外に基づく「スランプ演出」の実行中である場合は、残存値が設定されていないため、入賞時の状況とスランプ演出タイマ２２３ｇの値とに基づいて「スランプ演出」の内容が設定される。

【０８５８】

次いで、Ｓ１４１３の処理では、「リーチ表示」が行われる「スランプ演出」であるので、該「スランプ演出」の実行中における新たな変動パターンコマンドの受信に基づいて追加的な「スランプ演出」を設定しないようにするため、スランプ演出タイマ２２３ｇの値を「０」クリアし（Ｓ１４１３）、処理をＳ１４１７へ移行する。

【０８５９】

一方、Ｓ１４１１の処理において、「リーチ表示」を含まない変動パターンであると判別された場合は（Ｓ１４１１：Ｎｏ）、今回新たに設定する、又は、追加的に設定する「スランプ演出」において、入賞時（変動パターンコマンド受信時）の状況と、Ｓ１４０８及び／又はＳ１４１０の処理において設定（加算）したスランプ演出タイマ２２３ｇの値と、後述するＳ１４２２において「スランプ演出（延長時間）」の実行中における変動パターンコマンドである場合にのみＲＡＭ２２３に記憶された延長時間の残存値とに基づいて、「ガセ疑似連」演出及び／又は「発展可否演出」の演出要素の各演出単位をスランプ演出格納エリア２２３ｈの第１～第７演出エリア２２３ｈ１～２２３ｈ７にそれぞれ設定して（Ｓ１４１４）、処理をＳ１４１５へ移行する。なお、Ｓ１４１４の処理において、入賞時の状況が、「スランプ状態」中、又は、延長時間以外に基づく「スランプ演出」の実行中である場合は、残存値が設定されていないため、入賞時の状況とスランプ演出タイマ２２３ｇの値とに基づいて「スランプ演出」の内容が設定される。

【０８６０】

次いで、Ｓ１４１５の処理では、演出変換フラグ２２３ｋがオンされているか否かを判別する（Ｓ１４１５）。判別の結果、演出変換フラグ２２３ｋがオンされていれば（Ｓ１４１５：Ｙｅｓ）、今回設定された「スランプ演出」において、保留図柄（実行図柄）を消費する１の「ガセ疑似連」演出を、保留図柄（実行図柄）を消費しない「発展可否演出」の演出要素に変換してスランプ演出格納エリア２２３ｈを更新し（Ｓ１４１６）、処理をＳ１４１７へ移行する。一方、演出変換フラグ２２３ｋがオンされていなければ（Ｓ１４１５：Ｎｏ）、設定された「スランプ演出」を変換することなく、Ｓ１４１６の処理をスキップして、処理をＳ１４１７へ移行する。このように構成することで、「スランプ演出」における演出単位の実行数と保留図柄の表示数とを一致させ、整合性ある演出を提供することで、遊技者が違和感を感じることがない快適な遊技を実行することができる。

【０８６１】

Ｓ１４１７の処理では、後述するＳ１４２２において「スランプ演出（延長時間）」の実行中における変動パターンコマンドである場合にのみＲＡＭ２２３に記憶された延長時間の残存値を「０」クリアし（Ｓ１４１７）、次いで、演出変換フラグ２２３ｋをオフに設定して（Ｓ１４１８）、この変動設定処理（Ｓ１２１３）を終了する。変動設定処理の終了後は、コマンド判定処理（図３７参照）に戻る。このように、１の変動パターンコマンドを受信した場合に、該変動パターンコマンドの受信に基づいて取得（設定）された残存値や演出変換フラグ２２３ｋを初期化することで、受信した変動パターンコマンド毎に

的確な変動演出又は「スランプ演出」の設定処理を実行することができる。
【０８６２】
一方、Ｓ１４０４の処理において、サブスランプフラグ２２３ｆがオンされていないと判別された場合は（Ｓ１４０４：Ｎｏ）、次いで、スランプ演出タイマ２２３ｇの値が「０」より大きいか否かを判別する（Ｓ１４１９）。判別の結果、スランプ演出タイマ２２３ｇの値が「０」より大きいと判別された場合は（Ｓ１４１９：Ｙｅｓ）、「スランプ演出」の実行中における変動パターンコマンドの受信であるので、次に、該変動パターンコマンドの要因となった始動入賞（即ち、入賞２）が、「スランプ演出」における先の変動パーターンコマンド（即ち、入賞１）に基づく変動演出の変動時間中（確定表示中も含む。以下同様。）の始動入賞か否かを判別する（Ｓ１４２０）。この判別は、今回受信した変動パターンコマンドのタイミングにおいて、スランプ演出タイマ２２３ｇの値が、Ｓ１４０９でＲＡＭ２２３に記憶された延長時間に対応する値より小さい値であった場合、「スランプ演出」における先の変動パターンコマンドに基づく変動演出の変動時間中ではないと判別される。一方、今回受信した変動パターンコマンドのタイミングにおいて、スランプ演出タイマ２２３ｇの値が、延長時間に対応する値より大きい値であった場合は、「スランプ演出」における先の変動パターンコマンドに基づく変動演出の変動時間中であると判別される。
【０８６３】
Ｓ１４２０での判別の結果、今回受信した変動パターンコマンドの受信タイミングが、先の変動パターンコマンドに基づく変動演出の変動時間中であったと判別された場合は（Ｓ１４２０：Ｙｅｓ）、延長時間以外に基づく「スランプ演出」の実行中の状況での変動パターンコマンドの受信であるので、受信した変動パターンコマンドに基づいて追加的な「スランプ演出」を設定するために、Ｓ１４０９で記憶された延長時間に対応する値（即ち、「５０００」又は「１００００」）をスランプ演出タイマ２２３ｇの値から減算して（Ｓ１４２１）、処理をＳ１４１０へ移行する。
【０８６４】
一方、Ｓ１４２０の処理において、今回受信した変動パターンコマンドの受信タイミングが、先の変動パターンコマンドに基づく変動演出の変動時間中でないと判別された場合（Ｓ１４２０：Ｎｏ）、即ち、延長時間に基づく「スランプ演出」の実行中の状況での変動パターンコマンドの受信であるので、受信した変動パターンコマンドに基づいて追加的に「スランプ演出」を実行するために、一旦、スランプ演出タイマ２２３ｇの値である「スランプ演出」の残存値をＲＡＭ２２３に記憶し（Ｓ１４２２）、そして、スランプ演出タイマ２２３ｇの値を「０」クリアし（Ｓ１４２３）、処理をＳ１４１０へ移行する。
【０８６５】
そして、Ｓ１４１０以降の処理では、まず、Ｓ１４１０において、Ｓ１４２１又はＳ１４２３で設定し直されたスランプ演出タイマ２２３ｇの値に対して変動パターンの応じた値を改めて加算し（Ｓ１４１０）、Ｓ１４１２又はＳ１４１４等において、該Ｓ１４１０で加算されたスランプ演出タイマ２２３ｇの値と、Ｓ１４２２でＲＡＭ２２３に記憶された「スランプ演出」の残存値とに基づいて、追加的な「スランプ演出」が設定される。
【０８６６】
なお、Ｓ１４１９の処理において、スランプ演出タイマ２２３ｇの値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ１４１９：Ｎｏ）、即ち、スランプ演出タイマ２２３ｇの値が「０」であることによって、「スランプ状態」及び「スランプ演出」の実行中でもなく、「通常状態」であるので、該変動パターンコマンドの受信に基づいて変動演出を実行すべく、この変動設定処理（Ｓ１２１３）を終了して、コマンド判定処理（図３７参照）に戻る。
【０８６７】
このように、入賞時（変動パターンコマンド受信時）の状況毎に、スランプ演出タイマ２２３ｇの値や延長時間又は延長時間の残存値を設定し、それらの設定値に基づいて共通の処理で「スランプ演出」を設定することができ、ＲＯＭ２２２に記憶されるプログラム

容量を削減することができる。
【０８６８】
次に、図４０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される図柄設定処理（Ｓ１２１５）について説明する。図４０は、図柄設定処理を示したフローチャートである。この図柄設定処理では、上述したように、コマンド判定処理（図３７参照）において、主制御装置１１０から停止種別コマンドを受信した場合に、該停止種別コマンドから停止種別を抽出すると共に、該停止種別コマンドに対応する変動パターンコマンドが示す変動パターンと、スランプ演出格納エリア２２３ｈの設定状況とに基づいて、変動演出又は「スランプ演出」における停止図柄が設定される。
【０８６９】
この図柄設定処理（Ｓ１２１５）では、まず、停止種別コマンドから停止種別（演出態様）を抽出し（Ｓ１５０１）、処理をＳ１５０２へ移行する。Ｓ１５０１の処理で抽出された停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、その停止種別に基づいて、Ｓ１５０２～Ｓ１５０６の処理が行われる。
【０８７０】
Ｓ１５０２の処理では、Ｓ１５０１で抽出した停止種別が「２Ｒ確変大当たり」を示す停止種別、即ち、「特殊変動」演出態様か否かを判別する（Ｓ１５０２）。判別の結果、停止種別が「２Ｒ確変大当たり」を示すものであれば（Ｓ１５０２：Ｙｅｓ）、いずれの状況であっても該停止種別のまま変動演出を実行させるため、Ｓ１５０３～Ｓ１５０６の処理を行わず、処理をＳ１５０７へ移行する。
【０８７１】
一方、Ｓ１５０２の処理において、「２Ｒ確変大当たり」を示す停止種別でなければ（Ｓ１５０２：Ｎｏ）、次いで、スランプ演出格納エリア２２３ｈに「スランプ演出」に関するデータが格納されているか否かを判別する（Ｓ１５０３）。判別の結果、スランプ演出格納エリア２２３ｈに「スランプ演出」に関するデータが格納されていなければ（Ｓ１５０３：Ｎｏ）、「通常状態」における停止種別コマンドの受信であるので、「スランプ演出」に関する処理であるＳ１５０４～Ｓ１５０６の処理を行わず、処理をＳ１５０７へ移行する。
【０８７２】
一方、Ｓ１５０３の処理において、スランプ演出格納エリア２２３ｈに「スランプ演出」に関するデータが記憶されていれば（Ｓ１５０３：Ｙｅｓ）、「スランプ演出」における各演出単位の停止図柄を設定すべく、変動設定処理（図３９参照）におけるＳ１４０１においてＲＡＭ２２３に記憶された変動パターンが、「リーチ表示」を含むものであるか否かを判別する（Ｓ１５０４）。
【０８７３】
Ｓ１５０４の判別の結果、「リーチ表示」を含む変動パターンであると判別された場合は（Ｓ１５０４：Ｙｅｓ）、「スランプ演出」における「疑似連」演出の回数に応じたチャンス目図柄をスランプ演出格納エリア２２３ｈに設定すると共に、Ｓ１５０１で抽出した停止種別に応じて「どっちだリーチ」の演出要素における停止図柄（大当たり図柄又はハズレ図柄）をスランプ演出格納エリア２２３ｈに設定し（Ｓ１５０５）、処理をＳ１５０７へ移行する。
【０８７４】
一方、Ｓ１５０４の判別の結果、「リーチ表示」を含む変動パターンではないと判別された場合（Ｓ１５０４：Ｎｏ）、即ち、「ハズレ表示」の変動パターンである場合は、「ガセ疑似連」演出の回数に応じたガセチャンス目図柄をスランプ演出格納エリア２２３ｈに設定し（Ｓ１５０６）、処理をＳ１５０７へ移行する。このように構成することで、「スランプ演出」の各演出単位毎に停止図柄を表示することができると共に、「スランプ演出」を行った場合であっても、停止種別コマンドに応じた停止図柄を表示することができる。
【０８７５】

Ｓ１５０７の処理では、後述する変動演出処理（図４２参照）において、上述した変動設定処理（図３９参照）及び図柄設定処理（Ｓ１２１５）における各設定内容に基づいて、第３図柄表示装置８１における変動演出又は「スランプ演出」を開始すべく、変動開始フラグ２２３ａをオンに設定して（Ｓ１５０７）、この図柄設定処理を終了する。図柄設定処理の終了後は、コマンド判定処理（図３７参照）に戻る。

【０８７６】

次に、図４１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される確定設定処理（Ｓ１２１７）について説明する。図４１は、確定設定処理を示したフローチャートである。この確定設定処理は、上述したように、コマンド判定処理（図３７参照）において、主制御装置１１０から確定コマンドを受信した場合に、該確定コマンドを受信したときの第３図柄表示装置８１における演出状況（即ち、変動演出中か、「スランプ演出」中か）に基づいて、停止表示すべき第３図柄の設定を行う。

【０８７７】

この確定設定処理（Ｓ１２１７）では、まず、「スランプ演出」の実行中か否かを判別する（Ｓ１６０１）。この判別は、スランプ演出タイマ２２３ｇの値が「０」より大きいか否かによって行う。判別の結果、「スランプ演出」の実行中でなければ（Ｓ１６０１：Ｎｏ）、変動演出の実行時における確定コマンドの受信であるので、表示制御装置１１４に対して変動演出の確定表示を指示するための表示用確定コマンドを設定して（Ｓ１６０２）、この確定設定処理を終了し、コマンド判定処理（図３７参照）に戻る。

【０８７８】

ここで設定された表示用確定コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図３６のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、表示用確定コマンドを受信することにより、第３図柄表示装置８１にて実行中の変動演出を停止させ、後述する表示用停止種別コマンドにて示された停止種別に対応する第３図柄を停止表示することで、変動演出における第３図柄を確定表示させる。

【０８７９】

一方、Ｓ１６０１の処理において、「スランプ演出」の実行中であると判別された場合は（Ｓ１６０１：Ｙｅｓ）、「スランプ演出」の実行中であって、「ガセ疑似連２」の第１停止タイミングにおける確定コマンドの受信であるので、表示制御装置１１４に対していい「スランプ演出」の「ガセ疑似連２」の第１停止（即ち、左図柄列Ｚ１の停止）を指示するための表示用第１停止コマンドを設定して（Ｓ１６０３）、この確定設定処理を終了し、コマンド判定処理（図３７参照）に戻る。

【０８８０】

ここで設定された表示用第１停止コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図３６のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、表示用第１停止コマンドを受信することにより、第３図柄表示装置８１にて実行中の「スランプ演出」の「ガセ疑似連２」における左図柄列Ｚ１で変動中の第３図柄を停止させる。その後、スランプ演出格納エリア２２３ｈに格納される演出情報と停止図柄とに応じて、所定時間「スランプ演出」が行われた後、右図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２と第３図柄を停止表示することで、「スランプ演出」における第３図柄を確定表示させる。

【０８８１】

このように、主制御装置１１０から確定コマンドを受信した場合に、変動演出の実行時か、「スランプ演出」の実行中かに応じて、第３図柄表示装置８１で行われている演出に対応したコマンドを表示制御装置１１４に送信することができ、演出内容に齟齬が生じない違和感のない演出を提供することができる。

【０８８２】

次に、図４２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動演出処理（Ｓ１１１７）について説明する。図４２は、変動演出処理を示したフロ

ーチャートである。この変動演出処理は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図３６参照）の中で実行され、上述した変動設定処理（図３９参照）と図柄設定処理（図４０参照）とで設定された変動演出又は「スランプ演出」を開始させる処理を実行する。

【０８８３】

ＭＰＵ２２１は、変動演出処理（Ｓ１１１７）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた変動開始フラグ２２３ａがオンか否かを判別する（Ｓ１７０１）。そして、変動開始フラグ２２３ａがオンではない（即ち、オフである）と判別された場合（Ｓ１７１０：Ｎｏ）、主制御装置１１０より、少なくとも停止種別コマンドを受信していない状態であるので、この変動演出処理を終了して、メイン処理（図３６参照）に戻る。

【０８８４】

一方、Ｓ１７０１の処理において、変動開始フラグ２２３ａがオンであると判別された場合（Ｓ１７０１：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンド及び停止種別コマンドをともに受信しているので、変動演出又は「スランプ演出」のいずれかを開始すべく、まず、変動開始フラグ２２３ａをオフして（Ｓ１７０２）、次いで、保留情報格納エリア２２３ｉに設けられた保留情報格納第１エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｊへシフトし（Ｓ１７０３）、さらに、保留情報格納エリア２２３ｉに設けられた保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータをそれぞれ保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１７０４）、処理をＳ１７０５へ移行する。

【０８８５】

つまり、この場合は、保留された変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された変動演出に関する情報に基づいて変動演出又は「スランプ演出」の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｉ１～２２３ｉ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値および各種情報（データ）を、実行中の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｊの各格納エリア２２３ｊ１～２２３ｊ４に移動させる。また、保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｉ１～２２３ｉ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値および各種情報（データ）を、保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｉ１～２２３ｉ４に移動させ、保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｉ１～２２３ｉ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値および各種情報（データ）を、保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｉ１～２２３ｉ４に移動させ、保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｉ１～２２３ｉ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値および各種情報（データ）を、保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｉ１～２２３ｉ４に移動させる。

【０８８６】

これにより、音声ランプ制御装置１１３の実行情報格納エリア２２３ｊには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｄに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになり、音声ランプ制御装置１１３の保留情報格納エリア２２３ｉに設けられた保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の保留球格納エリア２０３ｃの保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。

【０８８７】

Ｓ１７０５の処理では、スランプ演出格納エリア２２３ｈにデータが記憶されているか否かを判別し（Ｓ１７０５）、スランプ演出格納エリア２２３ｈにデータが記憶されている場合は（Ｓ１７０５：Ｙｅｓ）、「スランプ演出」を設定するべく、処理をＳ１７０８へ移行し、スランプ演出格納エリア２２３ｈにデータが記憶されていない場合は（Ｓ１７０５：Ｎｏ）、変動演出を設定するべく、処理をＳ１７０６へ移行する。

【０８８８】

Ｓ１７０６からの処理では、「通常状態」における変動演出を実行するために、実行情報格納エリア２２３ｊに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づく変動演出の変動パターンを表示制御装置１１４に通知するべく、表示用変動パターンコマンドを設

定する（Ｓ１７０６）。そして、同じく、実行情報格納エリア２２３ｊに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づく変動演出の停止種別を表示制御装置１１４に通知すべく、表示用停止種別コマンドを設定し（Ｓ１７０７）、処理をＳ１７１１へ移行する。

【０８８９】

Ｓ１７０６の処理で設定された表示用変動パターンコマンド、及び、Ｓ１７０７の処理で設定された表示用停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるメイン処理のコマンド出力処理（図３６のＳ１１０２参照）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。

【０８９０】

表示制御装置１１４は、表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１において、該表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドが示す変動パターン及び停止図柄に基づいて第３図柄の変動演出に関する制御を行う。

【０８９１】

なお、変動演出の実行に関し、表示用変動パターンコマンドと表示用停止種別コマンドは、必ず一対（ペア）となって所定時間（例えば、２０ミリ秒）以内に生成および送信されるものである。このため、表示制御装置１１４では、表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドのいずれか一方しか受信しない場合は、変動演出の実行に際し、ノイズや断線等によってコマンドが正常に生成又は送信されていないことから、何らかの異常が発生したことを認識し、第３図柄表示装置８１における演出を変動演出ではなく上記異常に対応したエラー表示（例えば、デフォルト変動）に切り替え、そのエラー表示の表示制御を開始する。

【０８９２】

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

【０８９３】

一方、Ｓ１７０８からの処理では、「スランプ演出」を実行するために、スランプ演出格納エリア２２３ｈに記憶される各演出情報に基づく「スランプ演出」の各演出単位を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用スランプ変動パターンコマンドを設定する（Ｓ１７０８）。そして、同じくスランプ演出格納エリア２２３ｈに記憶される各停止図柄情報に基づく「スランプ演出」の各停止図柄を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用スランプ図柄コマンドを設定し（Ｓ１７０９）、スランプ演出格納エリア２２３ｈを０クリア（初期化）して（Ｓ１７１０）、処理をＳ１７１１へ移行する。

【０８９４】

Ｓ１７０８の処理で設定された表示用スランプ変動パターンコマンド、及び、Ｓ１７０９の処理で設定された表示用スランプ図柄コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるメイン処理のコマンド出力処理（図３６のＳ１１０２参照）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。

【０８９５】

表示制御装置１１４は、表示用スランプ変動パターンコマンド及び表示用スランプ図柄コマンドを受信した場合に、第３図柄表示装置８１において「スランプ演出」が開始されていないときは、該表示用スランプ変動パターンコマンド及び表示用スランプ図柄コマンドが示す演出パターン及び停止図柄に基づいて第３図柄の「スランプ演出」に関する制御を行う。一方、表示制御装置１１４は、表示用スランプ変動パターンコマンド及び表示用スランプ図柄コマンドを受信した場合に、第３図柄表示装置８１において既に「スランプ演出」が開始されているときは、実行中の「スランプ演出」の内容と受信した該表示用ス

ランプ変動パターンコマンド及び表示用スランプ図柄コマンドが示す演出パターン及び停止図柄との整合性を取りつつ、第３図柄の「スランプ演出」に関する制御を行う。具体的には、「スランプ演出」における実行中の１の演出単位を先の表示用スランプ変動パターンコマンド及び表示用スランプ図柄コマンドに基づいて行いつつ、実行中の演出単位の次からの演出単位移行を、後の表示用スランプ変動パターンコマンド及び表示用スランプ図柄コマンドに基づいて行うように構成されている。

【０８９６】

なお、「スランプ演出」の実行に関し、表示用スランプ変動パターンコマンドと表示用スランプ図柄コマンドは、表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドと同様、必ず一対（ペア）となって所定時間（例えば、２０ミリ秒）以内に生成および送信されるものである。このため、表示制御装置１１４では、表示用スランプ変動パターンコマンド及び表示用スランプ図柄コマンドのいずれか一方しか受信しない場合は、「スランプ演出」の実行に際し、ノイズや断線等によってコマンドが正常に生成又は送信されていないことから、何らかの異常が発生したことを認識し、第３図柄表示装置８１における演出を「スランプ演出」ではなく上記異常に対応したエラー表示（例えば、デフォルト変動）に切り替え、そのエラー表示の表示制御を開始する。

【０８９７】

次いで、Ｓ１７１１の処理では、ダミー保留球数カウンタ２２３ｃの値が「０」より大きいか否かを判別する（Ｓ１７１１）。この判別は、変動演出又は「スランプ演出」の開始タイミングであって、該開始に伴い、保留図柄（実行図柄）が消費される（即ち、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１に表示されていた保留図柄に対応する変動演出又は「スランプ演出」の設定が行われた）のに合わせて保留図柄をシフト表示するタイミングか、「スランプ演出」の実行中であって、ダミー保留表示である保留図柄を表示していて、現段階では保留図柄をシフト表示するタイミングではないかを判別する。

【０８９８】

Ｓ１７１１の処理の結果、ダミー保留球数カウンタ２２３ｃの値が「０」より大きくないと判別された場合は（Ｓ１７１３：Ｎｏ）、ダミー保留球数カウンタ２２３ｃの値が「０」であって、「スランプ演出」を実行しておらず、ダミー保留表示である保留図柄も表示されていないので、現段階で保留図柄をシフト表示すべく、まず、サブ保留球数カウンタ２２３ｂの値を１減算する（Ｓ１７１４）。そして、保留表示情報格納エリア２２３ｅに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ１７１５）。

【０８９９】

このデータシフト処理は、メイン処理のシフト処理（図３６のＳ１１１４参照）と同様、第１～第５保留表示エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に格納されているデータを実行保留表示エリア２２３ｅ０へ向けて順にシフトさせる処理であって、第１保留表示エリア２２３ｅ１→実行保留表示エリア２２３ｅ０、第２保留表示エリア２２３ｅ２→第１保留表示エリア２２３ｅ１、第３保留表示エリア２２３ｅ３→第２保留表示エリア２２３ｅ２、第４保留表示エリア２２３ｅ４→第３保留表示エリア２２３ｅ３、第５保留表示エリア２２３ｅ５→第４保留表示エリア２２３ｅ４といった具合に、各エリア２２３ｅ０～２２３ｅ５内のデータがシフトされる。

【０９００】

Ｓ１７１５のデータシフト処理の後は、サブ保留球数カウンタ２２３ｂの値と、上記データシフト処理により保留表示情報格納エリア２２３ｅに格納されている保留変化情報とに基づいて表示用保留球数コマンドを設定し（Ｓ１７１６）、この変動演出処理（Ｓ１１１７）を終了して、メイン処理（図３６参照）に戻る。Ｓ１７１６の処理で設定された表示用保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるメイン処理のコマンド出力処理（図３６のＳ１１０２参照）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。

【０９０１】

表示制御装置１１４は、表示用保留球数コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１

のコクピット表示領域Ｄｂ（図６（ｂ）参照）において、該表示用保留球数コマンドが示す数の保留図柄および実行図柄を表示すると共に、該表示用保留球数コマンドに含まれる保留変化情報に基づいて該当する保留図柄又は実行図柄の表示態様（表示色）の制御を行う。

【０９０２】

一方、Ｓ１７１３の処理の結果、ダミー保留球数カウンタ２２３ｃの値が「０」より大きいと判別された場合は（Ｓ１７１３：Ｎｏ）、ダミー保留球数カウンタ２２３ｃの値が「１」であって、「スランプ演出」を実行していると共に、ダミー保留表示である保留図柄を表示しているので、現段階での保留図柄のシフト表示を行わないようにするために、Ｓ１７１４～Ｓ１７１６の処理をスキップして、この変動演出処理（Ｓ１１１７）を終了して、メイン処理（図３６参照）に戻る。

【０９０３】

このように、音声ランプ制御装置１１３において変動パターンコマンド及び停止種別コマンドを受信した場合に、第３図柄表示装置８１で実行すべき演出を判別し、変動演出又は「スランプ演出」を行う場合であっても、それぞれ演出内容と保留図柄との整合性がある演出を提供することができる。

【０９０４】

次に、図４３から図４７を参照して、第１実施形態におけるパチンコ機１０の第３図柄表示装置８１における変動演出又は「スランプ演出」の各種演出の実行例について説明する。

【０９０５】

まず、図４３を参照して、第３図柄表示装置８１における「スランプ演出」の各演出単位について説明する（タイムチャートとしては、図２３（ａ）参照）。図４３（ａ）は、第３図柄表示装置８１における「スランプ演出」において「高速変動」の演出要素が実行されている状態であって、チャンス目発展図柄が現出される間際の状態を示した図であり、図４３（ｂ）は、図４３（ａ）の状態から「ガセ疑似連１」における「疑似変動」の演出要素においてガセチャンス目図柄が停止した状態を示した図であり、図４３（ｃ）は、図４３（ｂ）の状態から保留図柄がシフトして「ガセ疑似連２」である「高速変動」の演出要素が実行された状態を示した図であり、図４３（ｄ）は、図４３（ｃ）の状態から「ガセ疑似連２」における「疑似変動」の演出要素においてガセチャンス目図柄が停止した状態を示した図であり、図４３（ｅ）は、図４３（ｄ）の状態から保留図柄がシフトして「ガセ疑似連３」である「高速変動」の演出要素が実行された状態を示した図であり、図４３（ｆ）は、図４３（ｅ）の状態から「ガセ疑似連３」における「疑似変動」の演出要素においてガセチャンス目図柄が停止して、一連の「スランプ演出」が終了した状態を示した図である。なお、図４３（ａ）～図４３（ｆ）において、第３図柄の表示態様は省略して表現している（以下、図４４～図４７における説明についても同様）。

【０９０６】

図４３の遊技状態としては、「スランプ状態」において先の始動入賞（即ち、入賞１）が発生し、該入賞１において「非リーチ（ロング）」演出態様が抽出され、該入賞１に基づいて「スランプ演出」の最初の演出単位である「ガセ疑似連１」が実行されている途中で、新たな始動入賞（即ち、入賞２）が発生し、該入賞２においても「非リーチ（ロング）」演出態様が抽出され、該入賞２と先の入賞１とに基づいて追加的な「スランプ演出」が設定され、実行されている状況である（図２３（ａ）参照）。

【０９０７】

具体的には、図４３（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左表示領域Ｄｍ１（左図柄列Ｚ１。以下、同様。）において、「７」図柄の第３図柄が停止表示され、また、右表示領域Ｄｍ３（右図柄列Ｚ３。以下、同様。）において、「８」図柄の第３図柄が停止表示される直前であり、さらに、中表示領域Ｄｍ２（中図柄列Ｚ２。以下、同様。）において、未だ第３図柄が視認不能に高速に変動されている状態を示している。即ち、「高速変動（長）」の演出要素または「高速変動（短）」の演出要素（以下、「高速変動（長）」の演出要素

と「高速変動（短）」の演出要素とを総称して、単に『「高速変動」の演出要素』と称する場合がある）の実行中であって、所謂、「７」図柄及び「８」図柄によるチャンス目発展図柄が現出する間際（直前）の状態を示している。

【０９０８】

また、副表示領域Ｄｓでは、中央小領域Ｄｓ２において、変動演出または「スランプ演出」が実行されている状況であって、チャンス目発展図柄が現出することを示唆する予告態様にてキャラクタ図柄が表示されている。具体的には、中央小領域Ｄｓ２に表示されるキャラクタ図柄が、応援を行っているかのような態様で表示される。なお、左小領域Ｄｓ１及び右小領域Ｄｓ３には、所定の背景（図示せず）が表示され、キャラクタ図柄等は表示されていない。

【０９０９】

ここで、チャンス目発展図柄が停止した場合は、「疑似変動」の演出要素が開始され、

該「疑似変動」の演出要素では、中表示領域Ｄｍ２において、左表示領域Ｄｍ１と同一の図柄である「７」図柄が停止してチャンス目図柄が現出するか、左表示領域Ｄｍ１と異なる図柄（例えば、「８」図柄）が停止してガセチャンス目図柄が現出するかの演出が行われる。

【０９１０】

コクピット表示領域Ｄｂでは、実行図柄表示領域Ｄｂ０において、実行図柄が表示され、また、第１～第２保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ２において、保留図柄が表示されている。従って、実行図柄によって、主表示領域Ｄｍにおいて変動演出または「スランプ演出」の１の演出単位が実行されていることを示すと共に、２の保留図柄によって、「スランプ演出」の各演出単位の保留球数が２回であることを示している。

【０９１１】

ここで、実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されている実行図柄と、第２保留図柄表示領域Ｄｂ２に表示されている保留図柄は、入賞口７７ａ，７８ａに球が入賞したタイミングで表示される本保留表示である一方、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１に表示されている保留図柄は、ダミー入賞口７５に球が入賞したタイミングで表示されるダミー保留表示である。この状況を遊技者が認識した場合、第３図柄表示装置８１で行われる演出単位が、実行中の演出単位も含めて３回存在していることを把握する。

【０９１２】

次いで、図４３（ｂ）の状態では、図４３（ａ）の状態から、主表示領域Ｄｍの中表示領域Ｄｍ２において、「８」図柄の第３図柄が疑似的に停止表示されて、左表示領域Ｄｍ１の「７」図柄と、中表示領域Ｄｍ２および右表示領域Ｄｍ３の「８」図柄とによるガセチャンス目図柄が疑似的に表示され、該ガセチャンス目図柄の現出により本「スランプ演出」の１の演出単位が「ハズレ表示」のまま終了するかのような状態を示唆している。よって、遊技者は、図４３（ｂ）の状態を視認した場合に、主表示領域Ｄｍにおいて「疑似変動」の演出要素が終了してしまい、該「スランプ演出」の１の演出単位が終了しまうのではと推測する。

【０９１３】

次いで、図４３（ｃ）の状態では、図４３（ｂ）の状態から、主表示領域Ｄｍに停止表示されていた「７８８」のガセチャンス目図柄から再び新たな変動（演出単位）が開始され、全表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３が視認不能に高速に変動されている状態を示している。

【０９１４】

このとき、副表示領域Ｄｓでは、図４３（ｂ）と同様の表示態様が表示されている一方、コクピット表示領域Ｄｂでは、新たな演出単位が開始されたことによって、図４３（ｂ）の状態から実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されていた実行図柄が消去され、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１に表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域Ｄｂ０にシフトして実行図柄として表示され、第２保留図柄表示領域Ｄｂ２に表示されていた保留図柄が、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１にシフトして保留図柄として表示されている。なお、第２保留図柄表示領域Ｄｂ２に表示されていた保留図柄が第１保留図柄表示領域Ｄｂ１にシフト表示

されたことにより、第２保留図柄表示領域Ｄｂ２には保留図柄が表示されていない。
【０９１５】
即ち、コクピット表示領域Ｄｂの実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されている実行図柄は、ダミー保留表示であり、主表示領域Ｄｍでは、該ダミー保留表示に基づく演出単位が実行されている状態である。
【０９１６】
次いで、図４３（ｄ）の状態では、図４３（ｃ）の状態から、主表示領域Ｄｍの中表示領域Ｄｍ２において、「８」図柄の第３図柄が疑似的に停止表示されて、左表示領域Ｄｍ１の「７」図柄と、中表示領域Ｄｍ２および右表示領域Ｄｍ３の「８」図柄とによるガセチャンス目図柄が疑似的に表示され、該ガセチャンス目図柄の現出により本「スランプ演出」の１の演出単位が「ハズレ表示」のまま終了するかのような状態を示唆している。よって、遊技者は、図４３（ｄ）の状態を視認した場合に、主表示領域Ｄｍにおいて「疑似変動」の演出要素が終了してしまい、該「スランプ演出」の１の演出単位が終了しまうのではと推測する。
【０９１７】
次いで、図４３（ｅ）の状態では、図４３（ｄ）の状態から、主表示領域Ｄｍに停止表示されていた「７８８」のガセチャンス目図柄から再び新たな変動（演出単位）が開始され、全表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３が視認不能に高速に変動されている状態を示している。
【０９１８】
このとき、副表示領域Ｄｓでは、図４３（ｄ）と同様の表示態様が表示されている一方、コクピット表示領域Ｄｂでは、新たな演出単位が開始されたことによって、図４３（ｄ）の状態から実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されていた実行図柄が消去され、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１に表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域Ｄｂ０にシフトして実行図柄として表示されている。なお、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１に表示されていた保留図柄が実行図柄表示領域Ｄｂ０にシフト表示されたことにより、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１には保留図柄が表示されていない。
【０９１９】
即ち、コクピット表示領域Ｄｂの実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されている実行図柄は、本保留表示であり、主表示領域Ｄｍでは、該本保留表示に基づく演出単位が実行されている状態である。
【０９２０】
次いで、図４３（ｆ）の状態では、図４３（ｅ）の状態から、主表示領域Ｄｍの中表示領域Ｄｍ２において、「８」図柄の第３図柄が疑似的に停止表示されて、左表示領域Ｄｍ１の「７」図柄と、中表示領域Ｄｍ２および右表示領域Ｄｍ３の「８」図柄とによるガセチャンス目図柄が疑似的に表示され、該ガセチャンス目図柄の現出により本「スランプ演出」の１の演出単位が「ハズレ表示」のまま終了するかのような状態を示唆している。よって、遊技者は、図４３（ｆ）の状態を視認した場合に、主表示領域Ｄｍにおいて「疑似変動」の演出要素が終了してしまい、該「スランプ演出」の１の演出単位が終了しまうのではと推測する。
【０９２１】
ここで、コクピット表示領域Ｄｂの実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されていた実行図柄は、上記演出単位の終了後に消去され、一連の「スランプ演出」が終了することとなる。
【０９２２】
次に、図４４を参照して、第３図柄表示装置８１における「スランプ演出」において行われる複数回の「疑似連」演出について説明する（タイムチャートとしては、図２２（ｂ）の「スペシャルリーチ」に対応する部分を参照）。図４４（ａ）は、第３図柄表示装置８１における「スランプ演出」において「高速変動（長）」の演出要素または「高速変動（短）」の演出要素が実行されている状態であって、チャンス目発展図柄が現出される間際の状態を示した図であり、図４４（ｂ）は、図４４（ａ）の状態から「疑似変動」の演出要素において１回目のチャンス目図柄が現出した状態を示した図であり、図４４（ｃ）

は、図４４（ｂ）の状態から再び全図柄が変動する「高速変動（短）」の演出要素が実行されている状態を示した図であり、図４４（ｄ）は、図４４（ｃ）の状態から「疑似変動」の演出要素が実行された後に２回目のチャンス目図柄が現出した状態を示した図であり、図４４（ｅ）は、図４４（ｄ）の状態から再び全図柄が変動する「高速変動（短）」の演出要素が実行されている状態を示した図であり、図４４（ｆ）は、図４４（ｅ）の状態から「疑似変動」の演出要素においてリーチ形成図柄が現出される間際の状態を示した図である。

【０９２３】

具体的には、図４４（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左表示領域Ｄｍ１において、「７」図柄の第３図柄が停止表示され、また、右表示領域Ｄｍ３において、「８」図柄の第３図柄が停止表示される直前であり、さらに、中表示領域Ｄｍ２において、未だ第３図柄が視認不能に高速に変動されている状態を示している。即ち、「高速変動」の演出要素の実行中であって、所謂、「７」図柄及び「８」図柄によるチャンス目発展図柄が現出する間際（直前）の状態を示している。

【０９２４】

また、副表示領域Ｄｓでは、中央小領域Ｄｓ２において、変動演出または「スランプ演出」が実行されている状況であって、チャンス目発展図柄が現出することを示唆する予告態様にてキャラクタ図柄が表示されている。具体的には、中央小領域Ｄｓ２に表示されるキャラクタ図柄が、応援を行っているかのような態様で表示される。なお、左小領域Ｄｓ１及び右小領域Ｄｓ３には、所定の背景（図示せず）が表示され、キャラクタ図柄等は表示されていない。

【０９２５】

さらに、コクピット表示領域Ｄｂでは、実行図柄表示領域Ｄｂ０において、実行図柄が表示されている一方、第１～第５保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ５において、保留図柄が表示されていない。従って、実行図柄によって、主表示領域Ｄｍにおいて変動演出または「スランプ演出」の１の演出単位が実行されていることを示すと共に、保留図柄が存在しないことによって、変動演出および「スランプ演出」の各演出単位の保留球数が０回であることを示している。

【０９２６】

次いで、図４４（ｂ）の状態では、図４４（ａ）の状態から、主表示領域Ｄｍの中表示領域Ｄｍ２において、「７」図柄の第３図柄が停止表示されて、左表示領域Ｄｍ１および中表示領域Ｄｍ２の「７」図柄と、右表示領域Ｄｍ３の「８」図柄とによるチャンス目図柄が確定し、該チャンス目図柄の現出により本「スランプ演出」が発展（継続）することを示唆している。よって、遊技者は、図４４（ｂ）の状態を視認した場合に、主表示領域Ｄｍにおいて「疑似連」が終了せず、該「スランプ演出」が継続的に実行されることを認識する。なお、副表示領域ＤｓおよびコクピットＤｂの表示態様は、「疑似連」が継続していることから、実行図柄は消去されず、図４４（ａ）の状態と同様である。

【０９２７】

次いで、図４４（ｃ）の状態では、図４４（ｂ）の状態から、主表示領域Ｄｍに停止表示されていた「７７８」のチャンス目図柄が再び変動を開始し、全表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３が視認不能に高速に変動されている状態を示している。

【０９２８】

また、副表示領域Ｄｓでは、右小領域Ｄｓ３において、チャンス目図柄が現出したことによって２回目の「疑似連」演出に発展したことを示す「×２」図柄が表示されている。第１実施形態のパチンコ機１０では、「スランプ演出」において最大５回の「疑似連」演出が実行可能に構成されていると共に、「疑似連」演出の実行回数が多ければ多いほど大当たり時に選定され易いように構成されているため、右小領域Ｄｓ３において該「疑似連」演出の実行回数を明確に表示することで、遊技者に実行中の演出における大当たりの期待度を常時認識させることができる。なお、その他の副表示領域ＤｓおよびコクピットＤｂの表示態様は、「疑似連」が継続していることから、実行図柄は消去されず、

図４４（ｂ）の状態と同様である。
【０９２９】
次いで、図４４（ｄ）の状態では、図４４（ｃ）の状態から、主表示領域Ｄｍの左表示領域Ｄｍ１において「７」図柄の第３図柄が停止表示され、そして、右表示領域Ｄｍ３において「８」図柄の第３図柄が停止表示され、さらに、中表示領域Ｄｍ２において「７」図柄の第３図柄が停止表示されて、左表示領域Ｄｍ１および中表示領域Ｄｍ２の「７」図柄と、右表示領域Ｄｍ３の「８」図柄とによるチャンス目図柄が再び確定し、該チャンス目図柄の現出により本「スランプ演出」が発展（継続）することを示唆している。よって、遊技者は、図４４（ｄ）の状態を視認した場合に、主表示領域Ｄｍにおいて「疑似連」が終了せず、該「スランプ演出」が継続的に実行されることを認識する。なお、副表示領域Ｄｓおよびコクピット表示領域Ｄｂの表示態様は、「疑似連」が継続していることから、実行図柄は消去されず、図４４（ｃ）の状態と同様である。
【０９３０】
次いで、図４４（ｅ）の状態では、図４４（ｄ）の状態から、主表示領域Ｄｍに停止表示されていた「７７８」のチャンス目図柄が再び変動を開始し、全表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３が視認不能に高速に変動されている状態を示している。
【０９３１】
また、副表示領域Ｄｓでは、右小領域Ｄｓ３において、チャンス目図柄が現出したことによって３回目の「疑似連」演出に発展したことを示す「×３」図柄が表示されている。なお、その他の副表示領域Ｄｓおよびコクピット表示領域Ｄｂの表示態様は、「疑似連」が継続していることから、実行図柄は消去されず、図４４（ｄ）の状態と同様である。
【０９３２】
次いで、図４４（ｆ）の状態では、図４４（ｅ）の状態から、主表示領域Ｄｍの左表示領域Ｄｍ１において、「７」図柄の第３図柄が停止表示され、また、右表示領域Ｄｍ３において、「７」図柄の第３図柄が停止表示される直前であり、さらに、中表示領域Ｄｍ２において、未だ第３図柄が視認不能に高速変動されている状態を示している。即ち、「疑似変動」の演出要素の実行中に「７」図柄によるリーチ形成図柄が現出し、所謂、「７」図柄による「リーチ表示」が現出する間際（直前）の状態を示している。なお、副表示領域Ｄｓおよびコクピット表示領域Ｄｂの表示態様は、図４４（ｅ）の状態と同様である。
【０９３３】
よって、遊技者は、図４４（ｆ）の状態を視認した場合に、３回目の「疑似連」演出において「リーチ表示」が現出したことにより、複数の「疑似連」演出が行われた上で何らかの「リーチ表示」が実行されることで、大当たりへの期待度が高まった状態で以降の演出（即ち、「リーチ表示」）に注目させることができるので、遊技の興趣を向上することができる。
【０９３４】
次に、図４５を参照して、第３図柄表示装置８１における「スランプ演出」において行われる「発展可否演出」の演出要素について説明する。図４５（ａ）は、第３図柄表示装置８１における「スランプ演出」において「第１発展可否演出」が実行されている状態を示した図であり、図４５（ｂ）は、図４５（ａ）の状態から「第２発展可否演出」が実行されている状態を示した図であり、図４５（ｃ）は、図４５（ｂ）の状態から「第３発展可否演出」が実行されている状態を示した図である。
【０９３５】
具体的には、図４５（ａ）では、まず、主表示領域Ｄｍの左表示領域Ｄｍ１において「７」図柄の第３図柄が停止表示され、そして、右表示領域Ｄｍ３において「８」図柄の第３図柄が停止表示され、さらに、中表示領域Ｄｍ２において「８」図柄の第３図柄が停止表示されて、左表示領域Ｄｍ１の「７」図柄と、中表示領域Ｄｍ２および右表示領域Ｄｍ３の「８」図柄とによるガセチャンス目図柄が疑似的に現出し、該ガセチャンス目図柄の現出により本変動演出が「ハズレ表示」となることを示唆している。
【０９３６】

また、各表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３で停止表示されている第３図柄の手前側において、第３図柄表示装置８１の中央部分（主に中表示領域Ｄｍ２）の液晶画面に疑似的にヒビが入って、液晶画面が割れるかのような「第１発展可否演出」の演出要素が実行されている状態を示している。

【０９３７】

第１実施形態のパチンコ機１０では、この「第１発展可否演出」の演出要素から、液晶画面の疑似的なヒビがさらに広がって後述する「第２発展可否演出」の演出要素に発展（成功）するか、該「第１発展可否演出」の演出要素の状態から画面が疑似的に割れて、「疑似連」演出または「どっちだリーチ」の演出要素に発展（成功）するか、「第１発展可否演出」の演出要素のまま演出（即ち、「スランプ演出」）が終了（発展失敗）するかの、４つの演出パターンが用意されている。

【０９３８】

よって、遊技者は、図４５（ａ）の状態を視認した場合に、該ガセチャンス目図柄のまま確定せずに、実行中の演出（即ち、「スランプ演出」）が、「第２発展可否演出」の演出要素や「疑似連」演出、或いは、「どっちだリーチ」の演出要素に発展するのでは、と推測し、遊技者に演出が継続することによる大当たりへの期待感を維持させることができる。なお、この「第１発展可否演出」は、「発展可否演出」の最初（即ち、「０秒」）から「３秒」までの期間の幅で行われ得るように構成される。

【０９３９】

次いで、図４５（ｂ）の状態では、図４５（ａ）の「第１発展可否演出」の演出要素から、疑似的なヒビの表示領域が左表示領域Ｄｍ１および右表示領域Ｄｍ３並びに副表示領域Ｄｓにまで拡大した「第２発展可否演出」の演出要素が実行されている状態を示している。

【０９４０】

第１実施形態のパチンコ機１０では、この「第２発展可否演出」の演出要素から、液晶画面の疑似的なヒビがさらに広がって後述する「第３発展可否演出」の演出要素に発展（成功）するか、該「第２発展可否演出」の演出要素の状態から画面が疑似的に割れて、「疑似連」演出または「どっちだリーチ」の演出要素に発展（成功）するか、「第２発展可否演出」の演出要素のまま演出（即ち、「スランプ演出」）が終了（発展失敗）するかの、４つの演出パターンが用意されている。

【０９４１】

よって、遊技者は、図４５（ｂ）の状態を視認した場合に、該ガセチャンス目図柄のまま確定せずに、実行中の演出（即ち、「スランプ演出」）が、「第３発展可否演出」の演出要素や「疑似連」演出、或いは、「どっちだリーチ」の演出要素に発展するのでは、と推測し、遊技者に演出が継続することによる大当たりへの期待感を維持させることができる。なお、この「第２発展可否演出」は、「発展可否演出」において「３秒」から「７秒」までの期間の幅で行われ得るように構成される。

【０９４２】

次いで、図４５（ｃ）の状態では、図４５（ｂ）の「第２発展可否演出」の演出要素から、疑似的なヒビの表示領域がさらに拡大した「第３発展可否演出」の演出要素が実行されている状態を示している。

【０９４３】

第１実施形態のパチンコ機１０では、この「第３発展可否演出」の演出要素から、該「第３発展可否演出」の演出要素の状態から液晶画面が疑似的に割れて、「疑似連」演出または「どっちだリーチ」の演出要素に発展（成功）するか、「第３発展可否演出」の演出要素のまま演出（即ち、「スランプ演出」）が終了（発展失敗）するかの、３つの演出パターンが用意されている。

【０９４４】

よって、遊技者は、図４５（ｃ）の状態を視認した場合に、該ガセチャンス目図柄のまま確定せずに、実行中の演出（即ち、「スランプ演出」）が、「疑似連」演出、或いは、

「どっちだリーチ」の演出要素に発展するのでは、と推測し、遊技者に演出が継続することによる大当たりへの期待感を維持させることができる。なお、この「第３発展可否演出」は、「発展可否演出」において「７秒」から「１０秒」までの期間の幅で行われ得るように構成される。

【０９４５】

なお、第１実施形態における各「発展可否演出」の演出要素では、主表示領域Ｄｍおよび副表示領域Ｄｓに対して疑似的に液晶画面が割れるかのようなヒビを表示するように構成されている一方、コクピット表示領域Ｄｂに対しては上記ヒビが入らない（届かない又は背面側に表示）されるように構成している。これは、「発展可否演出」の演出要素は、実行中の「スランプ演出」の停止結果が変化するか否かの演出であって、保留されている演出（変動演出又は「スランプ演出」）が変更することを意味するものではない。このため、この「発展可否演出」によって変更され得ないコクピット表示領域Ｄｂの表示態様は、たとえ「発展可否演出」の演出要素が発展成功した場合であっても、そのまま維持すべきであるため、コクピット表示領域Ｄｂまでヒビ表示を入れず、変更されないことを示している。

【０９４６】

次に、図４６を参照して、第３図柄表示装置８１における「スランプ演出」で行われる「疑似変動」の演出要素および「発展可否演出」の演出要素について説明する（タイムチャートとしては、図２３（ｂ）又は図２４（ｂ）参照）。図４６（ａ）は、第３図柄表示装置８１における「スランプ演出」において「高速変動」の演出要素が実行されている状態であって、チャンス目発展図柄が現出される間際の状態を示した図であり、図４６（ｂ）は、図４６（ａ）の状態から「疑似変動」の演出要素においてチャンス目図柄が停止するか否かの状態を示した図であり、図４６（ｃ）は、図４６（ｂ）の状態から「疑似変動」の演出要素においてガセチャンス目図柄が現出した状態を示した図であり、図４６（ｄ）は、図４６（ｃ）の状態から「疑似変動」の演出要素が終了して、ガセチャンス目図柄が現出したことで変動演出が終了すること示唆した状態を示した図であり、図４６（ｅ）は、図４６（ｄ）の状態から「第３発展可否演出」が実行されている状態を示した図であり、図４６（ｆ）は、図４６（ｅ）の状態から「第３発展可否演出」が発展成功してチャンス目図柄が現出した状態を示した図である。

【０９４７】

具体的には、図４６（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左表示領域Ｄｍ１において、「７」図柄の第３図柄が停止表示され、また、右表示領域Ｄｍ３において、「８」図柄の第３図柄が停止表示される直前であり、さらに、中表示領域Ｄｍ２において、未だ第３図柄が視認不能に高速に変動されている状態を示している。即ち、「高速変動」の演出要素の実行中であって、所謂、「７」図柄及び「８」図柄によるチャンス目発展図柄が現出する間際（直前）の状態を示している。

【０９４８】

また、副表示領域Ｄｓでは、中央小領域Ｄｓ２において、「スランプ演出」が実行されている状況であって、チャンス目発展図柄が現出することを示唆する予告態様にてキャラクタ図柄が表示されている。具体的には、中央小領域Ｄｓ２に表示されるキャラクタ図柄が、応援を行っているかのような態様で表示される。なお、左小領域Ｄｓ１及び右小領域Ｄｓ３には、所定の背景（図示せず）が表示され、キャラクタ図柄等は表示されていない。

【０９４９】

さらに、コクピット表示領域Ｄｂでは、実行図柄表示領域Ｄｂ０において、実行図柄が表示されている一方、第１～第５保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ５において、保留図柄が表示されていない。従って、実行図柄によって、主表示領域Ｄｍにおいて変動演出または「スランプ演出」の１の演出単位が実行されていることを示すと共に、保留図柄が存在しないことによって、変動演出および「スランプ演出」の各演出単位の保留球数が０回であることを示している。

【０９５０】
次いで、図４６（ｂ）では、図４６（ａ）の状態から、主表示領域Ｄｍの右表示領域Ｄｍ３において、「８」図柄の第３図柄が停止表示されて、左表示領域Ｄｍ１の「７」図柄と右表示領域Ｄｍ３の「８」図柄とによるチャンス目発展図柄が確定し、主表示領域Ｄｍにおいて「疑似変動」の演出要素が実行されている状態を示している。
【０９５１】
この「疑似変動」の演出要素では、中表示領域Ｄｍ２において、左表示領域Ｄｍ１と同一の図柄である「７」図柄が停止してチャンス目図柄が現出するか、左表示領域Ｄｍ１と異なる図柄（例えば、「８」図柄）が停止してガセチャンス目図柄が現出するかの演出が行われる。なお、副表示領域Ｄｓおよびコクピット表示領域Ｄｂの表示態様は、図４６（ａ）の状態と同様である。
【０９５２】
次いで、図４６（ｃ）の状態では、図４６（ｂ）の状態から、主表示領域Ｄｍの中表示領域Ｄｍ２において、「８」図柄の第３図柄が停止表示される直前の状態を示している。即ち、「疑似変動」の実行中ではあるが、左表示領域Ｄｍ１の「７」図柄と、中表示領域Ｄｍ２および右表示領域Ｄｍ３の「８」図柄とで、所謂、ガセチャンス目図柄が現出する間際（直前）の状態を示している。なお、副表示領域Ｄｓおよびコクピット表示領域Ｄｂの表示態様は、図４６（ｂ）の状態と同様である。
【０９５３】
次いで、図４６（ｄ）の状態では、図４６（ｃ）の状態から、主表示領域Ｄｍの中表示領域Ｄｍ２において、「８」図柄の第３図柄が疑似的に停止表示されて、左表示領域Ｄｍ１の「７」図柄と、中表示領域Ｄｍ２および右表示領域Ｄｍ３の「８」図柄とによるガセチャンス目図柄が疑似的に表示され、該ガセチャンス目図柄の現出により本「スランプ演出」が「ハズレ表示」のまま終了するかのような状態を示唆している。よって、遊技者は、図４６（ｄ）の状態を視認した場合に、主表示領域Ｄｍにおいて「疑似変動」の演出要素が終了してしまい、該「スランプ演出」が終了しまうのではと推測する。
【０９５４】
また、副表示領域Ｄｓの中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄は、「スランプ演出」において「ハズレ表示」が疑似的に現出したことによって、失望した態様で表示されている。なお、その他の副表示領域Ｄｓおよびコクピット表示領域Ｄｂの表示態様は、図４６（ｃ）の状態と同様である。
【０９５５】
次いで、図４６（ｅ）の状態では、図４６（ｄ）の状態から、「第３発展可否演出」の演出要素が実行された状態を示している。
【０９５６】
よって、遊技者は、図４６（ｅ）の状態を視認した場合に、該ガセチャンス目図柄のまま確定せずに、実行中の演出（即ち、「スランプ演出」）が、「疑似連」演出、或いは、「どっちだリーチ」の演出要素に発展するのでは、と推測し、遊技者に演出が継続することによる大当たりへの期待感を維持させることができる。なお、副表示領域Ｄｓおよびコクピット表示領域Ｄｂの表示態様は、「発展可否演出」が継続していることから、実行図柄は消去されず、図４６（ｄ）の状態と同様である。
【０９５７】
次いで、図４６（ｆ）の状態では、図４６（ｅ）の状態から、「第３発展可否演出」の演出要素において第３図柄表示装置８１の液晶画面が疑似的に割れて、割れた拍子に図４６（ｅ）で主表示領域Ｄｍに表示されていたガセチャンス目図柄（即ち、「７８８」）が、チャンス目図柄（即ち、「７７８」）に差し替わっている状態を示している。
【０９５８】
よって、遊技者は、図４６（ｆ）の状態を視認した場合に、図４６（ｅ）の状態で推測した内容が的中したことによる幸福感を感じると共に、遊技者に演出が継続することによる大当たりへの期待感を維持させることができる。

【０９５９】
次に、図４７を参照して、第３図柄表示装置８１における「スランプ演出」で行われる「疑似変動」の演出要素および「どっちだリーチ」の演出要素について説明する（タイムチャートとしては、図２３（ｂ）又は図２４（ｂ）参照）。図４７（ａ）は、第３図柄表示装置８１における「スランプ演出」において「高速変動」の演出要素が実行されている状態であって、主表示領域Ｄｍにおいてチャンス目発展図柄が停止する直前の状態を示した図であり、図４７（ｂ）は、図４７（ａ）の状態から「疑似変動」の演出要素においてチャンス目図柄が現出した状態を示した図であり、図４７（ｃ）は、図４７（ｂ）の状態から再び全図柄が変動した後に「疑似変動」の演出要素が実行されている状態であって、リーチ形成図柄が現出される間際の状態を示した図であり、図４７（ｄ）は、図４７（ｃ）の状態からリーチ形成図柄が現出し、副表示領域Ｄｓとコクピット表示領域Ｄｂが消去されてリーチ形成図柄が拡大した状態を示した図であり、図４７（ｅ）は、図４７（ｄ）の状態から主表示領域Ｄｍにおいて「どっちだリーチ」の演出要素が実行されている状態を示した図であり、図４７（ｆ）は、図４７（ｅ）の状態から大当たり図柄が現出した状態を示した図である。
【０９６０】
具体的には、図４７（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左表示領域Ｄｍ１において、「７」図柄の第３図柄が停止表示され、また、右表示領域Ｄｍ３において、「８」図柄の第３図柄が停止表示される直前であり、さらに、中表示領域Ｄｍ２において、未だ第３図柄が視認不能に高速に変動されている状態を示している。即ち、「高速変動」の演出要素の実行中であって、所謂、「７」図柄及び「８」図柄によるチャンス目発展図柄が現出する間際（直前）の状態を示している。
【０９６１】
また、副表示領域Ｄｓでは、中央小領域Ｄｓ２において、変動演出または「スランプ演出」が実行されている状況であって、チャンス目発展図柄が現出することを示唆する予告態様にてキャラクタ図柄が表示されている。具体的には、中央小領域Ｄｓ２に表示されるキャラクタ図柄が、応援を行っているかのような態様で表示される。なお、左小領域Ｄｓ１及び右小領域Ｄｓ３には、所定の背景（図示せず）が表示され、キャラクタ図柄等は表示されていない。
【０９６２】
さらに、コクピット表示領域Ｄｂでは、実行図柄表示領域Ｄｂ０において、実行図柄が表示されている一方、第１～第５保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ５において、保留図柄が表示されていない。従って、実行図柄によって、主表示領域Ｄｍにおいて変動演出または「スランプ演出」の１の演出単位が実行されていることを示すと共に、保留図柄が存在しないことによって、変動演出および「スランプ演出」の各演出単位の保留球数が０回であることを示している。
【０９６３】
次いで、図４７（ｂ）の状態では、図４７（ａ）の状態から、主表示領域Ｄｍの中表示領域Ｄｍ２において、「７」図柄の第３図柄が停止表示されて、左表示領域Ｄｍ１および中表示領域Ｄｍ２の「７」図柄と、右表示領域Ｄｍ３の「８」図柄とによるチャンス目図柄が確定し、該チャンス目図柄の現出により本「スランプ演出」が発展（継続）することを示唆している。よって、遊技者は、図４７（ｂ）の状態を視認した場合に、主表示領域Ｄｍにおいて「疑似変動」の演出要素が終了せず、該「スランプ演出」が継続的に実行されることを認識する。なお、副表示領域ＤｓおよびコクピットＤｂの表示態様は、「疑似連」が継続していることから、実行図柄は消去されず、図４７（ａ）の状態と同様である。
【０９６４】
次いで、図４７（ｃ）の状態では、図４７（ｂ）の状態から、主表示領域Ｄｍの左表示領域Ｄｍ１において、「７」図柄の第３図柄が停止表示され、また、右表示領域Ｄｍ３において、「７」図柄の第３図柄が停止表示される直前であり、さらに、中表示領域Ｄｍ２

において、未だ第３図柄が視認不能に高速変動されている状態を示している。即ち、「疑似変動」の演出要素の実行中に「７」図柄によるリーチ形成図柄が現出し、所謂、「７」図柄による「リーチ表示」が現出する間際（直前）の状態を示している。

【０９６５】

ただし、副表示領域Ｄｓでは、右小領域Ｄｓ３において、チャンス目図柄が現出したことによって２回目の「疑似連」演出に発展したことを示す「×２」図柄が表示されている。なお、その他の副表示領域Ｄｓおよびコクピット表示領域Ｄｂの表示態様は、図４７（ｂ）の状態と同様である。

【０９６６】

次いで、図４７（ｄ）の状態では、図４７（ｃ）の状態から、主表示領域Ｄｍの右表示領域Ｄｍ３において、「７」図柄の第３図柄が停止表示されて該「７」図柄による「リーチ表示」が確定し、主表示領域Ｄｍにおいて「どっちだリーチ」の演出要素が実行されている状態を示している。この「どっちだリーチ」の演出要素では、まず、主表示領域Ｄｍ全体が拡大したかのような態様で表示される。具体的には、左表示領域Ｄｍ１及び右表示領域Ｄｍ３において、停止表示中の「７」図柄が拡大表示されると共に、中表示領域Ｄｍ２において、第３図柄が低速で視認可能に変動演出（例えば、「６」図柄から「７」図柄に低速スクロール）される。

【０９６７】

一方、副表示領域Ｄｓおよびコクピット表示領域Ｄｂは、「どっちだリーチ」の演出要素の発生に基づく主表示領域Ｄｍの拡大に伴って消去され、該副表示領域Ｄｓおよびコクピット表示領域Ｄｂが視認不能な状態となっている。

【０９６８】

これは、副表示領域Ｄｓは、主として主表示領域Ｄｍにおける変動演出又は「スランプ演出」で「リーチ表示」が発生するか否かを示唆する機能を担っており、主表示領域Ｄｍにおいて「リーチ表示」が発生した場合には、副表示領域Ｄｓの存在意義が薄れるからである。また、遊技者は、主表示領域Ｄｍにおいて「リーチ表示」が発生した場合に、該「リーチ表示」の結果が「大当たり表示」となるか「ハズレ表示」となるか否かに着目するものであり、「リーチ表示」の発生を示唆する副表示領域Ｄｓの表示内容への注目は薄れてしまう。従って、主表示領域Ｄｍにおいて「リーチ表示」が発生した場合には、遊技者が着目する「リーチ表示」の内容を遊技者に認識し易くするために、主表示領域Ｄｍの表示内容を拡大して表示すると共に、その拡大に伴って副表示領域Ｄｓを消去するように構成されている。

【０９６９】

なお、この図４７（ｄ）の状態において、副表示領域Ｄｓの右小領域Ｄｓ３に該当する部分には、図４７（ｃ）の表示状態と同様、「×２」図柄が表示されている。従って、図４７（ｃ）と同様、２回目の「疑似連」演出に発展していることを示している。

【０９７０】

これは、「×２」図柄は、実行中の変動演出又は「スランプ演出」における大当たり期待度を遊技者に示唆するものであり、変動演出中又は「スランプ演出」中に「×２」図柄を確認させることで、実行中の変動演出又は「スランプ演出」が大当たりするか否かを遊技者に予測可能に構成し、該予測に基づく興趣を付与している。

【０９７１】

また、コクピット表示領域Ｄｂは、変動演出又は「スランプ演出」の保留数がいくつあるかを示唆する表示であり、実行中の変動演出又は「スランプ演出」において、大当たりが期待できる「リーチ表示」が発生した場合、遊技者は、保留（待機）中の変動演出又は「スランプ演出」がいくつあるかよりも、実行中の変動演出又は「スランプ演出」が「大当たり表示」となるか「ハズレ表示」となるかに着目している。

【０９７２】

このため、遊技者は、変動演出又は「スランプ演出」の保留球数を示す保留図柄および実行図柄に着目しておらず、「リーチ表示」の実行中においてコクピット表示領域Ｄｂに

よって保留図柄および実行図柄を表示してしまうと、遊技者が「リーチ表示」の演出に集中することができず、遊技者は保留図柄および実行図柄の表示に対して煩わしさを感じてしまう場合がある。

【０９７３】

また、コクピット表示領域Ｄｂの第１～第５保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ５に表示される保留図柄は、実行中の変動演出又は「スランプ演出」には直接的な関係を有さないものである。さらに、第１～第５保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ５に表示される保留図柄は、実行中の変動演出又は「スランプ演出」の表示制御（即ち、変動演出処理（図４２参照））とは別系統の処理（音声ランプ制御装置１１３では、保留表示設定処理（図３８参照））によって表示制御されるものである。「リーチ表示」の実行中は、様々なキャラクタ図柄を現出させたり、各キャラクタ図柄等に多くのエフェクト表示を行うことよって、多くのスプライトに対して多くの付加的演出を実行しており、表示制御の処理負担が増加している状況である。このような状況において、実行中の変動演出又は「スランプ演出」とは直接的に関係がない複数の保留図柄の表示制御を行うと、各保留図柄のスプライトの数分、第３図柄表示装置８１全体の表示制御に関する処理負担が増加してしまい、所謂コマ落ち等の表示異常が発生してしまうおそれがある。

【０９７４】

さらに、コクピット表示領域Ｄｂの実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示される実行図柄は、「保留変化予告」によって変化した保留図柄の表示態様を引き継いで（受け継いで）表示し、その表示態様で実行中の変動演出の大当たり期待度を示すため、実行中の変動演出又は「スランプ演出」と直接的な関係を有するものである。しかし、該「保留変化予告」は、「大当たり表示」の現出期待度を示唆すると共に、「リーチ表示」の現出期待度を示唆するものである。このため、「リーチ表示」が現出した場合には、「保留変化予告」としての「リーチ表示」の現出期待度の示唆を全うしている状態である。また、「リーチ表示」が現出した場合には、「大当たり表示」の現出期待度の示唆を一定程度（例えば、半分）満たしている状態である。さらに、上述したように、「リーチ表示」が現出した場合、遊技者は、「リーチ表示」の演出内容に着目しており、実行図柄における「保留変化予告」の表示態様に対する関心は薄れている。

【０９７５】

そこで、「リーチ表示」の実行中において、遊技者の注目度が低い保留図柄及び実行図柄を消去し、表示画面において主として「リーチ表示」の演出を実行することで、遊技者を「リーチ表示」の演出に注目（集中）させることができる。また、遊技者の注目度が低い保留図柄及び実行図柄を消去することで、その表示制御にかかる負担を予め除いておくことで、遊技者に遊技に関する違和感を感じさせることなく、コマ落ち等の表示異常が発生することを防止することができる。

【０９７６】

次いで、図４７（ｅ）では、図４７（ｄ）の状態から、主表示領域Ｄｍにおいて「どっちだ演出」において「大当たり表示」となるか「ハズレ表示」となるかの際演出が実行されている状態を示している。

【０９７７】

この「どっちだ演出」の際演出では、「大当たり表示」を構成する「７」図柄と、「ハズレ表示」を構成する「８」図柄が互いに相手側を表示領域の外側に押し出す演出が実行される。そして、該「どっちだ演出」の際演出において、「大当たり表示」を構成する「７」図柄が「８」図柄を表示領域から押し出して、該「７」図柄が表示領域中央に表示されれば大当たりとなり、表示結果として「大当たり表示」が現出するように設定されている。一方、「ハズレ表示」を構成する「８」図柄が「７」図柄を表示領域から押し出して、該「８」図柄が表示領域中央に表示された場合はハズレとなり、表示結果として「ハズレ表示」が現出するように設定されている。

【０９７８】

なお、この図４７（ｅ）の状態において、第３図柄表示装置８１の表示領域左上に、こ

の「どっちだリーチ」の演出要素の発生要因となった「７」図柄のリーチ形成図柄を縮小して表示している。「どっちだ演出」は、実行中の「スランプ演出」が「大当たり表示」となるか「ハズレ表示」となるかを示すものであるが、所定時間（例えば、１０秒）行われるため、仮にリーチ形成図柄が全く表示されていない状態で「どっちだリーチ」を行った場合、いずれの第３図柄によって「リーチ表示」が発生したか遊技者が忘れてしまう場合がある。一方、「どっちだリーチ」の実行中にリーチ形成図柄を大きく表示してしまうと、「どっちだ演出」が見難くなってしまい、第３図柄によって「どっちだ演出」の演出自体を阻害してしまうおそれがある。

【０９７９】

そこで、「どっちだ演出」の実行中において、第３図柄表示装置８１の表示領域左上に、「どっちだリーチ」の発生要因となった第３図柄のリーチ形成図柄を小さく表示するように構成する。このように構成することで、「どっちだ演出」を阻害することなく「リーチ表示」が発生していることを遊技者に示唆すると共に、「リーチ表示」を発生した第３図柄の種類を遊技者に明確に示唆させることができる。

【０９８０】

また、この図４７（ｅ）の状態において、副表示領域Ｄｓの右小領域Ｄｓ３に該当する部分には、図４７（ｃ）および図４７（ｄ）の表示状態と同様、「×２」図柄が表示されている。

【０９８１】

次いで、図４７（ｆ）では、図４７（ｅ）の状態から、「どっちだリーチ」において、リーチ形成図柄と同一図柄である「７」図柄が表示され、主表示領域Ｄｍにおいて「７」図柄による「大当たり表示」が現出している状態を示している。よって、遊技者は、「スランプ演出」が行われた結果、「大当たり表示」が現出したことに対して幸福感と満足感とを得ることができる。

【０９８２】

以上、説明したように、第１実施形態のパチンコ機１０によれば、第３図柄表示装置８１で第３図柄の変動演出が実行されない状況に極力陥らないように、第３図柄表示装置８１における変動演出が行われていないスランプ状態から初めて左側特図入賞口７７ａ又は右側特図入賞口７８ａへの入賞に基づいて第３図柄の変動演出が実行される場合に、実際の変動演出の時間よりも長い「スランプ演出」を第３図柄表示装置８１で実行するように構成されている。このように構成することで、第３図柄表示装置８１で行われる演出時間を長くし、第３図柄表示装置８１で演出が行われていない状況を少なくし、遊技者が興醒めしないようにすることができる。

【０９８３】

また、ダミー入賞口７５への入賞に基づいてダミー保留表示を実際の本保留表示と同一態様で表示するとともに、「スランプ演出」が実行される場合に、該ダミー保留表示を消化（消去）する。このように構成することで、左側特図入賞口７７ａ又は右側特図入賞口７８ａへの入球により実際に第１図柄（第３図柄）の抽選が行われている状況か、ダミー入賞口７５への入球により実際には第１図柄（第３図柄）の抽選が行われてない状況かを識別困難にしつつ、第３図柄表示装置８１で実行される「スランプ演出」によって、第３図柄表示装置８１において行われる演出時間を実際の変動演出の時間より長く行うことができる。よって、実際に取得された変動演出より多い数の演出を実行して、その演出数によって遊技の興趣を向上することができる。また、実行される演出数に対して実行図柄および保留図柄の数の整合を取りつつ表示させることができるので、第３図柄表示装置８１での動的な演出状態を長くしつつ、遊技者に違和感を感じさせない演出を提供することができる。

【０９８４】

さらに、第１実施形態のパチンコ機１０では、「スランプ演出」を行う場合に、表示されている実行図柄および保留図柄と「スランプ演出」の演出単位の実行回数との整合を取るべく、特図入賞口７７ａ，７８ａへ球が始動入賞して「スランプ演出」が開始されてか

ら所定時間経過したときに、保留装置７３に保留されていた球をダミー入賞口７５に入賞させて、ダミー保留表示としての保留図柄を表示する。そして、１の「スランプ演出」の演出単位が終了する毎に実行図柄を消去して、ダミー保留表示である保留図柄を実行図柄に移動させ、移動した該実行図柄に基づいて次の「スランプ演出」の演出単位を開始することで、あたかも変動演出が１回完結したかのような演出を実行する。このように構成することで、取得された変動演出の実行回数以上の演出単位を実行しつつ、取得された変動演出の変動時間以上に第３図柄表示装置８１における第３図柄の動的な演出時間を長くし、第３図柄表示装置８１で第３図柄の動的な演出が行われていない状況を少なくすることで、遊技者が興醒めしないようにし、遊技の興趣を向上することができる。

【０９８５】

また、第１実施形態のパチンコ機１０では、「スランプ状態」において始動入賞により取得された変動演出の演出態様が「非リーチ」演出態様であった場合、取得された変動演出の変動時間に対して追加的に演出を行うための延長時間が抽選により取得され、取得された変動時間および延長時間の合計時間の間、「スランプ演出」が実行されるように構成されている。このように構成することで、大当たりが付与されない変動演出であったとしても、取得された変動演出の変動時間以上に第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の動的な演出時間を長くし、第３図柄表示装置８１で第３図柄の動的な演出が行われていない状況を少なくすることで、遊技者が興醒めしないようにすることができる。

【０９８６】

さらに、「スランプ状態」において始動入賞により取得された変動演出の演出態様が「リーチ表示」を実行する演出態様（即ち、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様）であった場合、延長時間は抽選されず、取得された変動時間に応じて１又は複数の「疑似連」演出が実行されると共に、「どっちだリーチ」の演出要素が実行される。これにより、演出時間を延長する必要性に乏しい「リーチ表示」が取得された場合に、延長時間の抽選および取得を行わないように構成することで、延長時間の抽出に関する処理負担を軽減すると共に、「スランプ演出」の演出時間の管理が容易となる。

【０９８７】

また、「スランプ演出」中における始動入賞により取得された変動演出の演出態様が「非リーチ（ロング）」演出態様であった場合、延長時間は抽選されず、取得された変動時間に応じて「スランプ演出」の演出時間が追加されるように構成されている。これは、既に実行されている「スランプ演出」では、既に延長時間が取得されており、その状態において追加的に延長時間を取得してしまうと、「スランプ演出」の演出時間が必要以上に長くなってしまうと共に、該演出時間の管理が煩雑になってしまう。そこで、「スランプ演出」中に変動演出が取得された場合は、追加的な延長時間の抽出を行わないように構成することで、延長時間の抽出に関する処理負担を軽減すると共に、「スランプ演出」の演出時間の管理が容易となる。

【０９８８】

また、第１実施形態のパチンコ機１０では、「通常状態」で実行され得る変動演出のすべての演出要素の演出時間（変動時間）が「５秒」単位の演出時間の整数倍（即ち、「５秒」、「１０秒」、「１５秒」、「２０秒」、「２５秒」又は「５０秒」）で構成されている。また、「スランプ状態」において、「発展可否演出」の演出要素を除くすべての演出要素の演出時間も「５秒」単位の演出時間の整数倍で構成されている。そして、「スランプ状態」で選択される延長時間も「５秒」単位の演出時間の整数倍で構成されている。このように構成することで、取得された１の変動演出に関連して複数の演出単位で構成される「スランプ演出」を行う場合に、変動演出の変動時間（および延長時間）と「スランプ演出」の演出時間との整合を取り易くすることができ、１の変動演出（および延長時間）に関連して複数の「スランプ演出」を実行した場合であっても、変動時間（および延長時間）と演出時間との整合を取ることができる。

【０９８９】

さらに、第１実施形態のパチンコ機１０では、主制御装置１１０において「疑似連」演出の変動パターン数のバリエーションを設けず、「疑似連」演出の回数が１回の変動パターンのみを設けていた場合であっても、「スランプ演出」として複数回の「疑似連」演出の変動パターンを実行することができるので、ＲＯＭ容量を削減しつつ、演出のバリエーションを豊富にすることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【０９９０】

また、「スランプ演出」の実行中に、所定条件の成立に応じて保留装置７３に保留されていた球をダミー入賞口７５に入賞させ、該入賞に基づいて、ダミー保留表示である保留図柄をコクピット表示領域Ｄｂに表示させることで、取得した変動演出の保留球数より１多い数の保留図柄をコクピット表示領域Ｄｂに表示させることができる。また、取得した変動演出の実行回数より多い回数の「スランプ演出」の演出単位を行った場合であっても「スランプ演出」の演出単位の回数と保留図柄との整合性を取ることができる。その結果、演出の齟齬が生ずることなく当否抽選が行われる演出が実際の変動演出の回数より多く行われたかのように遊技者に錯覚させることができる。

【０９９１】

さらに、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から受信したダミー保留コマンドに基づいて、保留球数コマンドを受信した場合と同様、先読み処理を実行可能である。ダミー保留コマンドに基づく先読み処理では、実行される「スランプ演出」の当否を把握し、その当否に基づいて保留変化カウンタ２２３ｄ及び保留変化テーブル２２２ｅを参照して「保留変化予告」を行うか否かが抽選される。このように構成することで、「スランプ演出」に関する保留図柄においても「保留変化予告」を実行し、演出のバリエーションを豊富にすることができる。

【０９９２】

また、第１実施形態のパチンコ機１０では、「スランプ演出」において複数の演出単位が実行されるが、該「スランプ演出」の「保留変化予告」は、複数の演出単位を一括して決定するように構成されている。このように構成することで、「スランプ演出」の演出単位毎に「保留変化予告」の抽選を行わずに済み、「スランプ演出」時の「保留変化予告」に関する制御を簡易なものとすることができ、プログラムの作成が容易となると共に、処理負担を軽減することができる。

【０９９３】

さらに、第１実施形態のパチンコ機１０では、「スランプ状態」における特図入賞口７７ａ，７８ａへの球の始動入賞に基づいて取得された変動演出が「リーチ表示」を含む演出態様であった場合、保留図柄を消費する「ガセ疑似連」演出ではなく、保留図柄を消費しない「疑似連」演出を行うため、追加的な保留図柄を表示する必要性がないので、保留装置７３に保留された球をダミー入賞口７５へは流入させないように構成されている。このように構成することで、「スランプ演出」において保留図柄を消費しない「疑似連」演出を行い、実際の演出単位（変動演出）の実行と同一回数の「スランプ演出」の演出単位を行った場合でも、「スランプ演出」の演出単位の演出回数と保留図柄の数との整合性を取ることができる。その結果、演出の齟齬が生ずることなく、遊技者が違和感を感じない演出を提供することができる。

【０９９４】

また、第１実施形態では、「スランプ演出」において「大当たり表示」に当選した場合であっても、「リーチ表示」を含む変動演出の場合、延長時間は取得されず、「スランプ演出」の一連の演出時間は取得した変動演出の変動時間と同一となる。即ち、変動演出の終了タイミングと「スランプ演出」の終了タイミングとが同期する。よって、大当たりに関する演出（即ち、オープニング演出）等に関するコマンドが主制御装置１１０から送信された場合であっても、演出内容の整合を取ることが可能となり、「スランプ演出」の終了から大当たり演出の開始において違和感のない演出を提供することができる。

【０９９５】

さらに、第１実施形態のパチンコ機１０では、「スランプ状態」における特図入賞口７

７ａ，７８ａへの球の始動入賞に基づいて取得された変動演出が「リーチ表示」を含む演出態様であった場合、保留装置７３に保留された球をダミー入賞口７５へは流入させないように構成され、ダミー保留表示としての保留図柄又は実行図柄を表示せず、その代わりに「保留変化予告」の表示態様を１ランクアップ（例えば、「無し」の表示態様から「青」の表示態様へ変化）させるように構成されている。ここで、仮に、保留図柄又は実行図柄の表示態様を１ランクアップした場合に、「リーチ表示」等が確定することを示す表示態様（即ち、「緑」又は「赤」の表示態様）となるとき、「リーチ表示」が現出しない演出態様に対応する保留図柄を１ランクアップさせてしまうと、演出内容に齟齬が生じるおそれがある。よって、ハズレ時の「スランプ演出」に対応する保留図柄又は実行図柄では、たとえ表示態様が１ランクアップしても演出内容に齟齬が生じない最下位の表示態様（即ち、「無し（白）」の表示態様）の保留図柄又は実行図柄を表示させることで、遊技者に無用な混乱を生じさせないように構成されている。

【０９９６】

また、第１実施形態のＭＰＵ２２１は、「スランプ演出」中、即ち、スランプ演出タイマ２２３ｇの値が「０」より大きい場合において、特図入賞口７７ａ，７８ａに新たな始動入賞があったとき、「スランプ演出」の経過状況を判別して、「スランプ演出」における延長時間中以外の演出中であれば、該延長時間分の値をスランプ演出タイマ２２３ｇの値から減算するように構成されている。このように構成することで、「スランプ演出」中に新たな始動入賞が発生した場合、実行中の「スランプ演出」に対して追加的な「スランプ演出」を行う上で、各「スランプ演出」の整合を取るために、追加的な演出を行うために設定された延長時間を一旦リセットし、新たに「スランプ演出」の演出内容を設定し直すことができる。これは、延長時間中の演出要素以外の演出要素、即ち、延長時間に基づく演出要素の前段階の演出要素の実行中であれば、取得された延長時間に該当する部分の演出要素が実行されておらず、延長時間を一旦リセットして改めて一連の「スランプ演出」の演出内容の設定した場合でも、演出内容に齟齬が生じないからである。

【０９９７】

さらに、スランプ演出タイマ２２３ｇの値は、「スランプ状態」において取得された変動パターンに「リーチ表示」が含まれる場合、設定されたスランプ演出タイマ２２３ｇの値に基づいて「スランプ演出」を設定した後、「０」クリアされるように構成されている。これは、「リーチ表示」が含まれる変動パターンは、比較的長い変動時間行わるため、その変動時間の間に新たな入賞が発生する可能性がある。よって、このような場合まで以降の特図入賞口７７ａ，７８ａへの入賞に基づいて「スランプ演出」を継続的に行う必要性が乏しいので、「リーチ表示」が含まれる変動パターンが実行される場合、「リーチ表示」を含む変動パターンに基づく「スランプ演出」を設定した後、スランプ演出タイマ２２３ｇの値を初期化して、再び「スランプ状態」に突入するまでは、「スランプ状態」ではなく「通常状態」として以降の演出を行う。また、この段階でスランプ演出タイマ２２３ｇの値を初期化することで、「スランプ演出」の経過状況を把握する必要性がなくなり、ダミー保留表示を含む保留図柄のシフト制御を行う必要性がなくなり、ＭＰＵ２２１の制御負担を軽減することができる。なお、「スランプ状態」における始動入賞に基づいて、比較的長い変動時間が取得された場合に、以降の始動入賞に基づいて追加的な「スランプ演出」を実行しない方法は、上記制御内容に限らず、追加的な「スランプ演出」が実行されない制御内容であれば、如何様な制御内容であってもよい。

【０９９８】

また、第１実施形態のパチンコ機１０では、「スランプ演出」の開始から「１０秒」が経過した場合に、ダミー保留表示である保留図柄を表示しているとき、即ち、ダミー保留球数カウンタ２２３ｃの値が「０」より大きいときに、「スランプ演出（即ち、「ガセ疑似連」演出）」における１の演出単位の終了タイミングとみなして、ダミー保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算すると共に、保留表示情報格納エリア２２３ｅにおいてシフト処理を実行するように構成されている。このように構成することで、「スランプ演出」の開始及び終了と、保留図柄および実行図柄のシフト表示とを整合させながら表示すること

で、あたかも変動演出が１回完結したかのような演出を実行し、実際の変動演出の回数より多い回数の「スランプ演出」を違和感なく実行することができる。

【０９９９】

また、第１実施形態の音声ランプ制御装置１１３は、「スランプ状態」における特図入賞口７７ａ，７８ａへの先の始動入賞に基づいて実行されている「スランプ演出」において、該「スランプ演出」の延長時間に基づく演出の実行中に特図入賞口７７ａ，７８ａへの新たな始動入賞に基づいて変動演出が取得された場合、先の始動入賞に基づく延長時間の「スランプ演出」の実行中である。このため、新たな始動入賞に基づく追加的な「スランプ演出」を行う上で、各「スランプ演出」の整合を取るために、一旦、先の始動入賞に基づいて取得された延長時間の残存分を記憶し（図３９のＳ１４２２参照）、その後、スランプ演出タイマ２２３ｇの値を「０」クリアする（図３９のＳ１４２３）。そして、新たな始動入賞に基づいて取得された変動時間に基づいて、「スランプ演出」の演出内容を設定し直すように構成されている。よって、「スランプ演出」の途中に新たな始動入賞によって変動演出が追加される場合であっても、取得された変動演出の終了タイミングと「スランプ演出」全体の終了タイミングとを同期させることができ、複雑な制御を行うことなく、変動演出の終了タイミングと「スランプ演出」の終了タイミングとを同期させることができる。

【１０００】

さらに、追加的な「スランプ演出」を設定する場合、「スランプ演出」全体における最後の演出から固定的な時間行われる演出単位をそれぞれ設定し直すように構成し、さらに、設定し直した際に１の演出単位未満の余った残り時間を、演出が途中で途切れた場合であっても違和感が生じない演出であって、演出時間に融通が利く（幅がある）「発展可否演出」で補うように設定する。また、この「発展可否演出」の最大演出時間を、取得可能な延長時間と同等となるように構成する。このように構成することで、取得された変動演出より長い「スランプ演出」を実行している状況、即ち、延長時間に基づく「スランプ演出」の実行中において、「スランプ演出」の途中に新たな始動入賞によって変動演出が追加される場合であっても、延長時間と同等未満の幅で実行可能な「発展可否演出」によって、演出時間の整合性を取ることができ、取得された変動演出の終了タイミングと「スランプ演出」全体の終了タイミングとを同期させることができるので、演出の齟齬が生ずることなく、遊技者が違和感を感じない演出を提供することができる。

【１００１】

また、第１実施形態のパチンコ機１０では、特図入賞口７７ａ，７８ａとダミー入賞口７５との賞球数が同じ３個となるように構成されている。このように構成することで、遊技者は、払い出された賞球数のみでは、特図入賞口７７ａ，７８ａへ入賞したのかダミー入賞口７５へ入賞したのかを判別できない。よって、遊技者は、払い出された賞球数のみでは、第３図柄表示装置８１で行われている演出が、「通常状態」における変動演出中であるのか、「スランプ状態」における「スランプ演出」であるのかを判別することができないので、実際の変動演出の変動時間より長く行われる「スランプ演出」を行った場合であっても、遊技者が違和感を感じて遊技に興醒めすることを防止することができる。

【１００２】

さらに、第１実施形態のパチンコ機１０では、一旦、「スランプ演出」が開始された場合、該「スランプ演出」における延長時間が終了するまでは、主制御装置１１０側で改めて「スランプ状態」の設定をすることなく、一連の「スランプ演出」が完結した段階で「スランプ状態」へ変更する。即ち、一連の「スランプ演出」が実行されている間は、変動演出の変動時間が経過した場合であり、内部的にデモ演出の状態となっていても、暫くは「スランプ状態」への変更が待機される。よって、主制御装置１１０において、一連の「スランプ演出」を完結させて、その後、「スランプ状態」にして改めて「スランプ演出」を設定するように構成されているので、「スランプ状態」と「スランプ演出」との整合性に関して煩雑な制御を実行する必要がなくなり、「スランプ演出」を行う場合でも主制御装置１１０の処理負担を軽減することができる。

【１００３】
また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から確定コマンドを受信した場合に、該確定コマンドを受信したときの第３図柄表示装置８１における演出状況（即ち、変動演出中か、「スランプ演出」中か）に基づいて、停止表示すべき第３図柄の設定を行う。具体的には、確定コマンドの受信時に「スランプ演出」の実行中でなければ、変動演出の実行時における確定コマンドの受信であるので、表示制御装置１１４に対して変動演出の確定表示を指示するための表示用確定コマンドを設定する。一方、確定コマンドの受信時に「スランプ演出」の実行中であると判別された場合は、「スランプ演出」の実行中であって、「ガセ疑似連２」の第１停止タイミングにおける確定コマンドの受信であるので、表示制御装置１１４に対して「スランプ演出」の「ガセ疑似連２」の第１停止（即ち、左図柄列Ｚ１の停止）を指示するための表示用第１停止コマンドを設定する。このように、主制御装置１１０から確定コマンドを受信した場合に、変動演出の実行時か、「スランプ演出」の実行中かに応じて、第３図柄表示装置８１で行われている演出に対応したコマンドを表示制御装置１１４に送信することができ、演出内容に齟齬が生じない違和感のない演出を提供することができる。
【１００４】
さらに、第１実施形態のパチンコ機１０では、「スランプ演出」の実行中に追加的な始動入賞が発生して、保留されている変動演出の数が「２」以上となった場合、「スランプ演出」を実行せずに、変動演出を実行するように構成されている。このように構成することで、「スランプ演出」を実行する効果に乏しい状況（即ち、変動演出の保留数が一定程度溜まっている状態）において「スランプ演出」を実行せずに変動演出を実行し、「スランプ演出」の整合性を保つための煩雑な処理を行う必要がないので、プログラムの簡易化できると共に、処理負担を軽減することができる。
【１００５】
また、第１実施形態の保留装置開閉板７３ａの先端部分は、尖鋭形状に傾斜面を有するように形成されており、該保留装置開閉板７３ａが前側通路壁７２ａ側に傾倒した場合に、該傾斜面が振分入球口７２の前側通路壁７２ａと面接触するように構成されている。このように構成することで、保留装置開閉板７３ａの傾倒時に、該保留装置開閉板７３ａをより振分入球口７２の前側通路壁７２ａ側へ傾倒させることができ、振分入球口７２に流入した球を確実に保留装置７３内へ案内することができる。
【１００６】
さらに、第１実施形態では、振分入球口７２に流入した球が保留装置開閉板７３ａの先端部分の上面側と衝突し難くして、保留装置開閉板７３ａのパチンコ機１０後方側の傾斜面（即ち、傾倒した保留装置開閉板７３ａの右側上方の面。図５（ｃ）参照）と衝突するように構成することで、球が保留装置開閉板７３ａと衝突する際の衝撃を緩和させて、保留装置開閉板７３ａが破損してしまうことを防止することができる。
【１００７】
また、第１実施形態では、保留装置７３に１の球を保留させるように構成し、該１の球をダミー入賞口７５に入賞させて所定の遊技価値を付与しつつ、「スランプ演出」における演出（ダミー保留表示である保留図柄の表示）に絡めることで、単純に遊技価値を付与するのみでなく、該ダミー入賞口７５への入賞が演出と関連することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。また、保留装置７３に１の球を保留する構成で、上記興趣を達成できることから、複数の保留球を保留しなければいけない従来の保留装置と比べ、保留装置７３の構成をコンパクト化することができる。よって、遊技領域における保留装置７３の設置領域を小さくし、遊技領域における盤面設計の自由度を高めることができる。
【１００８】
以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記実施形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、上記実施形態で挙げた数値は一例であり、他の

数値を採用することは当然可能である。

【１００９】

また、以下に示す変形例のいずれかの構成に対して、上記実施形態の各構成を組み合わせて構成することは当然に可能である。さらに、以下に示す変形例のいずれかの構成に対して、他の１又は複数の変形例の各構成を組み合わせて構成することは当然に可能である。これらの場合、各構成を適用したことによるさらなる効果を奏することができる。以下、第１実施形態における説明で使用した部品の符番を基に説明するが、他の実施形態における同種類又は近似した部品の符番に置き換えることは当然に可能である。

【１０１０】

＜変形例１＞

上記実施形態では、交互振分ユニット７１に関し、振分入球口７２、保留装置７３、盤面戻し口７４、ダミー入賞口７５、振分装置７６、左側経路７７、右側経路７８、左側特図入賞口７７ａおよび右側特図入賞口７８ａ等を１の交互振分ユニット７１にユニット化して構成していた。これに対し、上記各部材７２～７８ａをそれぞれ別々の部材で構成したり、或いは、交互振分ユニット７１とは異なるように各部材７２～７８ａ同士をユニット化して構成してもよい。このように構成することで、部品点数は増加するが、各部材７２～７８ａの故障時における交換が容易となり、パチンコ機１０のメンテナンス作業の効率を向上することができる。

【１０１１】

＜変形例２＞

上記実施形態では、保留装置７３内に１の球を保留可能に構成していた。これに対し、２以上の球を保留可能に構成してもよい。この場合に、保留されている球の解放条件が成立（例えば、「スランプ演出」の開始から所定秒数経過等）したとき、保留されていた複数の球を１度にすべて解放するように構成してもよいし、保留されていた複数の球を１つずつ解放するように構成してもよい。この場合、「スランプ演出」において複数のダミー保留表示である保留図柄を表示することが可能となり、「スランプ演出」において実行可能な演出単位を増加させ、演出のバリエーションを豊富にすることができる。

【１０１２】

＜変形例３＞

上記実施形態では、「スランプ状態」において、特図入賞口７７ａ，７８ａに球が始動入賞した場合、該始動入賞に基づく変動演出の当否を問わず、「スランプ演出」を実行するように構成していた。これに対し、取得された変動演出が大当たりである場合には「スランプ演出」を行わず、ハズレである場合にのみ「スランプ演出」を行うように構成してもよい。大当たりの変動パターンは、「再変動」の演出要素等、ハズレの変動パターンにはない演出要素が存在する。従って、大当たりの変動パターンと整合をとるように「スランプ演出」を行う場合、処理が煩雑となり、制御負担が増加するおそれがある。そこで、取得された変動演出がハズレの変動パターンである場合にのみ「スランプ演出」を行うように構成することで、大当たりの変動パターンとの整合を取る必要がなくなるので、処理が簡易となり、制御負担を軽減することができる。上記制御を実現するためには、「スランプ状態」において特図入賞口７７ａ，７８ａへの始動入賞に基づいて取得された変動演出が大当たりであった場合は、主スランプカウンタ２０３ｅの値を「０」クリアすると共に、「スランプ演出」を行わず、変動演出を行うように構成すればよい。

【１０１３】

＜変形例４＞

上記実施形態では、「スランプ状態」において、特図入賞口７７ａ，７８ａに球が始動入賞した場合、該始動入賞に基づく変動演出の当否を問わず、また、「リーチ表示」である場合であっても「スランプ演出」を実行するように構成していた。これに対し、取得された変動演出が「リーチ表示」を実行する演出態様である場合には「スランプ演出」を行わず、「非リーチ」演出態様である場合にのみ「スランプ演出」を行うように構成してもよい。「リーチ表示」を含む変動パターンは、各種「リーチ表示」の演出要素が存在し、

変動パターンが多岐にわたる。従って、「リーチ表示」を含む変動パターンと整合をとるように「スランプ演出」を行う場合、処理が煩雑となり、制御負担が増加するおそれがある。そこで、取得された変動演出が「非リーチ」演出態様の変動パターンである場合にのみ「スランプ演出」を行うように構成することで、「リーチ表示」を実行する演出態様の変動パターンとの整合を取る必要がなくなるので、処理が簡易となり、制御負担を軽減することができる。上記制御を実現するためには、「スランプ状態」において特図入賞口７７ａ，７８ａへの始動入賞に基づいて取得された変動演出が「リーチ表示」を含む演出態様であった場合は、主スランプカウンタ２０３ｅの値を「０」クリアすると共に、「スランプ演出」を行わず、変動演出を行うように構成すればよい。

【１０１４】

＜変形例５＞

上記実施形態では、ダミー入賞口７５に球が入賞した場合に、ダミー保留表示として保留図柄をコクピット表示領域Ｄｂ（図６（ｂ）参照）に表示するように構成していた。これに対し、他の入賞口（例えば、一般入賞口６３）への入賞や、アウト口６６への流入、第２入球口６７への球の通過等を条件として、ダミー保留表示として保留図柄をコクピット表示領域Ｄｂへ表示するように構成してもよい。また、球の入賞（流入）以外に、「スランプ演出」の開始から所定時間経過した場合や、「スランプ演出」で所定の演出（例えば、保留図柄を分割して複数にする演出等）を行うことで、ダミー保留表示として保留図柄を表示するように構成してもよい。このように構成することで、保留装置７３やダミー入賞口７５が不要となるので、部品点数を少なくし、パチンコ機１０の製造コストを削減することができる。

【１０１５】

＜変形例６＞

上記実施形態では、「疑似連」演出や「再変動」の演出要素を含む変動パターンについて「スランプ演出」について言及しなかったが、「疑似連」演出や「再変動」の演出要素を含む変動パターンにおいて「スランプ演出」を実行するように構成してもよい。

【１０１６】

＜変形例７＞

上記実施形態では、「発展可否演出」の演出要素において、必ず「第１発展可否演出」から開始するように構成していた。これに対し、「発展可否演出」の演出要素の開始を「第２発展可否演出」や「第３発展可否演出」から開始するように構成してもよい。このように構成することで、演出のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【１０１７】

＜変形例８＞

上記実施形態では、「発展可否演出」の演出要素において、時間経過と比例するように「第１発展可否演出」→「第２発展可否演出」→「第３発展可否演出」へと発展的に変化するように構成されていた。これに対し、時間経過と比例しない変化態様となるように構成してもよい。具体的には、例えば、全ての時間で「第１発展可否演出」のままの状態を維持するパターンや、「第２発展可否演出」に変化した後に「第１発展可否演出」に変化するパターン、「第１発展可否演出」からいきなり「第３発展可否演出」に変化するパターン、或いは、「第１発展可否演出」から「第２発展可否演出」は「２秒」で変化した後、「第２発展可否演出」から「第３発展可否演出」は「１秒」で変化するパターン等が例示される。このように構成することで、演出のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【１０１８】

＜変形例９＞

上記実施形態では、「スランプ演出」の残り時間に応じて「発展可否演出」の発展度合い（内容）を設定するように構成していた。これに対し、大当たり期待度に応じて「発展可否演出」の発展度合いや変化パターンを選定するように構成してもよい。このように構

成することで、演出のバリエーションを豊富にすると共に、「発展可否演出」の発展内容に応じて大当たり期待度を変化させることができるので、遊技の興趣を向上することができる。

【１０１９】

＜変形例１０＞

上記実施形態では、「スランプ演出」における時間調整機能を有する「発展可否演出」として、第３図柄表示装置８１の液晶画面が疑似的に割れる演出を行うように構成していた。これに対し、演出の実行時間が可変的に変化しても遊技者が違和感を感じない演出を、「スランプ演出」における時間調整用の演出として採用してもよい。具体的には、例えば、液晶画面が暗転するブラックアウト演出や、液晶画面が同一画面で固まったまま動かなくなるフリーズ演出等、第３図柄表示装置８１が壊れたかのような演出によって「発展可否演出」を行うように構成してもよい。また、変動していた図柄が仮停止して本停止までその場で揺動し続ける演出や、往復運動を繰り返し行う演出等、特定の演出が繰り返し実行されることを遊技者が予測可能な演出によって「発展可否演出」を行うように構成してもよい。このように構成することで、「発展可否演出」がいきなり始まったり中断されて他の演出に差し替わった場合であっても、遊技者が違和感を感じないようにしながら「スランプ演出」における時間を調整するように構成してもよい。

【１０２０】

＜変形例１１＞

上記実施形態では、「発展可否演出」や「どっちだリーチ」を「スランプ演出」専用の演出要素として構成していた。これに対し、「発展可否演出」や「どっちだリーチ」を「通常状態」の変動演出でも選択され得るように構成してもよい。このように構成することで、演出のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【１０２１】

＜変形例１２＞

上記実施形態では、一旦「スランプ状態」となった後に、始動入賞することで「スランプ状態」から「通常状態」に変化するように構成されていた。これに対し、一旦「スランプ状態」となった場合に、所定期間（例えば、所定秒数や次回大当たりまで）の間、「スランプ状態」を維持するように構成してもよい。

【１０２２】

＜変形例１３＞

上記各実施形態において、特別図柄の抽選において、「１５Ｒ確変大当たり」、「１５Ｒ通常大当たり」または「２Ｒ確変大当たり」のいずれかの大当たりのみが付与されるように構成されていた。これに対し、上記大当たりとは異なる大当たり（例えば、「非確変大当たり」や、「潜伏確変大当たり」、所謂「突然確変大当たり（２Ｒ確変大当たり）」）や、大当たりとは異なる「小当たり」の抽選を行うように構成してもよい。このように構成することで、大当たりに当選した場合に、遊技者に付与される遊技価値を異ならせることで、遊技にバリエーションを設け、多様な遊技性を実現することで遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０２３】

特に、特別図柄の抽選において「小当たり」を設けた場合、小当たりに当選したときには、「潜伏確率変動状態」が付与される大当たりと同様又は近似した大入賞口６５ａ等の開閉態様とすることで、遊技者に「通常遊技状態」か「潜伏確率変動状態」かを識別困難とする。このように構成することで、いずれの遊技状態かを推測させる遊技性が生まれ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０２４】

なお、「小当たり」とは、大入賞口６５ａ等の開閉が実行されるが、「１５Ｒ確変大当たり」や「２Ｒ確変大当たり」と異なり、遊技状態の移行が実行されない抽選結果である。

【１０２５】

＜変形例１４＞
上記各実施形態では、特図入賞口７７ａ，７８ａに球が入賞した場合に、その入賞タイミングに基づいて大当たり乱数カウンタＣ１等の値を取得して大当たり抽選を行うように構成していた。これに対し、特図入賞口７７ａ，７８ａに代えて、所定の入賞領域を複数設け、球が該入賞領域に流入した場合に、該入賞領域に応じた遊技価値を付与するように構成してもよい。具体的には、例えば、球が流入することで第１の遊技価値（例えば、「７Ｒ時短大当たり」）が付与される第１入賞領域と、球が流入することで第１の遊技価値より高い第２の遊技価値（例えば、「１５Ｒ確変大当たり」）が付与される第２入賞領域とを設ける。そして、遊技状態に応じて電動役物等の駆動役物の駆動態様を変更して、各入賞領域へ球が流下するか否かを異ならせるように構成してもよい。なお、特図入賞口７７ａ，７８ａと上記入賞領域とをそれぞれ併用して構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上に貢献することができる。

【１０２６】
＜変形例１５＞
上記各実施形態では、「１５Ｒ確変大当たり」又は「２Ｒ確変大当たり」に当選した場合にのみ、次回の大当たりが発生するまで「確率変動状態」を維持する所謂ループタイプの遊技仕様で構成していた。これに対し、大当たり終了後に、いずれの大当たりに当選した場合でも、該大当たり終了後にもれなく所定回数の「確率変動状態」が付与される所謂ＳＴタイプの遊技仕様で構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上に貢献することができる。

【１０２７】
＜変形例１６＞
上記各実施形態では、第２入球口６７への球の通過に基づいて第２図柄の可変表示を行い、該可変表示で当たり結果が導出された場合に電動役物７９を所定時間、開放状態とするように構成されていた。これに対し、所定の入球手段への入球に基づいて電動役物７９を開放状態に変位するように構成してもよい。このように構成することで、電動役物７９を開放状態とするために如何にして入球手段へ球を入球させるか、という遊技性が生まれ、遊技の興趣を向上することができる。

【１０２８】
＜変形例１７＞
上記実施形態では、「スランプ演出」における「ガセ疑似連２」の左図柄列Ｚ１の停止表示と変動演出の確定タイミングとが同期するように構成していた。これに対し、何らかの図柄の変動の停止（例えば、中図柄列Ｚ２や右図柄列Ｚ３の停止タイミング、「リーチ表示」における玉突き演出のような疑似的な停止）が変動演出の確定タイミングと同期するように構成してもよい。

【１０２９】
＜変形例１８＞
上記実施形態では、「スランプ演出」と、取得された変動演出とが、「スランプ演出」における「ガセ疑似連２」の左図柄列Ｚ１の停止表示と変動演出の確定タイミングとが同期するのみで関連し、最終停止図柄が現出するまで、「スランプ演出」において変動演出の内容を示唆していなかった。これに対し、「スランプ演出」における「ガセ疑似連２」の左図柄列Ｚ１の停止表示時に、変動演出の結果等を示唆する結果示唆表示を行うように構成してもよい。具体的には、変動演出の結果が「リーチ表示」や「大当たり表示」になる場合に、「ガセ疑似連２」の左図柄列Ｚ１の停止時に、図柄が特異な停止アクション（例えば、バウンド停止等）を行うように構成してもよい。

【１０３０】
＜変形例１９＞
上記実施形態では、第１図柄表示装置３７において第１図柄の動的表示を行い、第３図柄表示装置８１において、第１図柄表示装置３７で行われる動的表示の装飾的な演出である第３図柄の変動演出または「スランプ演出」を実行するように構成していた。これに対

し、第１図柄表示装置３７と異なる第４図柄を第３図柄表示装置８１に表示し、該第４図柄を動的表示および変動演出の変動と同期させることで、第１図柄表示装置３７と同様の機能を有するように構成してもよい。このように構成することで、一連の図柄の演出を１の表示装置（第３図柄表示装置８１）のみで行うことができ、部品点数を削減することができる。また、この第４図柄は、第１図柄表示装置３７における各特別図柄の動的表示、及び、第３図柄表示装置８１における各特別図柄の変動表示の変動と同期されるので、遊技者は、例えば、第３図柄表示装置８１において第３図柄の変動が仮停止やブラックアウト、フリーズしている状態であっても、この第４図柄の実行態様を確認することで、変動演出（動的表示）の実行中か否かを把握することが可能となる。また、「スランプ演出」の実行中であっても、第４図柄の変動が動的表示と同期していることで、「スランプ演出」の実行中であっても第４図柄を確認することで、動的表示の開始および終了を認識することが可能となる。さらに、第４図柄として、第３図柄の保留球数を表示することで、始動入賞により取得された変動演出の保留球数を正確に把握することが可能となる。

【１０３１】

＜変形例２０＞

上記実施形態では、ダミー入賞口７５への球の入球に基づいて漏れなくダミー保留表示である保留図柄を追加して表示するように構成していた。これに対し、所定条件が成立している場合にのみ、ダミー保留表示である保留図柄を追加的に表示するように構成してもよい。具体的には、例えば、継続的に球が発射され続けている場合にのみダミー入賞口７５への球の入球に基づいてダミー保留表示である保留図柄を表示したり、所定の予告演出の実行抽選に当選している場合に、該予告演出の現出と同時にダミー保留表示である保留図柄を表示するように構成してもよい。このように構成することで、ダミー保留表示である保留図柄の現出パターン等の演出態様のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【１０３２】

＜変形例２１＞

上記実施形態では、「スランプ演出」を実行する場合に、「スランプ演出」の「第１演出」が開始されてから「６秒」経過したタイミングで、保留装置７３に保留されていた球を解放して、該球をダミー入賞口７５へ入賞させて、ダミー保留表示である保留図柄を表示するように構成していた。これに対し、ダミー入賞口７５へ入賞させるタイミングを、上記タイミングより遅らせつつ、「スランプ演出」の「第２演出」が開始される前までのタイミングとするように構成してもよい。ダミー保留表示である保留図柄を早期に表示してしまうと、保留図柄が表示されたことにより、遊技者が球の発射を停止（所謂、止め打ち）して、パチンコ機１０の稼働率が低下してしまうおそれがある。そこで、ダミー保留表示である保留図柄を表示する場合に、該保留図柄に対応する第２演出が実行される間際に表示させることで、遊技者の止め打ちを防止して、パチンコ機１０の稼働低下を防止することができる。

【１０３３】

＜変形例２２＞

上記実施形態では、第３図柄表示装置８１において変動演出が実行されていない場合に「スランプ状態」に移行し、該「スランプ状態」中に特図入賞口７７ａ，７８ａへの始動入賞に基づいて「スランプ演出」を実行するように構成されていた。これに対し、上記条件とは異なる特殊条件が成立した状況において「スランプ状態」へ移行し、特図入賞口７７ａ，７８ａへの始動入賞に基づいて「スランプ演出」を実行するように構成してもよい。具体的には、例えば、遊技の開始から所定時間経過毎に「スランプ状態」に移行したり、遊技状態が変更された場合に該遊技状態の変更と共に「スランプ状態」に移行したり、所定の入賞口への入賞を契機に「スランプ状態」に移行するように構成してもよい。このように構成することで、演出のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【１０３４】

＜変形例２３＞
上記実施形態では、左側特図入賞口７７ａ又は右側特図入賞口７８ａへの遊技球の入賞に起因して、１の特別図柄である第１図柄（第３図柄）の抽選情報を取得し、該抽選情報に基づいて、第１図柄表示装置３７（第３図柄表示装置８１）において、第１図柄（第３図柄）の抽選結果を表示するように構成していた。これに対し、複数の特別図柄の動的表示（変動演出）を実行可能に構成し、左側特図入賞口７７ａへの入賞に起因して第１特別図柄の抽選情報を取得し、右側特図入賞口７８ａへの入賞に起因して第１特別図柄と異なる第２特別図柄の抽選情報を取得し、それぞれにおいて抽選を行うように構成してもよい。また、複数の特別図柄の抽選方法として、いずれか一方の特別図柄の抽選を優先的に実行する抽選方法（所謂、優先変動）や、取得された特別図柄の順に抽選を実行する抽選方法（所謂、入賞順変動）、或いは、取得された各特別図柄を同時かつ並行的に抽選を行う抽選方法（所謂、同時変動）を行うように構成してもよい。

【１０３５】
＜変形例２４＞
上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３において、「スランプ演出」の実行中において主制御装置１１０から変動パターンコマンドを受信した場合に、追加的な「スランプ演出」の再設定を行うように構成していた。これに対し、「スランプ演出」の実行中において主制御装置１１０から新たな始動入賞時に出力される保留球数コマンドを受信した段階で、追加的な「スランプ演出」の再設定を行うように構成してもよい。具体的には、音声ランプ制御装置１１３において、保留球数コマンドを受信した段階（即ち、先読み処理）で、該保留球数コマンドに含まれて保留情報格納エリア２２３ｉに格納された大当たり乱数カウンタＣ１等に基づいて、変動設定処理（図３９参照）におけるＳ１４１８～Ｓ１４２３と同等の制御を行い、追加的な「スランプ演出」の内容を設定する。このように構成することで、「スランプ演出」中における新たな始動入賞（即ち、入賞２）が発生した時点で一連の「スランプ演出」の内容を再設定することができ、変動パターンコマンド受信時における制御負担を軽減することができる。

【１０３６】
＜変形例２５＞
上記実施形態では、変動演出における確定表示時間を考慮せずに（即ち、変動演出の確定表示時間が「０」として）、「スランプ演出」の設定を行うように構成していた。これに対し、変動演出の確定表示時間を所定時間（例えば、「１秒」）として、該確定表示時間を踏まえて「スランプ演出」の設定を行うように構成してもよい。この場合、変動演出の実行において確定表示時間を考慮することで、変動演出の演出要素の実行時間および延長時間と、「スランプ演出」の演出単位の実行時間との調整が困難となり得るが、「発展可否演出」を残余時間の調整用に実行することで、確定表示時間を含む変動演出の変動時間および延長時間と「スランプ演出」の演出単位の実行時間との調整が可能となる。よって、「スランプ演出」の実行時に演出内容が途切れる（フリーズする）といった不具合の発生を防止することができる。ここで、「スランプ演出」における演出単位の確定表示時間と、通常の変動演出における確定表示時間とを同一又は近似（例えば、人間が差を認知し難い±０．５秒以内）の時間とすることで、「スランプ演出」の演出単位を１の変動演出の実行と認識させ易くなる。この場合に、変動演出における確定表示時間において複数のバリエーション（例えば、確定表示時間として、０．５秒、１秒、１．５秒、２秒）を設けるように構成してもよい。

【１０３７】
＜変形例２６＞
上記実施形態では、取得した変動演出の変動時間に対して延長時間を加算し、該変動時間と延長時間との合計時間の間、第３図柄表示装置８１において変動演出の代わりに「スランプ演出」を実行するように構成していた。これに対し、実行され得る演出（例えば、大当たり演出や普通図柄の可変表示や小当たりによる演出等）に対して延長時間を取得し、演出時間と延長時間との合計時間の間、上記演出と異なる代替演出を実行するように構

成してもよい。このように構成することで、普通図柄の可変表示や、大当たり演出や小当たりによる演出においても、取得された実行時間より長い時間の演出を実行することができ、第３図柄表示装置８１において動的な演出が実行されている期間を長く構成し、遊技の興趣を向上することができる。この場合に、大当たり演出、小当たり演出、普通図柄の可変表示時間において複数のバリエーションを設けるように構成してもよい。

【１０３８】

＜変形例２７＞

上記実施形態では、本保留表示およびダミー保留表示を実行図柄および保留図柄で表示して、図柄の数によって本保留表示およびダミー保留表示の個数を遊技者に示唆していた。これに対し、数字によって本保留表示およびダミー保留表示の個数を遊技者に示唆するように構成してもよい。このように構成することで、本保留表示およびダミー保留表示の個数を示唆するための図柄を表示する表示領域を確保する必要性がなくなり、第３図柄表示装置８１における画面構図の設計自由度を向上することができる。

【１０３９】

＜変形例２８＞

上記実施形態では、複数の変動演出に跨って「スランプ演出」を行うように構成していた。これに対し、１の変動演出と他の演出とに跨って「スランプ演出」のような一連の演出を行うように構成してもよい。具体的には、例えば、変動演出と大当たり演出とに跨って一連の演出を行ってもよいし、変動演出とデモ演出とに跨って一連の演出を行ってもよいし、変動演出と小当たり演出とに跨って一連の演出を行ってもよい。この場合に、大当たり演出又は小当たり演出において、オープニング時間のバリエーションをそれぞれ複数設け、そのオープニング時間に応じて一連の演出時間を変更するように構成することで、一連の演出にバリエーションを設け、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０４０】

＜変形例２９＞

上記実施形態では、主制御装置１１０で保留装置７３の駆動タイミングを管理し、該主制御装置１１０の制御に基づいて保留装置７３に貯留されている保留球を解放してダミー入賞口７５に入賞させていた。これに対し、音声ランプ制御装置１１３で保留装置７３の駆動タイミングを管理し、該音声ランプ制御装置１１３の制御に基づいて保留装置７３に貯留されている保留球を解放するように構成してもよい。この場合、例えば、アウト球を保留装置７３で貯留し、賞球を発生する入賞口以外の入球口に入球させるように構成する。このように構成することで、主制御装置１１０より制約が少ない音声ランプ制御装置１１３によって貯留されている保留球を用いた演出が可能となり、演出の自由度を向上して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０４１】

＜変形例３０＞

上記実施形態では、保留装置７３の駆動タイミングとして、「スランプ状態」において始動入賞が発生した場合に、所定期間経過したタイミング（始動入賞から６秒経過後）で保留装置７３に貯留されている球を解放して、ダミー入賞口７５に入賞させるように構成していた。これに対し、保留装置７３の駆動タイミングとして、始動入賞が発生したタイミング又は発生した直後のタイミングで保留装置７３に貯留されている球を解放したり、所定の演出が発生したタイミング（例えば、特定予告や「リーチ表示」等）が発生したタイミングで保留装置７３に貯留されている球を解放するように構成してもよい。

【１０４２】

＜変形例３１＞

上記実施形態では、「発展可否演出」の実行可能時間を「疑似連」演出や「ガセ疑似連」演出の実行時間（即ち、１０秒）より短い時間（０秒より長く、１０秒より短い時間）で行っていた。これに対し、「発展可否演出」の実行可能時間を、「疑似連」演出や「ガセ疑似連」演出と同様又はそれ以上の時間、実行可能に構成してもよい。このように構成することで、「疑似連」演出若しくは「ガセ疑似連」演出を「発展可否演出」に置き換え

たり、或いは、「発展可否演出」を「疑似連」演出若しくは「ガセ疑似連」演出に置き換える（変更する）ことが可能となり、演出のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。また、「疑似連」演出や「ガセ疑似連」演出の実行に基づくルール（制約）、例えば、「疑似連」演出が２回以上行われた場合は必ず「リーチ表示」が実行されるというルールや、「疑似連」演出が３回以上行われた場合は必ず「スーパーリーチ」以上の演出が実行されるというルールや、「ガセ疑似連」演出は連続して３回以上行われることがないというルール等が存在する場合、「疑似連」演出又は「ガセ疑似連」演出を「発展可否演出」に置き換えることで、演出上のルールを反故することなく、整合のとれた演出を実行することができる。

【１０４３】

＜変形例３２＞

上記実施形態では、「スランプ状態」の発生条件として、デモ演出突入後に変動演出が実行されない期間が１０秒経過した場合に設定していた。これに対し、「スランプ状態」の突入条件として、デモ演出に突入した直後に発生したり、遊技者による枠ボタン２２が操作されることを条件に発生するように構成してもよい。この場合、パチンコ機１０の音量変更、光量変更、輝度変動、キャラ選択、背景選択等、現状の演出状態に飽きて枠ボタン２２を操作したことを条件に「スランプ状態」とすることで、現状の演出状態に飽きた遊技者に対して、通常とは異なる演出を実行することが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０４４】

＜変形例３３＞

上記実施形態では、主制御装置１１０による保留装置７３の駆動と、音声ランプ制御装置１１３による第３図柄表示装置８１における「スランプ演出」とを同期させるために、主制御装置１１０からのコマンドに基づいて、音声ランプ制御装置１１３が「スランプ演出」を実行するように構成していた。これに対し、コマンド送信エラー等の異常が発生した場合において、主制御装置１１０からの「スランプ演出」に関するコマンドをすべて正確に受信できない状況であって、断片的にしか「スランプ演出」に関するコマンドを受信していない状況（例えば、スランプコマンドのみ）においても、音声ランプ制御装置１１３において「スランプ演出」に関する制御を実行するように構成してもよい。この場合に、例えば、ダミー保留コマンドを受信していない場合であっても、ダミー保留表示に関する表示制御を行う場合があったり、逆に、ダミー保留コマンドを受信していない場合には、保留表示を１つ消化する「疑似連」演出を、保留表示を消化しない「発展可否演出」に差し替えて実行する等、音声ランプ制御装置１１３側で「スランプ演出」の内容を調整および変更するように構成してもよい。このように構成することで、演出内容に齟齬が生じず、演出内容の齟齬による所謂法則崩れのような演出を発生させず、遊技者に勘違いを起こさせないようにすることができる。

【１０４５】

＜変形例３４＞

上記実施形態では、「スランプ演出」を行う場合、該「スランプ演出」における最後の演出要素を決定してから、順に残りの演出要素を決定するように構成していた。これに対し、演出要素の重要度が高い順に「スランプ演出」の内容を決定するように構成してもよい。

【１０４６】

＜変形例３５＞

上記実施形態では、本保留表示およびダミー保留表示とを、１の個別の保留表示でそれぞれ表示していた。これに対し、本保留表示を１のキャラクタ図柄の主要表示で構成し、ダミー保留表示を該１のキャラクタ図柄の副（補助）表示で構成し、本保留表示とダミー保留表示とで１のキャラクタ図柄を形成するようにして保留表示を表示してもよい。また、本保留表示に対して関連する装飾表示によってダミー保留表示を表示するように構成してもよい。本保留表示に対して関連する装飾表示とは、例えば、１のキャラクタ図柄を連

想する図柄であったり、１のキャラクタ図柄に付属する図柄であったり、１のキャラクタを想起することができる図柄であれば如何様な態様でもよい。

【１０４７】

＜変形例３６＞

上記実施形態では、「スランプ演出」においてダミー保留表示が消化されることで、実際の変動演出の保留シフトタイミングとは異なるタイミングで保留表示がシフトされるように構成されていた。これに対し、「スランプ演出」以外のタイミングでも実際の変動演出の保留シフトタイミングとは異なるタイミングで保留表示が行われるように構成してもよい。

【１０４８】

上記実施形態では、主制御装置１１０から各コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信され、その音声ランプ制御装置１１３から表示制御装置１１４に対して表示の指示がなされるよう構成したが、主制御装置１１０から表示制御装置１１４に直接コマンドを送信するものとしてもよい。また、表示制御装置１１４に音声ランプ制御装置１１３を接続して、表示制御装置１１４から各音声の出力とランプの点灯を指示するコマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信するよう構成してもよい。さらに、音声ランプ制御装置１１３と表示制御装置１１４とを１の制御装置として構成するものとしてもよい。これらを１つの制御装置とすることで、部品点数が削減でき、パチンコ機のコスト増加を抑制することができる。

【１０４９】

上記実施形態では、特図入賞口７７ａ，７８ａへの入球（始動入賞）を契機として保留され実行される第３図柄（特別図柄）の変動演出中又は「スランプ演出」中に大当たりとなる変動演出又は「スランプ演出」があるか否かを、実行図柄及び保留図柄において「保留変化予告」を行う場合について説明した。これに対し、第２入球口６７を球が通過したこと（始動入賞）を契機として保留され実行される第２図柄の可変表示の中に当たり（「○」の図柄で停止）となるものがあるか否かを、第２図柄保留ランプ８４や第３図柄表示装置８１等を用いて、第３図柄の変動演出中に大当たりとなる変動演出または「スランプ演出」があるか否かとあわせて、又は、その代わりに、遊技者に報知してもよい。これにより、保留中の第２図柄の可変表示の中に、又は、実行中および保留中の第２図柄の可変表示の中に、当たりとなる可変表示があるか否かを遊技者が把握できる。よって、第２図柄の可変表示の実行前に第２図柄が当たりとなるか否かを推測できる。遊技機の中には、第２図柄の当たりの有無にて遊技性を高めているものがあり、そのような遊技機において特に有効である。

【１０５０】

上記実施形態では、デモ演出が「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄を停止表示させるものである場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、数字の付された主図柄または数字の付されていない主図柄からなる第３図柄を、半透明状態で停止表示させるものであってもよい。また、第３図柄を表示させずに背面画像だけを変化させるものであってもよい。また、変動演出で用いられる第３図柄や背面画像とは全く異なるキャラクタや背面画像を表示させるものであってもよい。

【１０５１】

上記実施形態では、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１にて連続予告演出の１形態である「保留変化予告」を実行する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、パチンコ機１０に第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置を設け、第３図柄表示装置８１で実行される変動演出又は「スランプ演出」と合わせて、第４図柄表示装置に第４図柄を表示させることによって、「保留変化予告」又は「保留変化予告」とは異なって複数の変動演出又は「スランプ演出」に跨って実行される連続予告演出（以下、「保留変化予告」を含めて「連続予告演出」という）を実行してもよい。この場合、第４図柄表示装置の制御を表示制御装置１１４で行ってもよいし、音声ランプ制御装置１１３で行ってもよい。また、各種演出に応じて作動する各可動役物とは異なる役物をパ

チンコ機１０に設け、その役物を変動演出又は「スランプ演出」と合わせて所定の態様で作動させることによって、連続予告演出を実行してもよい。また、音声ランプ制御装置１１３の制御により、パチンコ機１０の音声出力装置２２６から連続予告演出用の音声を出力させることによって、連続予告演出を実行してもよいし、パチンコ機１０の電飾部２９～３３を変動演出又は「スランプ演出」と合わせて点灯または点滅させることによって、連続予告演出を実行してもよい。

【１０５２】

これにより、第３図柄表示装置８１（および第１図柄表示装置３７）において変動演出又は「スランプ演出」（動的表示）が行われる度に、連続して第４図柄表示装置に図柄が表示されたり、役物が所定の態様で作動したり、音声出力装置２２６から音声が出力されたり、若しくは、電飾部２９～３３が点灯または点滅することによって、遊技者に対して大当たりの期待感を持たせることができる。また、遊技者は、通常、変動演出又は「スランプ演出」が行われる第３図柄表示装置８１を注視して遊技を継続して行うが、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、若しくは電飾部２９～３３の点灯・点滅によって連続予告演出が行われるので、遊技者に対して、通常とは異なる演出が行われたことを容易に認識させることができる。また、連続予告演出を、第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、または電飾部２９～３３の点灯・点滅といった簡単な制御で容易に連続予告演出を行わせることができる。

【１０５３】

また、連続予告演出を音声出力装置２２６からの音声出力や、電飾部２９～３３の点灯または点滅によって行えば、その連続予告演出の制御は音声ランプ制御装置１１３によって行われるので、始動入賞時における当否判定や変動開始時の抽選処理を主制御装置１１０に行わせ、連続予告演出を音声ランプ制御装置１１３に行わせ、変動演出又は「スランプ演出」を表示制御装置１１４に行わせることで、パチンコ機１０により連続予告演出を行う場合、それぞれの制御装置に各処理を分担させることができる。よって、１つの制御装置に負荷が集中するのを防ぐことができるので、各制御装置のＭＰＵに求められる性能を低く抑えることができる。

【１０５４】

なお、第３図柄表示装置８１における連続予告演出用の図柄の表示、第４図柄表示装置における連続予告演出用の図柄の表示、役物の所定の態様での作動、音声出力装置２２６からの音声出力、及び、電飾部２９～３３の点灯または点滅のうち、少なくとも２以上を組み合わせ、それぞれを連動させて制御することにより、連続予告演出を実行してもよい。これにより、より多彩な連続予告演出を実行させることができる。また、連続予告演出の実行方法（第３図柄表示装置８１による表示、第４図柄表示装置による表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、電飾部２９～３３の点灯または点滅、又は、それらの組み合わせ）を変えることで、連続予告演出終了後の遊技状態（「１５Ｒ確変大当たり」、「１５Ｒ通常大当たり」、「２Ｒ確変大当たり」、外れ）に応じて選定される連続予告演出態様を複数用意してもよい。

【１０５５】

上記実施形態において、主制御装置１１０は、特図入賞口７７ａ，７８ａへの入賞（始動入賞）があった場合に、「１」加算された保留球数を音声ランプ制御装置１１３へ通知する保留球数コマンドに対して、該始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｂより取得された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１をそのまま含めて、音声ランプ制御装置１１３へ送信する場合について説明したが、保留球数コマンドに含めるカウンタの種類は、カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の一部であってもよいし、その他のカウンタの値を含めてもよい。また、主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３に対して始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を通知する場合に、これらの各カウンタの値を示す情報を保留球数コマンドに含めて通知するのではなく、保留球数コマンドとは別のコマンドに各カウンタの値を示す情報を含めて、これらの値を音声ランプ制御装置１１３に対して通知してもよい。別

のコマンドとしては、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する専用のコマンドであってもよいし、変動パターンコマンドや停止図柄コマンド等、別の情報を音声ランプ制御装置１１３へ通知するためのコマンドに、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値が加えられたものであってもよい。別のコマンドとして、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する場合、該コマンドに、その通知する各カウンタの値が、いずれの保留回数に対応する変動演出に係るものであるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３は、該コマンドに含まれる保留回数に関する情報に基づいて、その保留回数に対応する保留情報第１～第４エリアのいずれかのエリアに、該コマンドに含まれる各カウンタの値を格納することができる。

【１０５６】

上記実施形態においては、特図入賞口７７ａ，７８ａへの入賞、並びに、第２入球口６７の通過は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定してもよい。また、特図入賞口７７ａ，７８ａへの入賞に基づく変動演出又は「スランプ演出」の保留球数を、第３図柄表示装置８１の一部において、数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、第１図柄表示装置３７とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

【１０５７】

また、上記実施形態に示すように、第３図柄の変動表示である変動演出又は「スランプ演出」は、第３図柄表示装置８１の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、横方向あるいはＬ字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、図柄の変動表示としては、図柄の変動演出に限られるものではなく、例えば、１又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、１又は複数のキャラクタが、第３図柄として用いられる。

【１０５８】

上記各実施形態では、変動演出又は「スランプ演出」を実行する場合に、全図柄列Ｚ１～Ｚ３を遊技者が視認不可な程度に高速にスクロールする高速変動を表示させる場合について説明したが、この高速変動の表示に代えて、全図柄列Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ視認不可な程度に縮小して表示したり、全図柄列Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ多数の白い点がランダムに表示されるスノーノイズ状の画像として表示してもよい。

【１０５９】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。さらに、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【１０６０】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動

表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【１０６１】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【１０６２】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。

＜Ａ群：設定された変動時間以上に動的な演出を実行＞

従来より、パチンコ機等の遊技機では、液晶表示装置等の表示手段にて図柄等の動的表示（変動演出）が行われる間に、球等の遊技媒体が始動入球手段に入球すると、所定の数を上限として、その入球に係る動的表示が保留されるものがある。そして、実行中の動的表示が終了すると、保留された未実行の動的表示の実行が開始される。

【１０６３】

この動的表示では、遊技の興趣の一環として、大当たりを発生し得る特定表示結果以外の特殊結果が現出した場合に、当該動的表示において再び図柄を変動させ、再度、動的表示が実行されたかのような疑似的な演出（所謂、「疑似連」演出）を実行しつつ、改めて特定表示結果が現出するか否かの演出を実行するものがある（例えば、特許文献１（特開２０１５－１３４０２７号公報））。

【１０６４】

しかしながら、従来の遊技機では、動的表示の内容が単調となり演出内容に意外性を生み出せていなかった。よって、従来の遊技機から遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１０６５】

Ａ群の発明は、上記例示した事情に鑑みてなされたものであり、好適に遊技の興趣向上を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。

【１０６６】

所定の始動条件の成立を契機として抽選情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１）を取得する取得手段（例えば、左側特図入賞口７７ａ又は右側特図入賞口７８ａ）と、

該取得手段によって取得された前記抽選情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、変動開始処理（Ｓ３０７）のＳ４０１）と、

該判定手段による判定結果に基づいて、表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）において行われる識別情報の動的表示（例えば、第３図柄の変動演出）の実行時間を選定する選定手段（例えば、変動種別カウンタＣＳ１）と、

該選定手段によって選定された実行時間に基づいて、前記表示手段において前記動的表示を実行する動的表示実行手段（例えば、音声ランプ制御装置１１３）と、を備え、

該動的表示実行手段により実行される前記動的表示において特定識別情報（例えば、「大当たり表示」）が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機におい

て、
前記動的表示実行手段による前記動的表示が実行されているか否かを判別可能な実行判別手段（例えば、主スランプカウンタ２０３ｅ又はデモコマンド）と、
前記取得手段によって前記抽選情報が取得された場合に、前記実行判別手段によって前記動的表示が実行されていないと判別されるとき、前記表示手段において、前記選定手段によって選定された実行時間より長い時間、前記動的表示の代わりに特定演出（例えば、「スランプ演出」）を実行する特定演出実行手段（例えば、スランプ演出格納エリア２２３ｈ）と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ａ０。
【１０６７】
遊技機Ａ０によれば、取得手段により、所定の始動条件の成立を契機として抽選情報が取得され、判定手段により、取得手段によって取得された抽選情報に基づいて判定が行われる。そして、判定手段よる判定結果に基づいて、選定手段により、表示手段において行われる識別情報の動的表示の実行時間が選定され、選定手段によって選定された実行時間に基づいて、動的表示実行手段により、表示手段において動的表示が実行される。そして、動的表示実行手段により実行される動的表示において特定識別情報が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、実行判別手段により、動的表示実行手段による動的表示が実行されているか否かが判別可能に構成される。そして、取得手段によって抽選情報が取得された場合に、実行判別手段によって動的表示が実行されていないと判別されるとき、特定演出実行手段により、表示手段において、選定手段によって選定された実行時間より長い時間、動的表示の代わりに特定演出が実行される。これにより、表示手段における演出の実行時間を増やすことで、表示手段において演出が行われていない状況を少なくし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１０６８】
なお、特定演出としては、例えば、動的表示と同一、略同一又は関連する演出であったり、デモ演出と同一、略同一又は関連する演出であったり、大当たり演出若しくは小当たり演出と同一、略同一又は関連する演出であったり、動的表示とは全く異なる又は関連しない演出等が例示される。
【１０６９】
遊技機Ａ０において、
前記特定演出実行手段は、
前記特定演出を実行する場合に、所定の延長時間（例えば、延長時間）を選定する延長時間選定手段（例えば、変動設定処理（Ｓ１２１３）のＳ１４０６）と、
該延長時間選定手段により選定された前記延長時間と、前記選定手段によって選定された前記実行時間との合計時間の間、前記特定演出を実行する合計時間実行手段（例えば、スランプ演出タイマ２２３ｇ）と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ａ１。
【１０７０】
遊技機Ａ１によれば、遊技機Ａ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出実行手段に設けられた延長時間選定手段により、特定演出を実行する場合に、所定の延長時間が選定される。そして、同じく特定演出実行手段に設けられた合計時間実行手段により、延長時間選定手段により選定された延長時間と、選定手段によって選定された実行時間との合計時間の間、特定演出が実行される。これにより、選定された動的表示の実行時間以上、特定演出を実行することができ、表示手段における演出の実行時間を増やすことで、表示手段において演出が行われていない状況を少なくし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１０７１】
遊技機Ａ０又はＡ１において、
前記動的表示実行手段は、
前記動的表示において、前記特定識別情報が現出するか、該特定識別情報と異なる非特

定識別情報（例えば、「ハズレ表示」やガセチャンス目図柄等）が現出するか否かの判定演出（例えば、「低速変動」の演出要素、「疑似連」演出、「ガセ疑似連」演出又は「ノーマルリーチ」の演出要素等の全図柄停止時）を実行する判定演出実行手段、を備え、
前記特定演出実行手段は、
前記特定演出において、前記取得手段により取得された前記抽選情報の数より多い数の前記判定演出を実行する複数回数実行手段（例えば、「スランプ演出」における第１演出および第２演出）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ａ２。
【１０７２】
遊技機Ａ２によれば、遊技機Ａ０又はＡ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的表示実行手段に設けられた判定演出実行手段により、動的表示において、特定識別情報が現出するか、その特定識別情報と異なる非特定識別情報が現出するか否かの判定演出が実行される。そして、特定演出実行手段に設けられた複数回数実行手段により、特定演出において、取得手段により取得された抽選情報の数より多い数の判定演出が実行される。これにより、特定演出において、実際に取得された動的表示の数より多い数の判定演出を実行して、多くの抽選機会を得られているかのように遊技者に錯覚させることで、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１０７３】
遊技機Ａ２において、
前記複数回数実行手段は、
１の前記判定演出が含まれる第１演出（例えば、「ガセ疑似連１」）を実行する第１演出実行手段と、
該第１演出実行手段による前記第１演出が行われた後に、再度、１の前記判定演出が含まれる第２演出（例えば、「ガセ疑似連２」）を実行する第２演出実行手段と、を備え、
前記第１演出実行手段は、
前記選定手段により選定された前記動的表示の実行時間内に前記第１演出を終了し、
前記第２演出実行手段は、
前記選定手段により選定された前記実行時間と、前記延長時間選定手段により選定された前記延長時間との合計時間の経過時に、前記第２演出を終了する
ことを特徴とする遊技機Ａ３。
【１０７４】
遊技機Ａ３によれば、遊技機Ａ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、複数回数実行手段に設けられた第１演出実行手段により、１の判定演出が含まれる第１演出が実行され、同じく複数回数実行手段に設けられた第２演出実行手段により、第１演出実行手段による第１演出が行われた後に、再度、１の判定演出が含まれる第２演出が実行される。ここで、第１演出実行手段により、選定手段により選定された動的表示の実行時間内に第１演出が終了するように行われ、第２演出実行手段により、選定手段により選定された実行時間と、延長時間選定手段により選定された延長時間との合計時間の経過時に、第２演出が終了するように行われる。これにより、１の動的表示の実行条件の成立に基づいて、特定演出においてそれぞれ判定演出が含まれる第１演出と第２演出とを実行し、実際に取得された動的表示の数より多い数の判定演出を行うことができる。よって、多くの抽選機会を得られているかのように遊技者に錯覚させることで、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１０７５】
遊技機Ａ２又はＡ３において、
前記動的表示実行手段は、
前記選定手段により選定された前記実行時間に基づいて、所定の演出要素（例えば、「高速変動」＋「低速変動」、「ガセ疑似連」演出、「疑似連」演出または「ノーマルリーチ」の演出要素等）の中から少なくとも１の演出要素を選定する演出要素選定手段（例えば、変動演出処理（Ｓ１１１７）のＳ１７０８）、を備え、

前記複数回数実行手段は、
前記特定演出において、前記演出要素選定手段によって選定され得る前記演出要素と同一又は類似の演出要素を実行する
ことを特徴とする遊技機Ａ４。
【１０７６】
遊技機Ａ４によれば、遊技機Ａ２又はＡ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的表示実行手段に設けられた演出要素選定手段により、選定手段により選定された実行時間に基づいて、所定の演出要素の中から少なくとも１の演出要素が選定される。そして、複数回数実行手段により、特定演出において、演出要素選定手段によって選定され得る演出要素と同一又は類似の演出要素が実行される。これにより、遊技者に、実際の動的表示の実行回数より多い回数（長い実行時間）の動的表示が行われたかのように錯覚させることができ、多くの抽選機会を得られているかのように遊技者に思わせることで、遊技の興趣を向上することができる。
【１０７７】
なお、「同一又は類似」とは、時間および内容がすべて同一のものや、時間が同一で内容が若干（色合いや構図、大きさ等が少し）異なるものや、内容が同一で時間が若干（数秒程度）ことなるもの等が例示され、基準となる演出要素を連想できる内容及び時間の演出要素であれば、上記「同一又は類似」の範疇に入る。
【１０７８】
遊技機Ａ２からＡ４のいずれかにおいて、
前記動的表示実行手段および前記特定演出実行手段は、
前記表示手段の複数の表示領域のそれぞれにおいて、前記識別情報を変動および停止する個別領域変動手段（例えば、左図柄列Ｚ１、中図柄列Ｚ２および右図柄列Ｚ３）、を備え、
前記複数回数実行手段は、
前記選定手段により選定された前記動的表示の実行時間の終了タイミングと、前記特定演出におけるいずれかの前記表示領域の前記識別情報の停止タイミングとを同期させるタイミング同期手段（例えば、「非リーチ（ロング）」演出態様の確定タイミングと、「ガセ疑似連２」の左図柄列Ｚ１の停止タイミングとを同期）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ａ５。
【１０７９】
遊技機Ａ５によれば、遊技機Ａ２からＡ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的表示実行手段および特定演出実行手段に設けられた個別領域変動手段により、表示手段の複数の表示領域のそれぞれにおいて、識別情報が変動又は停止される。そして、複数回数実行手段に設けられたタイミング同期手段により、選定手段により選定された動的表示の実行時間の終了タイミングと、特定演出におけるいずれかの表示領域の識別情報の停止タイミングとが同期される。これにより、動的表示の代わりに実行される特定演出に該動的表示との関連性を持たせ、特定演出の実行中であっても動的表示の終了タイミングを認識することが可能となり、特定演出と動的表示との関連性を遊技者に示唆することができる、という効果がある。
【１０８０】
遊技機Ａ５において、
前記タイミング同期手段は、
前記第２演出実行手段による前記第２演出において、該第２演出の終了時に識別情報を停止する前記表示領域（例えば、中図柄列Ｚ２）以外の前記表示領域における前記識別情報（例えば、左図柄列Ｚ１）の停止タイミングを、前記動的表示の実行時間の終了タイミングと同期させる
ことを特徴とする遊技機Ａ６。
【１０８１】
遊技機Ａ６によれば、遊技機Ａ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、タイ

ミング同期手段により、第２演出実行手段による第２演出において、該第２演出の終了時に識別情報を停止する表示領域以外の表示領域における識別情報の停止タイミングが、動的表示の実行時間の終了タイミングと同期される。これにより、特定演出の終了タイミング以外で停止される表示領域の識別情報の停止タイミングを動的表示の停止タイミングと関連させ、特定演出の実行中であっても動的表示の終了タイミングを認識することが可能となり、特定演出と動的表示との関連性を遊技者に示唆することができる、という効果がある。

【１０８２】

遊技機Ａ０からＡ６のいずれかにおいて、

前記特定演出実行手段は、

前記判定手段によって前記特定識別情報を現出しないと判定された場合に、前記特定演出を実行するハズレ時実行手段（例えば、変動設定処理（Ｓ１２１３）のＳ１４０５）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ａ７。

【１０８３】

遊技機Ａ７によれば、遊技機Ａ０からＡ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出実行手段に設けられたハズレ時実行手段により、判定手段によって特定識別情報を現出しないと判定された場合に、前記特定演出が実行される。これにより、動的表示において特定識別情報が現出しないことによって遊技価値が付与されない場合であったとしても、取得された動的時間より長く表示手段において特定演出を行い、表示手段において動的な演出が行われていない状況を少なくすることで、遊技者が興醒めしないようにすることができる、という効果がある。

【１０８４】

遊技機Ａ１からＡ７のいずれかにおいて、

前記延長時間選定手段は、

前記特定識別情報が現出する場合に、前記延長時間を非取得とする延長非取得手段（例えば、変動設定処理（Ｓ１２１３）のＳ１４０５：Ｙｅｓ）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ａ８。

【１０８５】

遊技機Ａ８によれば、遊技機Ａ１からＡ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、延長時間選定手段に設けられた延長非取得手段により、特定識別情報が現出する場合に、延長時間が非取得とされるように構成される。動的表示において特定識別情報が現出した場合、該動的表示の終了後に直ちに所定の遊技価値が付与される特別遊技状態（例えば、大当たり）に移行し、該特別遊技状態に応じた報知を行わなければならない。従って、特定識別情報が現出する動的表示においても延長時間を取得して、該延長時間に基づく特定演出を実行してしまうと、特別遊技状態の開始に伴って特定演出が途中で打ち切られてしまい、演出内容に遊技者が違和感を感じてしまうおそれがある。そこで、遊技機Ａ８によれば、特定識別情報が現出する動的表示である場合には、延長時間を非取得とするように構成される。このように構成することで、特定演出を行った場合であっても、取得された動的時間の終了タイミングと特定演出の終了タイミングとを同期させることができるので、演出の齟齬が生ずることなく、遊技者が違和感を感じない演出を提供することができる、という効果がある。

【１０８６】

遊技機Ａ８において、

前記選定手段は、

前記動的表示において、前記特定識別情報の一部分を構成する前記識別情報の組み合わせである前段階識別情報（例えば、「リーチ表示」）を現出するか否かを選定する前段階選定手段（例えば、停止パターン選択カウンタＣ３）、を備え、

前記延長非取得手段は、

前記前段階選定手段によって前記動的表示において前記前段階識別情報を現出させる場

合に、前記延長時間を非取得とする
ことを特徴とする遊技機Ａ９。
【１０８７】
遊技機Ａ９によれば、遊技機Ａ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、選定手段に設けられた前段階選定手段により、動的表示において、特定識別情報の一部分を構成する識別情報の組み合わせである前段階識別情報を現出するか否かが選定される。そして、前段階選定手段によって動的表示において前段階識別情報を現出させる場合に、延長非取得手段により、延長時間が非取得とされるように構成されている。前段階識別情報を含む動的表示では、特定識別情報が現出するか非特定識別情報が現出するかの判定演出が行われるのが一般的であるため、該判定演出を実行するために比較的長い動的表示の実行時間が選定される。このような場合、該動的時間の間に新たに取得手段によって抽選情報が取得される可能性がある。よって、このような場合まで取得された動的時間より長い時間行われる特定演出を行う必要性が乏しい。そこで、遊技機Ａ９では、前段階識別情報を現出させる動的表示の実行時間が選定された場合には、延長時間を非取得とするように構成する。このように構成することで、必要以上に表示手段における演出時間を長くせず、遊技者が遊技に興醒めしないようにすることができる、という効果がある。
【１０８８】
＜Ｂ群：ハズレの変動演出をチャンスアップ演出に変換＞
従来より、パチンコ機等の遊技機では、液晶表示装置等の表示手段にて図柄等の動的表示（変動演出）が行われる間に、球等の遊技媒体が始動入球手段に入球すると、所定の数を上限として、その入球に係る動的表示が保留されるものがある。そして、実行中の動的表示が終了すると、保留された未実行の動的表示の実行が開始される。
【１０８９】
この動的表示では、遊技の興趣の一環として、大当たりを発生し得る特定表示結果以外の特殊結果が現出した場合に、当該動的表示において再び図柄を変動させ、再度、動的表示が実行されたかのような疑似的な演出（所謂、「疑似連」演出）を行い、複数回の動的表示における判定が行われたかのような特殊演出を実行することで、大当たりへの期待感を増幅させるものがある（例えば、特許文献１（特開２０１５－１３４０２７号公報））。
【１０９０】
しかしながら、従来の遊技機では、所定の演出抽選に当選しない場合には、上記「疑似連」演出等の特殊演出すら実行されず、動的表示の内容が単調となり演出内容に意外性を生み出せていなかった。よって、従来の遊技機から遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【１０９１】
Ｂ群の発明は、上記例示した事情に鑑みてなされたものであり、好適に遊技の興趣向上を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。
【１０９２】
所定の始動条件の成立を契機として抽選情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１）を取得する取得手段（例えば、左側特図入賞口７７ａ又は右側特図入賞口７８ａ）と、
該取得手段によって取得された前記抽選情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、変動開始処理（Ｓ３０７）のＳ４０１）と、
該判定手段による判定結果に基づいて、表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）において行われる識別情報の動的表示（例えば、第３図柄の変動演出）の演出パターンを選定する選定手段（例えば、変動種別カウンタＣＳ１）と、
該選定手段によって選定された演出パターンに基づいて、前記表示手段において前記動的表示を実行する動的表示実行手段（例えば、音声ランプ制御装置１１３）と、を備え、
該動的表示実行手段により実行される前記動的表示において特定識別情報（例えば、「大当たり表示」）が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、

前記特定識別情報が現出する場合に、前記動的表示において所定のイベント演出（例えば、「ガセ疑似連」演出、「疑似連」演出、または、「リーチ表示」を含む演出要素等）を実行可能なイベント演出実行手段と、
前記動的表示実行手段による前記動的表示が実行されているか否かを判別可能な実行判別手段（例えば、主スランプカウンタ２０３ｅ又はデモコマンド）と、
前記実行判別手段によって前記動的表示が実行されていないと判別されている場合に、前記取得手段により取得された前記抽選情報が前記特定識別情報を現出しない場合、前記表示手段において、前記動的表示に代わる特定演出（例えば、「スランプ演出」）として前記イベント演出を実行する特定演出実行手段（例えば、スランプ演出格納エリア２２３ｈ）と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｂ０。
【１０９３】
遊技機Ｂ０によれば、取得手段により、所定の始動条件の成立を契機として抽選情報が取得され、判定手段により、取得手段によって取得された抽選情報に基づいて判定が行われる。そして、判定手段による判定結果に基づいて、選定手段により、表示手段において行われる識別情報の動的表示の演出パターンが選定され、選定手段によって選定された演出パターンに基づいて、動的表示実行手段により、表示手段において動的表示が実行される。そして、動的表示実行手段により実行される動的表示において特定識別情報が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、イベント演出実行手段により、特定識別情報が現出する場合に、動的表示において所定のイベント演出が実行可能に構成され、実行判別手段により、動的表示実行手段による動的表示が実行されているか否かが判別可能に構成される。そして、実行判別手段によって動的表示が実行されていないと判別されている場合に、取得手段により取得された抽選情報が特定識別情報を現出しない場合、特定演出実行手段により、表示手段において、動的表示に代わる特定演出としてイベント演出が実行される。これにより、例えば、特定識別情報が現出せずに遊技価値の付与が期待できない場合であって、イベント演出の実行抽選に漏れていた場合であっても、動的表示が実行されていないと判別されている場合には特定演出としてイベント演出を実行することができ、該イベント演出の現出によって遊技者に特定識別情報の現出を期待させ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１０９４】
なお、「イベント演出」とは、「ガセ疑似連」演出、「疑似連」演出または「リーチ表示」を含む演出要素等の動的表示において実行され得る演出単位の他に、例えば、識別情報と異なる示唆図柄（予告図柄）を現出する演出や、表示手段において表示されている背景図柄を変化させる演出であってもよい。
【１０９５】
遊技機Ｂ０において、
前記イベント演出実行手段は、
前記イベント演出として、前記動的表示が継続的に実行されることを示唆する発展示唆図柄（例えば、チャンス目図柄の停止）が現出するか否かの発展示唆演出（例えば、「ガセ疑似連」演出又は「疑似連」演出）を実行する
ことを特徴とする遊技機Ｂ１。
【１０９６】
遊技機Ｂ１によれば、遊技機Ｂ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、イベント演出実行手段により、イベント演出として、動的表示が継続的に実行されることを示唆する発展示唆図柄が現出するか否かの発展示唆演出が実行される。これにより、特定識別情報が現出せずに遊技価値の付与が期待できない場合であっても、特定演出として動的表示が継続されるか否かの発展示唆演出を実行することができ、該発展示唆演出の現出によって遊技者に動的表示が継続することと特定識別情報の現出とを期待させ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１０９７】

遊技機Ｂ０又はＢ１において、
前記特定演出実行手段は、
前記特定演出として、前記イベント演出を少なくとも２回以上実行する複数回実行手段（例えば、「スランプ演出」における「ガセ疑似連１」および「ガセ疑似連２」）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｂ２。
【１０９８】
遊技機Ｂ２によれば、遊技機Ｂ０又はＢ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出実行手段に設けられた複数回実行手段により、特定演出としてイベント演出が２回以上実行される。これにより、複数回のイベント演出を実行することで、各イベント演出の現出によって遊技者にそれぞれ特定識別情報が現出するか否かを期待させ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１０９９】
遊技機Ｂ２において、
前記判定手段による判定結果に基づいて、前記動的表示の実行時間を選定する時間選定手段（例えば、変動種別カウンタＣＳ１）、を備え、
前記複数回実行手段は、
前記時間選定手段によって選定された前記動的表示の実行時間内に先の前記イベント演出を実行する先実行手段（例えば、「ガセ疑似連１」の実行）と、
該先実行手段による前記イベント演出の後であって、前記時間選定手段によって選定された前記動的表示の実行時間を超えて後の前記イベント演出を実行する後実行手段（例えば、「ガセ疑似連２」の実行）と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｂ３。
【１１００】
遊技機Ｂ３によれば、遊技機Ｂ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、時間選定手段により、判定手段による判定結果に基づいて、動的表示の実行時間が選定される。そして、複数回実行手段に設けられた先実行手段により、時間選定手段によって選定された動的表示の実行時間内に先のイベント演出が実行され、同じく複数回実行手段に設けられた後実行手段により、時間選定手段によって選定された動的表示の実行時間を超えて後のイベント演出が実行される。これにより、動的表示において特定識別情報が現出しないことによって遊技価値が付与されない場合であったとしても、複数回のイベント演出を行うと共に、取得された動的時間より長く表示手段において演出を行い、表示手段において動的な演出が行われていない状況を少なくすることで、遊技者が興醒めしないようにすることができる、という効果がある。
【１１０１】
遊技機Ｂ３において、
前記複数回実行手段は、
前記後実行手段により後の前記イベント演出を実行する場合に、所定の延長時間（例えば、延長時間）を選定する延長時間選定手段（例えば、変動設定処理（Ｓ１２１３）のＳ１４０６）と、
該延長時間選定手段により選定された前記延長時間と、前記時間選定時間によって選定された前記実行時間との合計時間に基づいて、複数回の前記イベント演出を実行する合計時間実行手段（例えば、スランプ演出タイマ２２３ｇ）と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｂ４。
【１１０２】
遊技機Ｂ４によれば、遊技機Ｂ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、複数回実行手段に設けられた延長時間選定手段により、後実行手段により後のイベント演出を実行する場合に、所定の延長時間が取得される。そして、その延長時間選定手段により選定された延長時間と、時間選定手段によって選定された実行時間との合計時間に基づいて、合計時間実行手段により、複数回のイベント演出が実行される。これにより、選定され

た動的表示の実行時間以上、および、実行回数以上のイベント演出を実行することができ、表示手段における演出の実行時間と実行回数とを増やすことで、表示手段において演出が行われていない状況を少なくすると共に、複数のイベント演出の実行によって遊技者の大当たりへの期待感を増幅し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１１０３】

遊技機Ｂ３又はＢ４において、

前記動的表示実行手段は、

前記時間選定手段により選定された前記実行時間に基づいて、所定の演出要素（例えば、「高速変動」＋「低速変動」、「ガセ疑似連」演出、「疑似連」演出または「ノーマルリーチ」の演出要素等）の中から少なくとも１の演出要素を選定する演出要素選定手段（例えば、変動演出処理（Ｓ１１１７）のＳ１７０８）、を備え、

前記複数回実行手段は、

前記演出要素選定手段によって選定され得る前記演出要素と同一又は類似の演出要素を実行する

ことを特徴とする遊技機Ｂ５。

【１１０４】

遊技機Ｂ５によれば、遊技機Ｂ３又はＢ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的表示実行手段に設けられた演出要素選定手段により、時間選定手段により選定された実行時間に基づいて、所定の演出要素の中から少なくとも１の演出要素が選定される。そして、複数回数実行手段により、演出要素選定手段によって選定され得る演出要素と同一又は類似の演出要素が実行される。これにより、遊技者に、実際の動的表示の実行回数より多い回数（長い実行時間）の動的表示が行われたかのように錯覚させることができ、多くの抽選機会を得られているかのように遊技者に思わせることで、遊技の興趣を向上することができる。

【１１０５】

なお、「同一又は類似」とは、時間および内容がすべて同一のものや、時間が同一で内容が若干（色合いや構図、大きさ等が少し）異なるものや、内容が同一で時間が若干（数秒程度）ことなるもの等が例示され、基準となる演出要素を連想できる内容及び時間の演出要素であれば、上記「同一又は類似」の範疇に入る。

【１１０６】

遊技機Ｂ３からＢ５のいずれかにおいて、

前記動的表示実行手段および特定演出実行手段は、

前記表示手段の複数の表示領域のそれぞれにおいて、前記識別情報を変動および停止する個別領域変動手段（例えば、左図柄列Ｚ１、中図柄列Ｚ２および右図柄列Ｚ３）、を備え、

前記複数回数実行手段は、

前記時間選定手段により選定された前記動的表示の実行時間の終了タイミングと、該複数回実行手段による前記イベント演出におけるいずれかの前記識別情報の停止タイミングとを同期させるタイミング同期手段（例えば、「非リーチ（ロング）」演出態様の確定タイミングと、「ガセ疑似連２」の左図柄列Ｚ１の停止タイミングとを同期）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｂ６。

【１１０７】

遊技機Ｂ６によれば、遊技機Ｂ３からＢ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的表示実行手段および特定演出実行手段に設けられた個別領域変動手段により、表示手段の複数の表示領域のそれぞれにおいて、識別情報が変動又は停止される。そして、複数回数実行手段に設けられたタイミング同期手段により、時間選定手段により選定された動的表示の実行時間の終了タイミングと、複数回実行手段によるイベント演出におけるいずれかの識別情報の停止タイミングとが同期される。これにより、動的表示と複数回実行手段によるイベント演出とに関連性を持たせ、複数回実行手段によるイベント演出の実

行中であっても動的表示の終了タイミングを認識することが可能となり、複数回実行手段によるイベント演出と動的表示との関連性を遊技者に示唆することができる、という効果がある。

【１１０８】

遊技機Ｂ６において、

前記タイミング同期手段は、

前記後演出実行手段による後の前記イベント演出において、該イベント演出の終了時に停止する識別情報（例えば、中図柄列Ｚ２）以外の前記識別情報（例えば、左図柄列Ｚ１）の停止タイミングを、前記動的表示の実行時間の終了タイミングと同期させる

ことを特徴とする遊技機Ｂ７。

【１１０９】

遊技機Ｂ７によれば、遊技機Ｂ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、タイミング同期手段により、後演出実行手段による後のイベント演出において、該イベント演出の終了時に停止する識別情報以外の識別情報の停止タイミングが、動的表示の実行時間の終了タイミングと同期される。これにより、複数回実行手段によるイベント演出の終了タイミング以外の識別情報の停止タイミングを動的表示の停止タイミングと関連させ、複数回実行手段によるイベント演出の実行中であっても動的表示の終了タイミングを認識することが可能となり、複数回実行手段によるイベント演出と動的表示との関連性を遊技者に示唆することができる、という効果がある。

【１１１０】

遊技機Ｂ０からＢ７のいずれかにおいて、

前記特定演出実行手段は、

前記選定手段によって選定された前記演出パターンを、前記イベント演出に変更する演出変更手段、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｂ８。

【１１１１】

遊技機Ｂ８によれば、遊技機Ｂ０からＢ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出実行手段に設けられた演出変更手段により、選定手段によって選定された演出パターンが、イベント演出に変更される。これにより、例えば、当初、イベント演出が実行されない演出パターンであっても、イベント演出を実行することができ、該イベント演出の現出によって遊技者に特定識別情報の現出を期待させ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１１１２】

遊技機Ｂ４からＢ８のいずれかにおいて、

前記延長時間選定手段は、

前記特定識別情報が現出する場合に、前記延長時間を非取得とする延長非取得手段（例えば、変動設定処理（Ｓ１２１３）のＳ１４０５：Ｙｅｓ）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｂ９。

【１１１３】

遊技機Ｂ９によれば、遊技機Ｂ４からＢ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、延長時間選定手段に設けられた延長非取得手段により、特定識別情報が現出する場合に、延長時間が非取得とされるように構成される。動的表示において特定識別情報が現出した場合、該動的表示の終了後に直ちに所定の遊技価値が付与される特別遊技状態（例えば、大当たり）に移行し、該特別遊技状態に応じた報知を行わなければならない。従って、特定識別情報が現出する動的表示においても延長時間を取得して、該延長時間に基づくイベント演出を実行してしまうと、特別遊技状態の開始に伴ってイベント演出が途中で打ち切られてしまい、演出内容に遊技者が違和感を感じてしまうおそれがある。そこで、遊技機Ｂ９によれば、特定識別情報が現出する動的表示である場合には、延長時間を非取得とするように構成される。このように構成することで、特定演出を行った場合であっても、取得された動的時間の終了タイミングと複数回実行手段によるイベント演出の終了タイ

ミングとを同期させることができるので、演出の齟齬が生ずることなく、遊技者が違和感を感じない演出を提供することができる、という効果がある。

【１１１４】

遊技機Ｂ９において、

前記選定手段は、

前記動的表示において、前記特定識別情報の一部分を構成する前記識別情報の組み合わせである前段階識別情報（例えば、「リーチ表示」）を現出するか否かを選定する前段階選定手段（例えば、停止パターン選択カウンタＣ３）、を備え、

前記延長未取得手段は、

前記前段階選定手段によって前記動的表示において前記前段階識別情報を現出させる場合に、前記延長時間を非取得とする

ことを特徴とする遊技機Ｂ１０。

【１１１５】

遊技機Ｂ１０によれば、遊技機Ｂ９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、選定手段に設けられた前段階選定手段により、動的表示において、特定識別情報の一部分を構成する識別情報の組み合わせである前段階識別情報を現出するか否かが選定される。そして、延長未取得手段により、前段階選定手段によって動的表示において前段階識別情報を現出させる場合に、延長時間が非取得とされるように構成されている。前段階識別情報を含む動的表示では、特定識別情報が現出するか否かの判定演出が行われるのが一般的であるため、該判定演出を実行するために比較的長い動的表示の実行時間が選定される。このような場合、該動的時間の間に新たに取得手段によって抽選情報が取得される可能性がある。よって、このような場合まで取得された動的時間より長い時間行われる複数回実行手段によるイベント演出を行う必要性が乏しい。そこで、遊技機Ｂ１０では、前段階識別情報を現出させる動的表示の実行時間が選定された場合には、延長時間を非取得とするように構成する。このように構成することで、必要以上に表示手段における演出時間を長くせず、遊技者が遊技に興醒めしないようにすることができる、という効果がある。

【１１１６】

＜Ｃ群：取得した演出時間において、後の演出要素から演出内容を決める＞

従来より、パチンコ機等の遊技機では、所定の始動入球手段に球等の遊技媒体が入球した場合に、液晶表示装置等の表示手段にて図柄等の動的表示（変動表示）を行い、その表示結果が大当たりを示すものであったとき、大当たり遊技が実行される遊技機が知られている。

【１１１７】

このような遊技機において、動的表示の変動パターンは、予め複数種類設けられている。そして、上記始動入賞口への球の入賞タイミングに応じて、複数種類の変動パターンの中から１の変動パターンが選択され、該変動パターンに基づく動的表示が表示手段において実行される。

【１１１８】

この変動パターンは、まず、遊技の主な制御を行う主制御手段において上記始動入賞口への球の入球に起因して動的表示の実行時間が選定され、該実行時間に基づく制御信号を副制御手段に対して通知し、該副制御手段において上記実行時間に基づいて詳細な変動パターンが決定される（例えば、特許文献１（特開２０１５－１３４０２７号公報））。

【１１１９】

しかしながら、従来の遊技機では、主制御手段において多種多様な遊技の設定を行わなければならず、主制御手段における制御負荷を如何にして軽減するかが求められており、この点について未だ改良の余地がある。

【１１２０】

Ｃ群の発明は、上記例示した事情に鑑みてなされたものであり、主制御手段の制御負荷を軽減できる遊技機を提供することを目的としている。

【１１２１】

遊技の制御を実行する主制御手段（例えば、主制御装置１１０）と、
該主制御手段からの制御信号に基づいて遊技の制御を実行する副制御手段（例えば、音声ランプ制御装置１１３）と、
該副制御手段によって表示制御される表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、を有し、
前記主制御手段は、
所定の始動条件の成立を契機として抽選情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１）を取得する取得手段（例えば、左側特図入賞口７７ａ又は右側特図入賞口７８ａ）と、
該取得手段によって取得された前記抽選情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、変動開始処理（Ｓ３０７）のＳ４０１）と、
該判定手段による判定結果に基づいて、前記表示手段において行われる識別情報の動的表示（例えば、第３図柄の変動演出）の実行時間を選定する時間選定手段（例えば、変動種別カウンタＣＳ１）と、
該選定手段によって選定された前記実行時間に基づく前記制御信号を、前記副制御手段へ通知する通知手段（例えば、タイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ１０１））と、を備え、
前記副制御手段は、
前記通知手段から通知された前記制御信号に基づいて、少なくとも１の演出要素を実行する複数の演出パターンの中から１の演出パターンを選定するパターン選定手段（例えば、変動設定処理（Ｓ１２１３））と、
該パターン選定手段によって選定された前記演出パターンに基づいて、前記表示手段において前記動的表示を実行する動的表示実行手段（例えば、変動演出処理（Ｓ１１１７））と、を備え、
該動的表示実行手段により実行される前記動的表示において特定識別情報（例えば、「大当たり表示」）が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、
前記パターン選定手段は、
前記通知手段によって前記制御信号が通知された場合に、該制御信号に基づく前記動的表示の後半部分に実行される前記演出要素から先に選定する後半側選定手段（例えば、「スランプ演出」において「どっちだリーチ」からスランプ演出格納エリア２２３ｈに格納）と、
該後半側選定手段によって選定された前記演出要素に基づく演出時間を前記実行時間から差し引いた残余時間に基づいて、残りの前記演出要素を選定する残余選定手段（例えば、「スランプ演出」において「どっちだリーチ」をスランプ演出格納エリア２２３ｈに格納した後に、「発展示唆演出」をスランプ演出格納エリア２２３ｈに格納）と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｃ０。

【１１２２】

遊技機Ｃ０によれば、主制御手段により、遊技の制御が実行され、副制御手段により、主制御手段からの制御信号に基づいて遊技の制御が実行され、その副制御手段によって表示手段が表示制御される。そして、主制御手段に設けられた取得手段により、所定の始動条件の成立を契機として抽選情報が取得され、同じく主制御手段に設けられた判定手段により、取得手段によって取得された抽選情報に基づいて判定が行われる。また、同じく主制御手段に設けられた時間選定手段により、判定手段よる判定結果に基づいて、表示手段において行われる識別情報の動的表示の実行時間が選定され、同じく主制御手段に設けられた通知手段により、選定手段によって選定された実行時間に基づく制御信号が、副制御手段へ通知される。そして、副制御手段に設けられたパターン選定手段により、通知手段から通知された制御信号に基づいて、少なくとも１の演出要素を実行する複数の演出パターンの中から１の演出パターンが選定され、同じく副制御手段に設けられた動的表示実行手段により、パターン選定手段によって選定された演出パターンに基づいて、表示手段に

おいて動的表示が実行される。そして、動的表示実行手段による実行される動的表示において特定識別情報が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、パターン選定手段に設けられた後半側選定手段により、通知手段によって制御信号が通知された場合に、制御信号に基づく動的表示の後半部分に実行される演出要素が先に選定される。そして、同じくパターン選定手段に設けられた残余選定手段により、後半側選定手段によって選定された演出要素に基づく演出時間を実行時間から差し引いた残余時間に基づいて、残りの演出要素が実行される。これにより、主制御手段では動的表示の実行時間を選択して副制御手段に該実行時間を通知するのみでよく、副制御手段において上記実行時間に基づいて、動的表示の後半部分に実行される演出要素から先に演出パターンを選定し、その後、残りの残余時間に基づいて演出要素を決定して、一連の動的表示の整合性を取りつつ、動的表示の内容を決定することができる。よって、副制御手段において動的表示の演出パターンの選定という主要な制御を実行させることで、主制御手段の制御負荷を軽減できる、という効果がある。

【１１２３】

遊技機Ｃ０において、

前記演出要素は、

所定の固定時間（例えば、「１０秒」）で構成される固定時間演出要素（例えば、「ガセ疑似連」演出、「疑似連」演出又は「どっちだリーチ」の演出要素）、を含み、

前記時間選定手段において選定される前記動的表示の実行時間は、

前記固定演出の演出時間の整数倍の時間を含む

ことを特徴とする遊技機Ｃ１。

【１１２４】

遊技機Ｃ１によれば、遊技機Ｃ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演出要素として所定の固定時間で構成される固定時間演出要素が含まれ、時間選定手段において選定される動的表示の実行時間として、固定演出の整数倍の時間が含まれる。これにより、副制御手段において、通知された実行時間に基づいて動的表示の演出パターンを選定する場合に、固定演出要素の演出時間の整数倍の実行時間が選択されたとき、固定時間演出要素を組み合わせて動的表示を実行する演出パターンを選定することができ、実行時間と整合がとれた演出を実行することができる、という効果がある。

【１１２５】

遊技機Ｃ１において、

前記演出要素は、

経時的な変化がない又は少ない静的演出要素（例えば、「発展可否演出」の演出要素、フリーズ演出またはブラックアウト演出）、を含み、

前記残余選定手段は、

前記静的演出要素を選択可能に構成されている

ことを特徴とする遊技機Ｃ２。

【１１２６】

遊技機Ｃ２によれば、遊技機Ｃ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演出要素として、経時的な変化がない又は少ない静的演出要素が含まれる。そして、残余選定手段により、静的演出要素が選択可能に構成される。これにより、例えば、残余時間が１の固定時間演出要素未満であった場合であっても、残余時間の演出要素として静的演出要素を選定することで、経時的な変化がない又は少ない固定的演出要素を途中で打ち切って次の演出要素を実行した場合であっても、遊技者に違和感を感じない演出を提供することができる、という効果がある。

【１１２７】

なお、「経時的な変化がない又は少ない」とは、例えば、数秒間の間、全く変化がない状態や、変化がある場合であっても主要な内容（例えば、背景全体や画面構図全体、キャラクタ図柄等）が変化せずに補助的な内容（例えば、背景の一部分や画面構図の一部分等）のみの変化に留まる場合等が例示される。

【１１２８】
遊技機Ｃ０からＣ２のいずれかにおいて、
前記副制御手段は、
前記動的表示実行手段による前記動的表示が実行されているか否かを判別可能な実行判別手段（例えば、サブスランプフラグ２２３ｆ）と、
前記通知手段によって前記制御信号が通知された場合に、前記実行判別手段によって前記動的表示が実行されていないと判別されるとき、前記通知手段によって通知された前記制御信号に基づく前記動的表示の実行時間より長い時間、前記表示手段において、前記動的表示の代わりに特定演出（例えば、「スランプ演出」）を実行する特定演出実行手段（例えば、スランプ演出格納エリア２２３ｈ）と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｃ３。
【１１２９】
遊技機Ｃ３によれば、遊技機Ｃ０からＣ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、副制御手段に設けられた実行判別手段により、動的表示実行手段による動的表示が実行されているか否かが判別可能に構成される。そして、通知手段によって制御信号が通知された場合に、実行判別手段によって動的表示が実行されていないと判別されるとき、特定演出実行手段により、通知手段によって通知された制御信号に基づく動的表示の実行時間より長い時間、表示手段において、動的表示の代わりに特定演出が実行される。これにより、表示手段における演出の実行時間を増やすことで、表示手段において演出が行われていない状況を少なくし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１１３０】
遊技機Ｃ３において、
前記特定演出実行手段は、
前記特定演出を実行する場合に、所定の付加時間（例えば、延長時間）を選定する付加時間選定手段（例えば、変動設定処理（Ｓ１２１３）のＳ１４０６）と、
該付加時間選定手段により選定された前記付加時間と、前記時間選定手段によって選定された前記実行時間との合計時間の間、前記特定演出を実行する合計時間実行手段（例えば、スランプ演出タイマ２２３ｇ）と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｃ４。
【１１３１】
遊技機Ｃ４によれば、遊技機Ｃ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出実行手段に設けられた付加時間選定手段により、特定演出を実行する場合に、所定の付加時間が選定される。そして、同じく特定演出実行手段に設けられた合計時間実行手段により、付加時間選定手段により選定された付加時間と、選定手段によって選定された実行時間との合計時間の間、特定演出が実行される。これにより、選定された動的表示の実行時間以上、特定演出を実行することができ、表示手段における演出の実行時間を増やすことで、表示手段において演出が行われていない状況を少なくし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１１３２】
遊技機Ｃ４において、
前記付加時間選定手段において選定される前記付加時間は、
前記固定演出の演出時間の整数倍の時間を含む
ことを特徴とする遊技機Ｃ５。
【１１３３】
遊技機Ｃ５によれば、遊技機Ｃ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、付加時間選定手段において選定される付加時間として、固定演出の整数倍の時間が含まれる。これにより、副制御手段において、通知された実行時間と付加された付加時間との合計時間に基づいて動的表示の演出パターンを選定する場合に、固定時間演出要素を組み合わせて動的表示を実行する演出パターンを選定することができ、実行時間と整合がとれた特定演出を実行することができる、という効果がある。

【１１３４】
遊技機Ｃ０からＣ５のいずれかにおいて、
前記後半側選定手段は、
前記特定識別情報が現出するか該特定識別情報と異なる非特定識別情報が現出するか否かの判定演出（例えば、「どっちだリーチ」の演出要素）を選定する判定演出選定手段、を備え、
前記残余選定手段は、
前記判定演出に移行するか否かの判定移行演出（例えば、チャンス目図柄又はガセチャンス目図柄が現出する「疑似連」演出）を選定する判定移行演出選定手段と、
前記判定移行演出又は前記判定演出に移行するか否かの発展演出（例えば、チャンス発展図柄又はリーチ形成図柄が現出する「疑似変動」の演出要素）を選定する発展選定手段と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｃ６。
【１１３５】
遊技機Ｃ６によれば、遊技機Ｃ０からＣ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、後半側選定手段に設けられた判定演出選定手段により、特定識別情報が現出するかその特定識別情報と異なる非特定識別情報が現出するか否かの判定演出が選定される。また、残余選定手段に設けられた判定移行演出選定手段により、判定演出に移行するか否かの判定移行演出が選定され、同じく残余選定手段に設けられた発展選定手段により、判定移行演出又は判定演出に移行するか否かの発展演出が選定される。これにより、副制御手段において上記実行時間に基づいて、動的表示の後半部分に実行される演出要素から先に演出パターンを選定し、その後、残りの残余時間に基づいて演出要素を決定して、一連の動的表示の整合性を取りつつ、動的表示の内容を決定することができる、という効果がある。
【１１３６】
遊技機Ｃ６において、
前記時間選定手段は、
前記特定識別情報が現出する場合に、長い実行時間を選定し易いように構成されていることを特徴とする遊技機Ｃ７。
【１１３７】
遊技機Ｃ７によれば、遊技機Ｃ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、時間選定手段により、特定識別情報が現出する場合に、長い実行時間が選定され易いように構成されている。これにより、選定された動的表示の実行時間が、多くの演出を実行し易い長い実行時間である場合に、特定識別情報の現出期待度が高い判定移行演出や発展演出を実行し、該判定移行演出や発展演出の実行により特定識別情報の現出期待度が変化するため、いずれの演出に移行するか否かの興趣が生まれ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１１３８】
遊技機Ｃ６又はＣ７において、
前記判定移行演出および前記発展演出は、
同一又は類似の演出要素を実行する
ことを特徴とする遊技機Ｃ８。
【１１３９】
遊技機Ｃ８によれば、遊技機Ｃ６又はＣ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判定移行演出と発展演出とは、同一又は類似の演出要素が実行される。これにより、遊技者に、判定移行演出が行われているのか発展演出が行われているのかを識別困難に構成し、実際の動的表示の実行回数より多い回数（長い実行時間）の動的表示が行われたかのように錯覚させることができ、多くの抽選機会を得られているかのように遊技者に思わせることで、遊技の興趣を向上することができる。
【１１４０】

なお、「同一又は類似」とは、時間および内容がすべて同一のものや、時間が同一で内容が若干（色合いや構図、大きさ等が少し）異なるものや、内容が同一で時間が若干（数秒程度）ことなるもの等が例示され、基準となる演出要素を連想できる内容及び時間の演出要素であれば、上記「同一又は類似」の範疇に入る。

【１１４１】

遊技機Ｃ３からＣ８のいずれかにおいて、

前記特定演出実行手段は、

前記特定演出の実行中に前記取得手段によって新たな前記抽選情報が取得された場合に、該抽選情報に基づいて新たな前記動的表示の実行時間を取得する時間取得手段（例えば、変動設定処理（Ｓ１２１３）のＳ１４０１）と、

該時間取得手段によって取得された実行時間と、実行中の前記特定演出の残り時間とを合算する残余合算手段（例えば、変動設定処理（Ｓ１２１３）のＳ１４０９）と、

該残余合算手段によって合算された合算時間に基づいて、前記特定演出を改めて設定する合算設定手段（例えば、変動設定処理（Ｓ１２１３）のＳ１４１１又はＳ１４１３）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｃ９。

【１１４２】

遊技機Ｃ９によれば、遊技機Ｃ３からＣ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出実行手段に設けられた時間取得手段により、特定演出の実行中に取得手段によって新たな抽選情報が取得された場合に、該抽選情報に基づいて新たな動的表示の実行時間が取得され、同じく特定演出実行手段に設けられた残余合算手段により、時間取得手段によって取得された実行時間と、実行中の特定演出の残り時間とが合算される。そして、同じく特定演出実行手段に設けられた合算設定手段により、残余合算手段によって合算された合算時間に基づいて、特定演出が設定される。これにより、特定演出の実行中に新たな動的表示の実行時間が取得された場合であっても、改めて特定演出の内容を設定することで、実行中の特定演出と実行時間との整合性を取りつつ、特定演出の内容を設定することができる、という効果がある。

【１１４３】

遊技機Ｃ９において、

前記合算設定手段は、

前記後半側選定手段によって、前記合算時間に基づく前記特定演出の後半部分に実行される前記演出要素から先に選定する

ことを特徴とする遊技機Ｃ１０。

【１１４４】

遊技機Ｃ１０によれば、遊技機Ｃ９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、合算設定手段において、後半側選定手段により、合算時間に基づく特定演出の後半部分に実行される演出要素から先に選定される。これにより、特定演出の実行中に新たな動的表示の実行時間が取得された場合であっても、合算時間に基づく特定演出の後半部分に実行される演出要素から先に演出パターンを選定し、その後、残りの残余時間に基づいて演出要素を改めて設定して、一連の動的表示の整合性を取りつつ、独亭演出の内容を決定することができる、という効果がある。

【１１４５】

＜Ｄ群：ダミー保留表示＞

従来より、パチンコ機等の遊技機では、液晶表示装置等の表示手段にて図柄等の動的表示（変動演出）が行われる間に、球等の遊技媒体が始動入球手段に入球すると、所定の数を上限として、その入球に係る動的表示が保留されるものがある。そして、実行中の動的表示が終了すると、保留された未実行の動的表示の実行が開始される。

【１１４６】

この動的表示では、遊技の興趣の一環として、大当たりを発生し得る特定表示結果以外の特殊結果が現出した場合に、当該動的表示において再び図柄を変動させ、再度、動的表

示が実行されたかのような疑似的な演出（所謂、「疑似連」演出）を実行しつつ、改めて特定表示結果が現出するか否かの演出を実行するものがある（例えば、特許文献１（特開２０１５－１３４０２７号公報））。

【１１４７】

しかしながら、従来の遊技機では、上記疑似連演出が単調となり演出内容に意外性を生み出せていなかった。よって、従来の遊技機から遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１１４８】

Ｄ群の発明は、上記例示した事情に鑑みてなされたものであり、好適に遊技の興趣向上を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。

【１１４９】

所定の始動条件の成立を契機として抽選情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１）を取得する取得手段（例えば、左側特図入賞口７７ａ又は右側特図入賞口７８ａ）と、

該取得手段によって取得された前記抽選情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、変動開始処理（Ｓ３０７）のＳ４０１）と、

該判定手段による判定結果に基づいて、第１表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍ）において行われる識別情報の動的表示（例えば、第３図柄の変動演出）を実行する動的表示実行手段（例えば、音声ランプ制御装置１１３）と、を備え、

該動的表示実行手段により実行される前記動的表示において特定識別情報が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、

所定の数を上限として、前記取得手段により取得される前記抽選情報を記憶する記憶手段（例えば、保留球格納エリア２０３ｃ）と、

該記憶手段に記憶された前記抽選情報の数に対応する演出数情報を表示可能な第２表示手段（例えば、コクピット表示領域Ｄｂ）と、

所定条件が成立した場合に、前記第２表示手段において疑似的な疑似演出数情報を表示する疑似表示手段（例えば、ダミー保留表示である保留図柄）と、を備え、

前記動的表示実行手段は、

前記動的表示において、前記特定識別情報が現出するか、該特定識別情報と異なる非特定識別情報（例えば、「ハズレ表示」やガセチャンス目図柄等）が現出するか否かの判定演出（例えば、「低速変動」の演出要素、「疑似連」演出、「ガセ疑似連」演出又は「ノーマルリーチ」の演出要素等の全図柄停止時）を実行する判定演出実行手段と、

前記演出数情報および前記疑似演出数情報の合計数に対応する数の前記判定演出を実行する合計演出数実行手段（例えば、スランプ演出格納エリア２２３ｈおよび保留情報格納エリア２２３ｉ）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｄ０。

【１１５０】

遊技機Ｄ０によれば、取得手段により、所定の始動条件の成立を契機として抽選情報が取得され、判定手段により、取得手段によって取得された抽選情報に基づいて判定が行われる。そして、判定手段よる判定結果に基づいて、動的表示実行手段により、第１表示手段において識別情報の動的表示が実行される。そして、動的表示実行手段により実行される動的表示において特定識別情報が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、記憶手段により、所定の数を上限として、取得手段により取得される抽選情報が記憶され、その記憶手段に記憶された抽選情報の数に対応する演出数情報が、第２表示手段により表示される。そして、疑似表示手段により、所定条件が成立した場合に、第２表示手段において疑似的な疑似演出数情報が表示される。ここで、動的表示実行手段に設けられた判定演出実行手段により、動的表示において、特定識別情報が現出するか、その特定識別情報と異なる非特定識別情報が現出するか否かの判定演出が実行される。また、動的表示実行手段に設けられた合計演出数実行手段により、演出数情報および疑似演出数情報の合計数に対応する数の判定演出が実行される。これにより、特定識別情報又は非特定識別情報が現出する判定演出と連動するように疑似演出数情報を表示又は消去し、

疑似演出数情報であっても判定演出が実行されることで、実際の動的表示が実行されているかのような臨場感を醸し出すことが可能となる。よって、意外性のある演出を実行して、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１１５１】

遊技機Ｄ０において、

前記合計演出数実行手段は、

前記疑似表示手段によって前記疑似演出数情報を表示する場合に、追加的に実行する追加演出（例えば、「スランプ演出」における「ガセ疑似連２」）を選定する追加演出選定手段（例えば、変動設定処理（Ｓ１２１３）のＳ１４１３）、を備え、

前記疑似表示手段は、

前記追加演出選定手段により選定された前記追加演出を実行する前に、前記疑似演出数情報を表示する実行前表示手段（例えば、「ガセ疑似連２」の実行前にダミー入賞口７５へ球を入球させてダミー保留表示である保留図柄を表示）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｄ１。

【１１５２】

遊技機Ｄ１によれば、遊技機Ｄ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、合計演出数実行手段に設けられた追加演出選定手段により、疑似表示手段によって疑似演出数情報を表示する場合に、追加的に実行する追加演出が選定される。そして、疑似表示手段に設けられた実行前表示手段により、追加演出選定手段により選定された追加演出を実行する前に、疑似演出数情報が表示される。これにより、追加的に実行される追加演出が実行される前に疑似演出数情報を表示することができるので、例えば、疑似演出数情報も演出数情報も表示されていないにもかかわらず追加演出が実行されるような状況を未然に防ぐことができる。よって、整合性のとれた演出を提供しつつ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１１５３】

遊技機Ｄ０又はＤ１において、

遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

該発射手段により発射された遊技球が入球可能な第１入球手段（例えば、左側特図入賞口７７ａ又は右側特図入賞口７８ａ）と、を備え、

前記取得手段は、

前記第１入球手段への遊技球の入球に起因して前記抽選情報を取得し、

前記疑似表示手段は、

前記第１入球手段と異なる第２入球手段への遊技球の入球に起因して前記疑似演出数情報を表示する

ことを特徴とする遊技機Ｄ２。

【１１５４】

遊技機Ｄ２によれば、遊技機Ｄ０又はＤ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発射手段により、遊技球が発射され、その発射手段により発射された球が、第１入球手段に入球可能に構成される。そして、取得手段により、第１入球手段への入球に起因して抽選情報が取得される。ここで、疑似表示手段により、第１入球手段と異なる第２入球手段への遊技球への入球に起因して疑似演出数情報が表示される。これにより、第１入球手段と異なる第２入球手段への遊技球の入球に起因して、第１表示手段で行われる演出数である疑似演出数情報を表示することができ、あたかも第１入球手段に入球したことで演出数情報が表示されたかのように遊技者に錯覚させることが可能となる。その結果、第２入球手段への入球に基づいて疑似演出数情報を表示しつつ、該疑似演出数情報に基づいて疑似的な演出を行った場合でも、実際の動的表示が実行されているかのような臨場感を醸し出すことが可能となる。よって、意外性のある演出を実行して、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１１５５】

遊技機Ｄ２において、

前記第２入球手段は、
前記第１入球手段の近傍に配置される
ことを特徴とする遊技機Ｄ３。
【１１５６】
遊技機Ｄ３によれば、遊技機Ｄ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２入球手段が、第１入球手段の近傍に配置される。これにより、第１入球手段の近傍に流下した遊技球が、第１入球手段に入ったのか第２入球手段に入ったのかを認識し難くすることで、第２入球手段への入球に基づいて疑似演出数情報を表示した場合でも、あたかも第１入球手段に入球したことで演出数情報が表示されたかのように遊技者に錯覚させることが可能となる。その結果、第２入球手段への入球に基づいて疑似演出数情報を表示しつつ、該疑似演出数情報に基づいて疑似的な演出を行った場合でも、実際の動的表示が実行されているかのような臨場感を醸し出すことが可能となる。よって、意外性のある演出を実行して、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１１５７】
なお、「第１入球手段の近傍」とは、例えば、第１入球手段の隣接する領域や、複数の第１入球手段を有する場合には、各第１入球手段の間の領域、或いは、第１入球手段と第２入球手段との両方をそれぞれ同時に視認可能な位置等が例示される。
【１１５８】
遊技機Ｄ２又はＤ３において、
前記発射手段により発射された遊技球を保留する保留状態と、所定の解放条件の成立に基づいて保留された遊技球を解放する解放状態とに変化可能な保留手段（例えば、保留装置７３）、を備え、
前記第２入球手段は、
前記保留手段から解放された遊技球が入球可能な位置に配置される
ことを特徴とする遊技機Ｄ４。
【１１５９】
遊技機Ｄ４によれば、遊技機Ｄ２又はＤ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発射手段により発射された遊技球を保留する保留状態と、所定の解放条件の成立に基づいて保留された遊技球を解放する解放状態とに変化可能に保留手段が構成され、その保留手段から解放された遊技球が入球可能な位置に第２入球手段が配置される。これにより、保留手段で保留された遊技球を、所定の解放条件の成立に基づいて第２入球手段に入球させて、疑似演出数情報を表示させることが可能となる。その結果、保留されている遊技球を直ちに第２入球手段へ入球可能となるとともに、第２入球手段への入球に基づいて疑似演出数情報を表示しつつ、該疑似演出数情報に基づいて疑似的な演出を行った場合でも、実際の動的表示が実行されているかのような臨場感を醸し出すことが可能となる。よって、意外性のある演出を実行して、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１１６０】
遊技機Ｄ４において、
前記合計演出数実行手段は、
前記追加演出選定手段によって前記追加演出が選定された場合に、該追加演出に対応する前記疑似演出数情報を表示するタイミングとなるか否かを計数する計数手段（例えば、保留装置駆動タイマ２０３ｇ）、を備え、
前記保留手段は、
前記計数手段による計数結果により、前記疑似演出数情報を表示するタイミングとなった場合に、前記保留手段によって保留されていた遊技球を解放する解放手段（例えば、保留装置ソレノイド７３ｆ）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｄ５。
【１１６１】
遊技機Ｄ５によれば、遊技機Ｄ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、合計

演出数実行手段に設けられた計数手段により、追加演出選定手段によって追加演出が選定された場合に、該追加演出に対応する疑似演出数情報を表示するタイミングとなるか否かが計数される。そして、保留手段に設けられた解放手段により、計数手段による計数結果により疑似演出数情報を表示するタイミングとなった場合に、保留手段によって保留されていた遊技球が解放される。これにより、第２入球手段に遊技球を入球させるタイミングと追加演出に対応する疑似演出数情報を表示させるタイミングとを関連付けることができる。その結果、第２入球手段への入球に基づいて疑似演出数情報を表示しつつ、該疑似演出数情報に基づいて疑似的な演出を行った場合でも、実際の動的表示が実行されているかのような臨場感を醸し出すことが可能となる。よって、意外性のある演出を実行して、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１１６２】

遊技機Ｄ５において、

前記合計演出数実行手段は、

前記保留手段に遊技球が保留されているか否かを判別する保留判別手段（例えば、保留球検知スイッチ７３ｇ）と、

前記計数手段による計数結果により、前記疑似演出数情報を表示するタイミングとなった場合に、前記保留判別手段によって前記保留手段に遊技球が保留されていないと判別されたとき、前記追加演出を、前記演出数情報又は前記疑似演出数情報を消化しない非消化演出に変更する演出変更手段（例えば、演出変換フラグ２２３ｋ）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｄ６。

【１１６３】

遊技機Ｄ６によれば、遊技機Ｄ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、合計演出数実行手段に設けられた保留判別手段により、保留手段に遊技球が保留されているか否かが判別される。そして、同じく合計演出数実行手段に設けられた演出変更手段により、計数手段による計数結果により、疑似演出数情報を表示するタイミングとなった場合に、保留判別手段によって保留手段に遊技球が保留されていないと判別されたとき、追加演出が、演出数情報又は疑似演出数情報を消化しない非消化演出に変更される。これにより、第２入球手段に入球させる遊技球が保留手段に保留されていない場合に、疑似演出数情報を表示することがなく、第１表示手段で実行される演出数と、第２入球手段で表示される演出数情報および疑似演出数情報との整合性を保つことができる。よって、遊技者に違和感のない演出を提供し、遊技者が遊技の興醒めしてしまうことを防止できる、という効果がある。

【１１６４】

遊技機Ｄ６において、

前記記憶手段に記憶される前記抽選情報の中に前記特定識別情報を現出する前記動的表示があるか否かを判別する記憶判別手段（例えば、保留表示設定処理（Ｓ１２０８））と、

該記憶判別手段による判別結果に基づいて、前記演出数情報および前記疑似演出数情報の表示態様を変化させる表示変化手段（例えば、保留変化カウンタ２２３ｄ）と、を備え、

前記演出変更手段は、

前記追加演出を前記非消化演出に変更する場合に、前記表示変化手段によって前記演出数情報の表示態様を変化させる変更時変化手段（例えば、保留ランクアップコマンド）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｄ７。

【１１６５】

遊技機Ｄ７によれば、遊技機Ｄ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶判別手段により、記憶手段に記憶される抽選情報の中に特定識別情報を現出する動的表示があるか否かが判別され、表示変化手段により、記憶判別手段による判別結果に基づいて、演出数情報および疑似演出数情報の表示態様が変化される。ここで、演出変更手段に設

けられた変更時変化手段により、追加演出を非消化演出に変更する場合に、表示変化手段によって演出数情報の表示態様が変化される。これにより、保留手段に遊技球が保留されていないことによって追加演出を非消化演出に変更する場合であっても、演出数情報の表示態様を変化させて遊技者の特定識別情報への期待感を増幅させることで、演出のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上できる、という効果がある。

【１１６６】

＜Ｅ群：変動時間経過前に保留シフト＞

従来より、パチンコ機等の遊技機では、液晶表示装置等の表示手段にて図柄等の動的表示（変動演出）が行われる間に、球等の遊技媒体が始動入球手段に入球すると、所定の数を上限として、その入球に係る動的表示が保留されるものがある。そして、実行中の動的表示が終了すると、保留された未実行の動的表示の実行が開始される。

【１１６７】

この動的表示の保留数は、所定の保留図柄によって表示され、実行中の動的表示が終了した場合に、未実行の動的表示に対応する保留図柄が移行（シフト）表示するように構成されている。このように構成することで、実行していた動的表示の終了と新たな動的表示の開始とが遊技者に示唆されると共に、残りの動的表示の保留数が遊技者に示唆される（例えば、特許文献１（特開２００３－３４００４６号公報））。

【１１６８】

しかしながら、従来の遊技機では、保留図柄の移行（シフト）表示が単調であり、演出内容に意外性を生み出せていなかった。よって、従来の遊技機から遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１１６９】

Ｅ群の発明は、上記例示した事情に鑑みてなされたものであり、意外性のある演出を実行して、好適に遊技の興趣向上を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。

【１１７０】

所定の始動条件の成立を契機として抽選情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１）を取得する取得手段（例えば、左側特図入賞口７７ａ又は右側特図入賞口７８ａ）と、

該取得手段によって取得された前記抽選情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、変動開始処理（Ｓ３０７）のＳ４０１）と、

該判定手段による判定結果に基づいて、第１表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍ）において行われる識別情報の動的表示（例えば、第３図柄の変動演出）を実行する動的表示実行手段（例えば、音声ランプ制御装置１１３）と、を備え、

該動的表示実行手段により実行される前記動的表示において特定識別情報が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、

前記第１表示手段で実行される演出数に対応する演出数情報を表示可能な第２表示手段（例えば、コクピット表示領域Ｄｂ）と、

前記取得手段による前記抽選情報の取得に基づいて、前記演出数情報を増加（追加）して表示する第１増加手段（例えば、左側特図入賞口７７ａへの入賞に基づいて保留図柄を追加して表示）と、

前記動的表示実行手段による前記動的表示の終了に基づいて、前記演出数情報を減少（消去）させる第１減少手段（例えば、変動演出の終了に基づいて実行図柄を消去）と、

前記取得手段による前記抽選情報の取得と異なる所定の第１条件の成立に基づいて、前記演出数情報を増加して表示する第２増加手段（例えば、ダミー入賞口７５への入賞に基づいて保留図柄を追加して表示）と、

前記動的表示実行手段による前記動的表示の終了と異なる所定の第２条件の成立に基づいて、前記演出数情報を減少させる第２減少手段（例えば、「スランプ演出」における「ガセ疑似連１」の終了に基づいて実行図柄を消去）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｅ０。

【１１７１】

遊技機Ｅ０によれば、所定の始動条件の成立を契機として抽選情報が取得され、判定手

段により、取得手段によって取得された抽選情報に基づいて判定が行われる。そして、判定手段よる判定結果に基づいて、動的表示実行手段により、第１表示手段において識別情報の動的表示が実行される。そして、動的表示実行手段により実行される動的表示において特定識別情報が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、第２表示手段により、第１表示手段で実行される演出数に対応する演出数情報が表示可能に構成される。そして、第１増加手段により、取得手段による抽選情報の取得に基づいて、演出数情報が増加して表示され、第１減少手段により、動的表示実行手段による動的表示の終了に基づいて、演出数情報が減少される。また、第２増加手段により、取得手段による抽選情報の取得と異なる所定の第１条件の成立に基づいて、演出数情報が増加して表示され、第２減少手段により、動的表示実行手段による動的表示の終了と異なる所定の第２条件の成立に基づいて、演出数情報が減少される。これにより、演出数情報の増加および減少を、動的表示の開始又は終了とは異なる条件で行うことができる。よって、演出数情報の増加表示および減少についてバリエーションを設け、意外性のある演出を提供して、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１１７２】

遊技機Ｅ０において、

遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

該発射手段により発射された遊技球が入球可能な第１入球手段（例えば、左側特図入賞口７７ａ又は右側特図入賞口７８ａ）と、を備え、

前記取得手段は、

前記第１入球手段への遊技球の入球に起因して前記抽選情報を取得し、

前記第１条件は、

前記第１入球手段と異なる第２入球手段への遊技球の入球である

ことを特徴とする遊技機Ｅ１。

【１１７３】

遊技機Ｅ１によれば、遊技機Ｅ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発射手段により、遊技球が発射され、その発射手段により発射された遊技球が、第１入球手段に入球可能に構成される。そして、取得手段により、第１入球手段への遊技球の入球に起因して抽選情報が取得される。ここで、第１入球手段と異なる第２入球手段への遊技球の入球が第１条件とされる。即ち、第１入球手段と異なる第２入球手段への遊技球の入球に基づいて演出数情報が増加して表示される。これにより、演出数情報の増加表示についてバリエーションを設け、意外性のある演出を提供して、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１１７４】

遊技機Ｅ０又はＥ１において、

前記動的表示実行手段による前記動的表示が実行されているか否かを判別可能な実行判別手段（例えば、主スランプカウンタ２０３ｅ又はデモコマンド）と、

前記取得手段によって前記抽選情報が取得された場合に、前記実行判別手段によって前記動的表示が実行されていないと判別されるとき、前記第１表示手段において複数回の特定演出（例えば、「スランプ演出」の各演出単位）を実行する特定演出実行手段（例えば、スランプ演出格納エリア２２３ｈ）と、を備え、

前記第２条件は、

１の前記特定演出の終了である

ことを特徴とする遊技機Ｅ２。

【１１７５】

遊技機Ｅ２によれば、遊技機Ｅ０又はＥ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、実行判別手段により、動的表示実行手段による動的表示が実行されているか否かが判別可能に構成され、取得手段によって抽選情報が取得された場合に、実行判別手段によって動的表示が実行されていないと判別されたとき、特定演出実行手段により、第１表示手段において複数回の特定演出が実行される。ここで、１の特定演出の終了が第２条件とさ

れる。即ち、動的表示の終了と異なる１の特定演出の終了に基づいて演出数情報が減少される。演出数情報の減少についてバリエーションを設け、意外性のある演出を提供して、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１１７６】

遊技機Ｅ２において、

前記判定手段による判定結果に基づいて、前記動的表示の実行時間を選定する時間選定手段（例えば、変動種別カウンタＣＳ１）、を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記時間選定手段によって選定された前記実行時間より長い期間、複数回の前記特定演出を実行する長時間実行手段、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｅ３。

【１１７７】

遊技機Ｅ３によれば、遊技機Ｅ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、時間選定手段により、判定手段による判定結果に基づいて、動的表示の実行時間が選定される。そして、特定演出実行手段に設けられた長時間実行手段により、時間選定手段によって選定された実行時間より長い期間、複数回の特定演出が実行される。即ち、取得された動的表示の実行時間より長く、複数回の特定演出が実行される。これにより、第１表示手段における演出の実行時間を増やすことで、第１表示手段において演出が行われていない状況を少なくし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。また、第１表示手段における演出の実行と、第２表示手段で表示される演出数情報の増加および減少との整合性を保ち、違和感のない演出を提供して、遊技者が興醒めしてしまうことを防止することができる、という効果がある。

【１１７８】

遊技機Ｅ３において、

前記長時間実行手段は、

前記特定演出を実行する場合に、所定の延長時間（例えば、延長時間）を選定する延長時間選定手段（例えば、変動設定処理（Ｓ１２１３）のＳ１４０６）と、

該延長時間選定手段により選定された前記延長時間と、前記時間選定手段によって選定された前記実行時間との合計時間の間、前記特定演出を実行する合計時間実行手段（例えば、スランプ演出タイマ２２３ｇ）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｅ４。

【１１７９】

遊技機Ｅ４によれば、遊技機Ｅ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、長時間実行手段に設けられた延長時間選定手段により、特定演出を実行する場合に、所定の延長時間が選定され、同じく長時間実行手段に設けられた合計時間実行手段により、延長時間選定手段により選定された延長時間と、時間選定手段により選定された実行時間との合計時間の間、特定演出が実行される。これにより、選定された動的表示の実行時間以上、特定演出を実行することができ、第１表示手段における演出の実行時間を増やすことで、表示手段において演出が行われていない状況を少なくし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１１８０】

遊技機Ｅ３又はＥ４において、

前記動的表示実行手段は、

前記動的表示において、前記特定識別情報が現出するか否かの判定演出（例えば、「低速変動」の演出要素、「疑似連」演出、「ガセ疑似連」演出又は「ノーマルリーチ」の演出要素等の全図柄停止時）を実行する判定演出実行手段、を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記特定演出毎に前記判定演出を実行する特定毎判定実行手段（例えば、「スランプ演出」における第１演出および第２演出）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｅ５。

【１１８１】
遊技機Ｅ５によれば、遊技機Ｅ３又はＥ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的表示実行手段に設けられた判定演出実行手段により、動的表示において、特定識別情報が現出するか否かの判定演出が実行される。そして、特定演出実行手段に設けられた特定毎判定実行手段により、特定演出毎に判定演出が実行される。これにより、特定演出毎に、実際に取得された動的表示の数より多い数の判定演出を実行して、多くの抽選機会を得られているかのように遊技者に錯覚させることで、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１１８２】
遊技機Ｅ５において、
前記特定演出実行手段は、
１の前記判定演出を行う第１演出（例えば、「ガセ疑似連１」）を実行する第１演出実行手段と、
該第１演出実行手段による前記第１演出が行われた後に、再度、前記判定演出を行う第２演出（例えば、「ガセ疑似連２」）を実行する第２演出実行手段と、を備え、
前記第２減少手段は、
前記第１演出実行手段による前記第１演出の終了に基づいて、前記演出数情報を減少させ、前記第２演出実行手段による前記第２演出の終了に基づいて、前記演出数情報を減少させる
ことを特徴とする遊技機Ｅ６。
【１１８３】
遊技機Ｅ６によれば、遊技機Ｅ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出実行手段に設けられた第１演出実行手段により、１の判定演出を行う第１演出が実行され、同じく特定演出実行手段に設けられた第２演出実行手段により、第１演出実行手段による第１演出が行われた後に、再度、判定演出を行う第２演出が実行される。ここで、第２減少手段により、第１演出実行手段による第１演出の終了に基づいて、演出数情報が減少されると共に、第２演出実行手段による第２演出の終了に基づいて、演出数情報が減少される。これにより、多くの抽選機会を得られているかのように遊技者に錯覚させつつ、第１表示手段における判定演出の演出回数と、第２表示手段で表示される演出数情報との整合性を保ち、違和感のない演出を提供して、遊技者が興醒めしてしまうことを防止することができる、という効果がある。
【１１８４】
遊技機Ｅ２からＥ６のいずれかにおいて、
前記動的表示実行手段は、
前記時間選定手段により選定された前記実行時間に基づいて、所定の演出要素（例えば、「高速変動」＋「低速変動」、「ガセ疑似連」演出、「疑似連」演出または「ノーマルリーチ」の演出要素等）の中から少なくとも１の演出要素を選定する演出要素選定手段（例えば、変動演出処理（Ｓ１１１７）のＳ１７０８）、を備え、
前記特定演出実行手段は、
前記特定演出において、前記演出要素選定手段によって選定され得る前記演出要素と同一又は類似の演出要素を実行する
ことを特徴とする遊技機Ｅ７。
【１１８５】
遊技機Ｅ７によれば、遊技機Ｅ２からＥ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的表示実行手段に設けられた演出要素選定手段により、時間選定手段により選定された実行時間に基づいて、所定の演出要素の中から少なくとも１の演出要素が選定される。そして、特定演出実行手段により、特定演出において、演出要素選定手段によって選定され得る演出要素と同一又は類似の演出要素が実行される。これにより、遊技者に、実際の動的表示の実行回数より多い回数（長い実行時間）の動的表示が行われたかのように錯覚させることができ、多くの抽選機会を得られているかのように遊技者に思わせることで

、遊技の興趣を向上することができる。
【１１８６】
なお、「同一又は類似」とは、時間および内容がすべて同一のものや、時間が同一で内容が若干（色合いや構図、大きさ等が少し）異なるものや、内容が同一で時間が若干（数秒程度）ことなるもの等が例示され、基準となる演出要素を連想できる内容及び時間の演出要素であれば、上記「同一又は類似」の範疇に入る。
【１１８７】
遊技機Ｅ２からＥ７のいずれかにおいて、
前記動的表示実行手段および前記特定演出実行手段は、
前記第１表示手段の複数の表示領域のそれぞれにおいて、前記識別情報を変動および停止する個別領域変動手段（例えば、左図柄列Ｚ１、中図柄列Ｚ２および右図柄列Ｚ３）、を備え、
前記特定演出実行手段は、
前記時間選定手段により選定された前記動的表示の実行時間の終了タイミングと、前記特定演出におけるいずれかの前記表示領域の前記識別情報の停止タイミングとを同期させるタイミング同期手段（例えば、「非リーチ（ロング）」演出態様の確定タイミングと、「ガセ疑似連２」の左図柄列Ｚ１の停止タイミングとを同期）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｅ８。
【１１８８】
遊技機Ｅ８によれば、遊技機Ｅ２からＥ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的表示実行手段および特定演出実行手段に設けられた個別領域変動手段により、第１表示手段の複数の表示領域のそれぞれにおいて、識別情報が変動又は停止される。そして、特定演出実行手段に設けられたタイミング同期手段により、時間選定手段により選定された動的表示の実行時間の終了タイミングと、特定演出におけるいずれかの表示領域の識別情報の停止タイミングとが同期される。これにより、動的表示の代わりに実行される特定演出に該動的表示との関連性を持たせ、特定演出の実行中であっても動的表示の終了タイミングを認識することが可能となり、特定演出と動的表示との関連性を遊技者に示唆することができる、という効果がある。
【１１８９】
遊技機Ｅ８において、
前記タイミング同期手段は、
前記第２演出実行手段による前記第２演出において、該第２演出の終了時に識別情報を停止する表示領域（例えば、中図柄列Ｚ２）以外の表示領域における前記識別情報（例えば、左図柄列Ｚ１）の停止タイミングを、前記動的表示の実行時間の終了タイミングと同期させる
ことを特徴とする遊技機Ｅ９。
【１１９０】
遊技機Ｅ９によれば、遊技機Ｅ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、タイミング同期手段により、第２演出実行手段による第２演出において、該第２演出の終了時に識別情報を停止する表示領域以外の表示領域における識別情報の停止タイミングが、動的表示の実行時間の終了タイミングと同期される。これにより、特定演出の終了タイミング以外の識別情報の停止タイミングを動的表示の停止タイミングと関連させ、動的表示の代わりに実行される特定演出の実行中であっても動的表示の終了タイミングを認識することが可能となり、特定演出と動的表示との関連性を遊技者に示唆することができる、という効果がある。
【１１９１】
＜Ｆ群：スランプ演出と保留装置の関係＞
従来より、パチンコ機等の遊技機では、液晶表示装置等の表示手段にて図柄等の動的表示（変動演出）が行われる間に、球等の遊技媒体が始動入球手段に入球すると、所定の数を上限として、その入球に係る動的表示が保留されるものがある。そして、実行中の動的

表示が終了すると、保留された未実行の動的表示の実行が開始される。

【１１９２】

また、この種の遊技機として、遊技領域に発射された球を保留する保留手段が設けられたパチンコ機が存在する。このパチンコ機では、保留手段に球を保留させ、所定条件の成立（例えば、遊技者による解除ボタンの押下操作）に基づいて、保留手段に保留された球を解放し、該球が下流側に設けられた入球口に入球するように構成され、遊技者に所定の遊技価値を付与するように構成されている（例えば、特許文献１（特開２００６－９５２３５号公報））。

【１１９３】

しかしながら、従来の遊技機では、上記保留手段から解放された球の入球口への入球と、始動入球手段への入球に基づく動的表示とが関連しておらず、遊技が単調となり演出内容に意外性を生み出せていなかった。よって、従来の遊技機から遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１１９４】

Ｆ群の発明は、上記例示した事情に鑑みてなされたものであり、保留手段に保留された球を用いた遊技の興趣向上を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。

【１１９５】

遊技球を遊技領域に向けて発射する発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

該発射手段により発射された遊技球が入球可能な第１入球手段（例えば、左側特図入賞口７７ａ又は右側特図入賞口７８ａ）と、

該第１入球手段への遊技球の入球に起因して抽選情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１）を取得する取得手段（例えば、特図入賞口スイッチ）と、

該取得手段によって取得された前記抽選情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、変動開始処理（Ｓ３０７）のＳ４０１）と、

該判定手段による判定結果に基づいて、第１表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）において行われる識別情報の動的表示（例えば、第３図柄の変動演出）を選定する選定手段（例えば、変動種別カウンタＣＳ１）と、

該選定手段によって選定された前記動的表示を、前記第１表示手段において実行する動的表示実行手段（例えば、音声ランプ制御装置１１３）と、を備え、

該動的表示実行手段により実行される前記動的表示において特定識別情報（例えば、「大当たり表示」）が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段と異なる第２入球手段（例えば、ダミー入賞口７５）と、

該第２入球手段の前記遊技領域の上方側に設けられ、前記遊技領域を流下する遊技球を保留可能な保留手段（例えば、保留装置７３）と、

該保留手段に保留された遊技球を、前記動的表示に関する所定の第１条件の成立（例えば、「スランプ演出」の開始から「６秒」経過）に基づいて解放する解放手段（例えば、保留装置ソレノイド７３ｆ）と、

該解放手段によって解放された遊技球が前記第２入球手段に入球した場合に、前記動的表示に関連する関連表示（例えば、ダミー保留表示としての保留図柄）を現出する関連現出手段（例えば、ダミー保留球数カウンタ２２３ｃ）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｆ０。

【１１９６】

遊技機Ｆ０によれば、発射手段により、遊技領域に向けて遊技球が発射され、その発射手段により発射された遊技球が第１入球手段に入球可能に構成される。そして、その第１入球手段への遊技球の入球に起因して、取得手段により、抽選情報が取得され、その取得手段により取得された抽選情報に基づいて、判定手段により、判定が行われる。そして、判定手段による判定結果に基づいて、選定手段により、第１表示手段において行われる識別情報の動的表示が選定され、その選定手段によって選定された動的表示が、動的表示実

行手段により、第１表示手段において実行される。そして、動的表示実行手段により実行される動的表示において特定識別情報が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、第１入球手段と異なる第２入球手段に発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成され、その第２入球手段の遊技領域の上方側に設けられた保留手段により、遊技領域を流下する遊技球が保留可能に構成される。そして、動的表示に関する所定の第１条件の成立に基づいて、解放手段により、保留手段に保留された遊技球が解放される。そして、解放手段によって解放された遊技球が第２入球手段に入球した場合に、関連現出手段により、動的表示に関連する関連表示が現出される。これにより、保留手段に保留された遊技球が動的表示における第１条件の成立に基づいて解放されると共に、開放された遊技球が第２入球手段に入球することで動的表示と関連性がある関連表示を行うことができる。よって、動的表示における演出と保留手段に保留された遊技球を用いた演出とにより、演出のバリエーションを豊富にすることができ、保留手段に保留された遊技球を用いた遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１１９７】

遊技機Ｆ０において、

前記第１条件は、

前記動的表示の実行が開始されてから所定秒数経過した場合である

ことを特徴とする遊技機Ｆ１。

【１１９８】

遊技機Ｆ１によれば、遊技機Ｆ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的表示の実行が開始されてから所定秒数経過した場合が第１条件とされる。即ち、動的表示の実行が開始されてから所定秒数経過した場合に、保留手段に保留されていた遊技球を解放して、第２入球手段に入球させることができる。これにより、保留手段に保留された遊技球の入球に基づいて動的表示と関連性がある演出を行うことが可能となる。よって、動的表示における演出と保留手段に保留された遊技球を用いた演出とにより、演出のバリエーションを豊富にすることができ、保留手段に保留された遊技球を用いた遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１１９９】

遊技機Ｆ０又はＦ１において、

所定の数を上限として、前記取得手段により取得される前記抽選情報を記憶する記憶手段（例えば、保留球格納エリア２０３ｃ）と、

該記憶手段に記憶された前記抽選情報の数に対応する前記動的表示の演出数情報を表示可能な第２表示手段（例えば、コクピット表示領域Ｄｂ）と、を備え、

前記関連現出手段は、

前記関連表示として、前記演出数情報を増加して表示する演出数情報増加手段（例えば、ダミー保留表示として保留図柄を追加）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｆ２。

【１２００】

遊技機Ｆ２によれば、遊技機Ｆ０又はＦ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段により、所定の数を上限として、取得手段により取得される抽選情報が記憶され、その記憶手段に記憶された抽選情報の数に対応する動的表示の演出数情報が、第２表示手段に表示可能に構成される。ここで、関連現出手段に設けられた演出数情報増加手段により、関連表示として演出数情報が増加して表示される。即ち、保留手段によって保留されていた遊技球が第２入球手段に入球した場合に、動的表示の演出数である演出数情報が増加して表示される。これにより、保留手段に保留された遊技球の入球に基づいて動的表示の演出数が増加されたかのような演出を行うことが可能となる。よって、実際に取得された動的表示の演出数より多い数の演出数情報を表示して、多くの抽選機会を得られるかのように遊技者に錯覚させることで、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２０１】

遊技機Ｆ２において、
前記動的表示実行手段は、
前記動的表示において、前記特定識別情報が現出するか、該特定識別情報と異なる非特定識別情報が現出するか否かの判定演出（例えば、「低速変動」の演出要素、「疑似連」演出、「ガセ疑似連」演出又は「ノーマルリーチ」の演出要素等の全図柄停止時）を実行する判定演出実行手段、を備え、
前記関連現出手段は、
前記演出数情報増加手段により前記演出数情報を増加して表示する場合に、前記判定演出の実行回数を１回増加する判定演出増加手段（例えば、「スランプ演出」における「ガセ疑似連１」および「ガセ疑似連２」）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｆ３。
【１２０２】
遊技機Ｆ３によれば、遊技機Ｆ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的表示実行手段に設けられた判定演出実行手段により、動的表示において、特定識別情報が現出するか、その特定識別情報と異なる非特定識別情報が現出するか否かの判定演出が実行される。そして、関連現出手段に設けられた判定演出増加手段により、演出数情報増加手段により演出数情報を増加して表示する場合に、判定演出の実行回数が１回増加される。これにより、保留手段に保留された遊技球の入球に基づいて動的表示における判定演出が増加され、実際に取得された動的表示の判定演出数より多い数の判定演出を実行して、多くの抽選機会を得られるかのように遊技者に錯覚させることで、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１２０３】
遊技機Ｆ３において
前記関連現出手段は、
前記判定演出増加手段によって前記判定演出の実行回数が増加された場合、該判定演出の終了時に前記演出数情報を１つ減少させる増加時減少手段（例えば、「ガセ疑似連１」の終了時に実行図柄を消去）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｆ４。
【１２０４】
遊技機Ｆ４によれば、遊技機Ｆ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、関連現出手段に設けられた増加時減少手段により、判定演出増加手段によって判定演出の実行回数が増加された場合、その判定演出の終了時に演出数情報が１つ減少される。これにより、判定演出を増加した場合に、判定演出の増加に伴い演出数情報を１つ増加すると共に、該判定演出の終了に伴って演出数情報を１つ減少することで、実際の判定演出が増加されているかのような臨場感を醸し出すことが可能となる。よって、意外性のある演出を実行して、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１２０５】
遊技機Ｆ０からＦ４のいずれかにおいて、
前記発射手段により発射された遊技球を前記第１入球手段へ流下させる第１流路（例えば、振分入球口７２）、を備え、
前記保留手段は、
前記第１流路に設けられる
ことを特徴とする遊技機Ｆ５。
【１２０６】
遊技機Ｆ５によれば、遊技機Ｆ０からＦ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１流路により、発射手段により発射された遊技球が第１入球手段へ流下される。そして、保留手段が第１流路に設けられる。これにより、第１入球手段へ入球し得る遊技球を保留手段で保留することが可能となり、第１入球手段へ遊技球が流入し得る場合には、先に保留手段で遊技球が保留された状態にすることができる。よって、保留手段に保留された遊技球の入球に基づいて動的表示と関連性がある演出を行う場合に、保留手段に遊技

球が保留された状態を維持することができる。よって、動的表示における演出と保留手段に保留された遊技球を用いた演出とにより、演出のバリエーションを豊富にすることができ、保留手段に保留された遊技球を用いた遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１２０７】

遊技機Ｆ５において、

前記保留手段は、

遊技球を貯留可能な貯留部（例えば、保留球保持部７３ｂ）と、

該貯留部に遊技球が貯留されていない場合に、前記第１流路を流下する遊技球を前記貯留部へ案内する案内部（例えば、保留装置開閉板７３ａ）と、を備え、

前記案内部は、

前記貯留部に遊技球が貯留されている場合に、前記第１流路を流下する遊技球を、前記第１入球手段側へ流下させる

ことを特徴とする遊技機Ｆ６。

【１２０８】

遊技機Ｆ６によれば、遊技機Ｆ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保留手段に設けられた貯留部により、遊技球が貯留可能に構成され、その貯留部に遊技球が貯留されていない場合に、同じく保留手段に設けられた案内部により、第１流路を流下する遊技球が貯留部へ案内される。そして、案内部により、貯留部に遊技球が貯留されている場合に、第１流路を流下する遊技球が、第１入球手段側へ流下される。これにより、貯留部に遊技球が貯留されていない場合に、第１入球手段へ入球し得る遊技球を保留手段で保留することが可能となる一方、貯留部に遊技球が貯留されている場合は、第１入球手段へ入球し得る遊技球を第１入球手段側へ流下させることができる。よって、第１入球手段へ遊技球が入球し得る場合には、先に保留手段で遊技球が保留された状態にすることができる。従って、保留手段に保留された遊技球の入球に基づいて動的表示と関連性がある演出を行う場合に、保留手段に遊技球が必ず保留された状態とすることができる。その結果、動的表示における演出と保留手段に保留された遊技球を用いた演出とにより、演出のバリエーションを豊富にすることができ、保留手段に保留された遊技球を用いた遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１２０９】

遊技機Ｆ６において、

前記第１流路は、

遊技球を流下させる通路壁（例えば、振分入球口７２のパチンコ機１０前方側の側壁）、を有し、

前記案内部は、

前記貯留部へ遊技球を案内する状態である場合に、該案内部の先端部分が前記通路壁と面接触する形状である

ことを特徴とする遊技機Ｆ７。

【１２１０】

遊技機Ｆ７によれば、遊技機Ｆ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１流路の通路壁により、遊技球が流下される。そして、案内部が貯留部へ遊技球を案内する状態である場合に、案内部の先端部分が通路壁と面接触する形状に構成される。即ち、案内部の先端部分が通路壁と面接触することで、上記先端部分の上面部以外の部分に遊技球が衝突することとなる。よって、第１流路に流入した遊技球が案内部の先端部分の上面部と衝突し難くすることで、案内部が破損してしまうことを防止することができる、という効果がある。

【１２１１】

遊技機Ｆ５からＦ７のいずれかにおいて、

前記第１入球手段は、

所定の所定第１入球手段（例えば、左側特図入賞口７７ａ）と、

該所定第１入球手段と異なる特定第１入球手段（例えば、右側特図入賞口７８ａ）と、の複数設けられ、
前記第１流路は、
該第１流路を流下する遊技球を、前記所定第１入球手段又は前記特定第１入球手段に交互に振り分ける振分手段（例えば、振分装置７６）、を備え、
前記第２入球手段は、
前記所定第１入球手段と前記特定第１入球手段の間の領域に配置される
ことを特徴とする遊技機Ｆ８。
【１２１２】
遊技機Ｆ８によれば、遊技機Ｆ５からＦ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１入球手段として、所定の所定第１入球手段と、その所定第１入球手段と異なる特定第２入球手段とが複数設けられ、第１流路に設けられた振分手段により、第１流路を流下する遊技球が、所定第１入球手段または特定第１入球手段に交互に振り分けられる。そして、第２入球手段が、所定第１入球手段と特定第２入球手段との間の領域に配置される。これにより、第１流路を流下する遊技球が、第１入球手段に入ったのか第２入球手段に入ったのかを認識し難くすることで、第２入球手段への入球に基づいて演出数情報を表示した場合でも、あたかも第１入球手段に入球したことで演出数情報が表示されたかのように遊技者に錯覚させることが可能となる。その結果、第２入球手段への入球に基づいて演出数情報を表示しつつ、該演出数情報に基づいて判定演出を行った場合でも、実際の判定演出が複数回実行されているかのような臨場感を醸し出すことが可能となる。よって、意外性のある演出を実行して、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１２１３】
遊技機Ｆ８において、
前記保留手段は、
前記遊技領域において、前記振分手段の上流側に配置される
ことを特徴とする遊技機Ｆ９。
【１２１４】
遊技機Ｆ９によれば、遊技機Ｆ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保留手段が、遊技領域において、振分手段の上流側に配置される。これにより、所定第１入球手段または特定第１入球手段へ入球し得る遊技球を、振分手段によって振り分けられる前に保留手段で保留することが可能となる。よって、所定第１入球手段又は特定第１入球手段のいずれかへ遊技球が入球し得る場合、いずれの場合でも先に保留手段で遊技球が保留された状態にすることができる。従って、保留手段に保留された遊技球の入球に基づいて動的表示と関連性がある演出を行う場合に、保留手段に遊技球が保留された状態を維持することができる。その結果、動的表示における演出と保留手段に保留された遊技球を用いた演出とにより、演出のバリエーションを豊富にすることができ、保留手段に保留された遊技球を用いた遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。
【１２１５】
遊技機Ｆ０からＦ４のいずれかにおいて、
前記第１入球手段へ入球した遊技球を流下する第２流路（例えば、アウト口６６）、を備え、
前記保留手段は、
前記第２流路に設けられる
ことを特徴とする遊技機Ｆ１０。
【１２１６】
遊技機Ｆ１０によれば、遊技機Ｆ０からＦ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２流路により、第１入球手段へ入球した遊技球が流下され、保留手段が第２流路に設けれる。第１入球手段に入球し得る遊技球を保留してしまった場合、遊技者は、特定識別情報が現出する可能性がある抽選情報が取得されないことによる喪失感を感じてしまい、遊技に興醒めしてしまうおそれがある。これに対し、遊技機Ｆ１０によれば、第１入

球手段に入球し、以後の遊技に使用しない遊技球を保留手段により保留することができる。よって、第１入球手段等へ入球し得て遊技に使用される遊技球ではなく、遊技に使用しない遊技球を第２入球手段に入球させ、動的表示における演出と保留手段に保留された遊技球を用いた演出とにより、演出のバリエーションを豊富にすることができ、遊技者を興醒めさせず、保留手段に保留された遊技球を用いた遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１２１７】

＜Ｇ群：複数の変動演出を跨いだ演出を実行、入賞タイミングに応じて演出時間変更＞

従来より、パチンコ機等の遊技機では、液晶表示装置等の表示手段にて図柄等の動的表示（変動演出）が行われる間に、球等の遊技媒体が始動入球手段に入球すると、所定の数を上限として、その入球に係る動的表示が保留されるものがある。そして、実行中の動的表示が終了すると、保留された未実行の動的表示の実行が開始される。

【１２１８】

この動的表示では、遊技の興趣の一環として、大当たりを発生し得る特定表示結果以外の特殊結果が現出した場合に、当該動的表示において再び図柄を変動させ、再度、動的表示が実行されたかのような疑似的な演出（所謂、「疑似連」演出）を実行しつつ、改めて特定表示結果が現出するか否かの演出を実行するものがある（例えば、特許文献１（特開２０１５－１３４０２７号公報））。

【１２１９】

しかしながら、従来の遊技機では、動的表示の内容が単調となり演出内容に意外性を生み出せていなかった。よって、従来の遊技機から遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１２２０】

Ｇ群の発明は、上記例示した事情に鑑みてなされたものであり、好適に遊技の興趣向上を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。

【１２２１】

所定の始動条件の成立を契機として抽選情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１）を取得する取得手段（例えば、左側特図入賞口７７ａ又は右側特図入賞口７８ａ）と、

該取得手段によって取得された前記抽選情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、変動開始処理（Ｓ３０７）のＳ４０１）と、

該判定手段による判定結果に基づいて、表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）において行われる識別情報の動的表示（例えば、第３図柄の変動演出）の基準時間を選定する基準選定手段（例えば、変動種別カウンタＣＳ１）と、

該基準選定手段によって選定された基準時間に基づいて、前記表示手段において前記動的表示を実行する動的表示実行手段（例えば、音声ランプ制御装置１１３）と、を備え、

該動的表示実行手段により実行される前記動的表示において特定識別情報（例えば、「大当たり表示」）が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、

少なくとも複数の前記動的表示のそれぞれの一部分に跨って行われる特定演出（例えば、「スランプ演出」の「ガセ疑似連２」）を実行する特定演出実行手段（例えば、スランプ演出格納エリア２２３ｈ）と、

該特定演出実行手段による前記特定演出の実行中に、前記取得手段によって新たな前記抽選情報が取得された場合に、該抽選情報の取得タイミングを判別するタイミング判別手段（例えば、変動設定処理（Ｓ１２１３）のＳ１４１９）と、

該タイミング判別手段の判別結果に基づいて、前記特定演出以降に行われる所定の特殊演出（例えば、「ガセ疑似連３」又は「発展可否演出」）の演出時間を設定する特殊演出設定手段（例えば、変動設定処理（Ｓ１２１３）のＳ１４２０～Ｓ１４２２）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｇ０。

【１２２２】

遊技機Ｇ０によれば、取得手段により、所定の始動条件の成立を契機として抽選情報が取得され、判定手段により、取得手段によって取得された抽選情報に基づいて判定が行われる。そして、判定手段よる判定結果に基づいて、基準選定手段により、表示手段において行われる識別情報の動的表示の基準時間が選定され、基準選定手段によって選定された基準時間に基づいて、動的表示実行手段により、表示手段において動的表示が実行される。そして、動的表示実行手段により実行される動的表示において特定識別情報が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、特定演出実行手段により、少なくとも複数の動的表示のそれぞれの一部分に跨って行われる特定演出が実行され、その特定演出実行手段による特定演出の実行中に、取得手段によって新たな抽選情報が取得された場合に、タイミング判別手段により、抽選情報の取得タイミングが判別される。そして、そのタイミング判別手段の判別結果に基づいて、特殊演出設定手段により、特定演出以降に行われる所定の特殊演出の演出時間が設定される。これにより、少なくとも複数の動的表示のそれぞれの一部分に跨って行われている特定演出の実行中における抽選情報の取得タイミングに応じて、以降の特殊演出の演出時間にバリエーションを設けることで、演出のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２２３】

遊技機Ｇ０において、

前記特定演出実行手段は、

前記特定演出を実行する場合に、所定の加算時間（例えば、延長時間）を選定する加算時間選定手段（例えば、変動設定処理（Ｓ１２１３）のＳ１４０６）と、

該加算時間選定手段により選定された前記加算時間と、前記基準時間選定手段によって選定された前記基準時間との合計時間の間、前記特定演出を実行する合計時間実行手段（例えば、スランプ演出タイマ２２３ｇ）と、を備え、

前記タイミング判別手段は、

前記加算時間選定手段によって選定された前記加算時間に基づく前記特定演出を実行しているタイミングか否かを判別する

ことを特徴とする遊技機Ｇ１。

【１２２４】

遊技機Ｇ１によれば、遊技機Ｇ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出実行手段に設けられた加算時間選定手段により、特定演出を実行する場合に、所定の加算時間が選定される。そして、同じく特定演出実行手段に設けられた合計時間実行手段により、加算時間選定手段によって選定された加算時間と、基準時間選定手段によって選定された基準時間との合計時間の間、特定演出が実行される。ここで、タイミング判別手段により、加算時間選定手段によって選定された加算時間に基づく特定演出を実行しているタイミングか否かが判別される。即ち、基準時間と加算時間とによって実行されている特定演出が、加算時間に基づいて行われている部分の実行中であるときに、抽選情報が取得されたか否かに応じて、以降の特殊演出の演出時間が設定される。よって、加算時間を考慮した上で特殊演出の演出時間を設定することができるので、加算時間に基づく特定演出を実行していた場合であっても、特定演出と特殊演出との演出内容の整合性を保つことができ、遊技者が違和感を感じない演出を提供することができる、という効果がある。

【１２２５】

遊技機Ｇ１において、

前記特定演出実行手段は、

前記加算時間に基づく前記特定演出の経過時間を計数する経過時間計数手段（例えば、変動設定処理（Ｓ１２１３）のＳ１４２１）、を備え、

前記特殊演出設定手段は、

前記タイミング判別手段によって、前記加算時間に基づく前記特定演出の実行中であると判別された場合に、先の前記抽選情報に基づく前記基準時間と前記経過時間計数手段によって計数された前記特定演出の前記経過時間とに基づいて、前記特殊演出を設定する経

過時間分設定手段（例えば、変動設定処理（Ｓ１２１３）のＳ１４１１又はＳ１４１３）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｇ２。
【１２２６】
遊技機Ｇ２によれば、遊技機Ｇ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出実行手段に設けられた経過時間計数手段により、加算時間に基づく特定演出の経過時間が計数される。そして、特殊演出設定手段に設けられた経過時間分設定手段により、タイミング判別手段によって、加算時間に基づく特定演出の実行中であると判別された場合に、先の抽選情報に基づく基準時間と経過時間計数手段によって計数された特定演出の経過時間とに基づいて、特殊演出が設定される。即ち、特定演出の経過時間に基づいて、特殊演出の演出時間が変化する。これにより、少なくとも複数の動的表示のそれぞれの一部分に跨って行われている特定演出の実行中における抽選情報の取得タイミングに応じて、以降の特殊演出の演出時間にバリエーションを設けることで、演出のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１２２７】
遊技機Ｇ１又はＧ２において、
前記特殊演出設定手段は、
前記タイミング判別手段によって、前記取得手段によって新たな前記抽選情報が取得されたタイミング、前記加算時間に基づく前記特定演出の実行中ではないと判別された場合に、取得済みの前記加算時間を差し引いた上で、先の前記抽選情報に基づく前記基準時間と後の前記抽選情報に基づく前記基準時間とに基づいて、前記特殊演出を設定する加算差引設定手段（例えば、変動設定処理（Ｓ１２１３）のＳ１４２０）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｇ３。
【１２２８】
遊技機Ｇ３によれば、遊技機Ｇ１又はＧ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特殊演出設定手段に設けられた加算差引設定手段により、タイミング判別手段によって、取得手段によって新たな抽選情報が取得されたタイミングが、加算時間に基づく特定演出の実行中ではないと判別された場合に、取得済みの加算時間を差し引いた上で、先の抽選情報に基づく基準時間と後の抽選情報に基づく基準時間とに基づいて、特殊演出が設定される。即ち、加算時間に基づく特定演出が実行されていない状況であれば、以降の特殊演出について加算時間分を差し引いても演出内容と演出時間との齟齬が生じないと共に、演出時間の管理が容易となる。これにより、演出上の整合性と演出設定の管理の容易化を図りつつ、少なくとも複数の動的表示のそれぞれの一部分に跨って行われている特定演出の実行中における抽選情報の取得タイミングに応じて、以降の特殊演出の演出時間にバリエーションを設けることで、演出のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１２２９】
遊技機Ｇ０からＧ３のいずれかにおいて、
前記動的表示実行手段は、
前記動的表示において、前記特定識別情報が現出するか否かの判定演出（例えば、「低速変動」の演出要素、「疑似連」演出、「ガセ疑似連」演出又は「ノーマルリーチ」の演出要素等の全図柄停止時）を実行する判定演出実行手段、を備え、
前記特定演出実行手段および前記特殊演出設定手段は、
前記特定演出および前記特殊演出において、前記判定演出を実行する
ことを特徴とする遊技機Ｇ４。
【１２３０】
遊技機Ｇ４によれば、遊技機Ｇ０からＧ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的表示実行手段に設けられた判定演出実行手段により、動的表示において、特定識別情報が現出するか否かの判定演出が実行される。そして、特定演出実行手段および特殊演出設定手段により、特定演出及び特殊演出において判定演出が実行される。これにより

、特定演出および特殊演出においても判定演出が実行されることで、演出のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２３１】

遊技機Ｇ１からＧ４のいずれかにおいて、

前記動的表示実行手段による前記動的表示が実行されているか否かを判別可能な実行判別手段（例えば、主スランプカウンタ２０３ｅ又はデモコマンド）、を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記取得手段によって前記抽選情報が取得された場合に、前記実行判別手段によって前記動的表示が実行されていないと判別されるとき、前記基準選定手段によって選定された前記基準時間と、前記加算時間選定手段によって選定された前記加算時間とを合計した合計時間が経過するまで、前記特定演出を実行する

ことを特徴とする遊技機Ｇ５。

【１２３２】

遊技機Ｇ５によれば、遊技機Ｇ１からＧ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、実行判別手段により、動的表示実行手段による動的表示が実行されているか否かが判別可能に構成される。そして、特定演出実行手段により、取得手段によって抽選情報が取得された場合に、実行判別手段によって動的表示が実行されていないと判別されるとき、基準選定手段によって選定された基準時間と、加算時間選定手段によって選定された加算時間とを合計した合計時間が経過するまで、特定演出が実行される。これにより、選定された動的表示の基準時間が経過した後も、加算時間が経過するまで特定演出を実行することができ、表示手段における演出の実行時間を増やすことで、表示手段において演出が行われていない状況を少なくし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２３３】

遊技機Ｇ１からＧ５のいずれかにおいて、

前記特定演出実行手段は、

前記判定手段によって前記特定識別情報を現出しないと判定された場合に、前記加算時間選定手段により前記加算時間を選定し、該加算時間に基づいて特定演出を実行するハズレ時実行手段（例えば、変動設定処理（Ｓ１２１３）のＳ１４０５）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｇ６。

【１２３４】

遊技機Ｇ６によれば、遊技機Ｇ１からＧ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出実行手段に設けられたハズレ時実行手段により、判定手段によって特定識別情報を現出しないと判定された場合に、加算時間選定手段により加算時間を選定し、該加算時間に基づいて特定演出が実行される。これにより、動的表示において特定識別情報が現出しないことによって遊技価値が付与されない場合であったとしても、取得された基準時間より長く表示手段において特定演出を行い、表示手段において動的な演出が行われていない状況を少なくすることで、遊技者が興醒めしないようにすることができる、という効果がある。

【１２３５】

遊技機Ｇ１からＧ６のいずれかにおいて、

前記加算時間選定手段は、

前記特定識別情報が現出する場合に、前記加算時間を非取得とする加算非取得手段（例えば、変動設定処理（Ｓ１２１３）のＳ１４０５：Ｙｅｓ）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｇ７。

【１２３６】

遊技機Ｇ７によれば、遊技機Ｇ１からＧ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、加算時間選定手段に設けられた加算非取得手段により、特定識別情報が現出する場合に、加算時間が非取得とされるように構成される。動的表示において特定識別情報が現出した場合、該動的表示の終了後に直ちに所定の遊技価値が付与される特別遊技状態（例えば、大当たり）に移行し、該特別遊技状態に応じた報知を行わなければならない。従って

、特定識別情報が現出する動的表示においても加算時間を取得して、該加算時間に基づく特定演出を実行してしまうと、特別遊技状態の開始に伴って特定演出が途中で打ち切られてしまい、演出内容に遊技者が違和感を感じてしまうおそれがある。そこで、遊技機Ｇ７によれば、特定識別情報が現出する動的表示である場合には、加算時間を非取得とするように構成される。このように構成することで、取得された動的時間の終了タイミングと特定識別情報に基づく特別遊技状態の開始タイミングとを同期させることができるので、演出の齟齬が生ずることなく、遊技者が違和感を感じない演出を提供することができる、という効果がある。

【１２３７】

遊技機Ｇ７において、

前記選定手段は、

前記動的表示において、前記特定識別情報の一部分を構成する前記識別情報の組み合わせである前段階識別情報（例えば、「リーチ表示」）を現出するか否かを選定する前段階選定手段（例えば、停止パターン選択カウンタＣ３）、を備え、

前記加算未取得手段は、

前記前段階選定手段によって前記動的表示において前記前段階識別情報を現出させる場合に、前記加算時間を非取得とする

ことを特徴とする遊技機Ｇ８。

【１２３８】

遊技機Ｇ８よれば、遊技機Ｇ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、選定手段に設けられた前段階選定手段により、動的表示において、特定識別情報の一部分を構成する識別情報の組み合わせである前段階識別情報を現出するか否かが選定される。そして、加算未取得手段により、前段階選定手段によって動的表示において前段階識別情報を現出させる場合に、加算時間が非取得とされるように構成されている。前段階識別情報を含む動的表示では、特定識別情報が現出するか否かの判定演出が行われるのが一般的であるため、該判定演出を実行するために比較的長い動的表示の実行時間が選定される。このような場合、該動的時間の間に新たに取得手段によって抽選情報が取得される可能性がある。よって、このような場合まで取得された動的時間より長い時間行われる特定演出を行う必要性が乏しい。そこで、遊技機Ｇ８では、前段階識別情報を現出させる動的表示の実行時間が選定された場合には、加算時間を非取得とするように構成する。このように構成することで、必要以上に表示手段における演出時間を長くせず、遊技者が遊技に興醒めしないようにすることができる、という効果がある。

【１２３９】

＜Ｈ群：保留装置の構成＞

従来より、パチンコ機等の遊技機では、液晶表示装置等の表示手段にて図柄等の動的表示（変動演出）が行われる間に、球等の遊技媒体が始動入球手段に入球すると、所定の数を上限として、その入球に係る動的表示が保留されるものがある。そして、実行中の動的表示が終了すると、保留された未実行の動的表示の実行が開始される。

【１２４０】

また、この種の遊技機として、遊技領域に発射された球を保留する保留手段が設けられたパチンコ機が存在する。このパチンコ機では、保留手段に球を保留させ、所定条件の成立（例えば、遊技者による解除ボタンの押下操作）に基づいて、保留手段に保留された球を解放し、該球が下流側に設けられた入球口に入球するように構成され、遊技者に所定の遊技価値を付与するように構成されている（例えば、特許文献１（特開２００６－９５２３５号公報））。

【１２４１】

しかしながら、従来の遊技機では、所定条件の成立に基づいて保留手段に保留された遊技球を入賞口に入賞させる直接的な遊技価値の付与による興趣向上を目的としており、該遊技価値を付与するために多くの遊技球を保留しなければならず、その結果、遊技領域における保留手段の設置領域が大きくなり、遊技領域の盤面設計の自由度が低下していた。

よって、従来の遊技機から設計自由度の向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１２４２】

Ｈ群の発明は、上記例示した事情に鑑みてなされたものであり、保留手段に保留された球を用いて遊技の興趣向上を図りつつ、遊技機の設計自由度の向上を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。

【１２４３】

遊技球を遊技領域に向けて発射する発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

該発射手段により発射された遊技球が入球可能な第１入球手段（例えば、左側特図入賞口７７ａ又は右側特図入賞口７８ａ）と、

該第１入球手段への遊技球の入球に起因して抽選情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１）を取得する取得手段（例えば、特図入賞口スイッチ）と、

該取得手段によって取得された前記抽選情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、変動開始処理（Ｓ３０７）のＳ４０１）と、

該判定手段による判定結果に基づいて、表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）において行われる識別情報の動的表示（例えば、第３図柄の変動演出）を選定する選定手段（例えば、変動種別カウンタＣＳ１）と、

該選定手段によって選定された前記動的表示を、前記表示手段において実行する動的表示実行手段（例えば、音声ランプ制御装置１１３）と、を備え、

該動的表示実行手段により実行される前記動的表示において特定識別情報（例えば、「大当たり表示」）が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、

前記発射手段により発射された遊技球が入球した場合に所定の遊技価値を付与するものであって、前記第１入球手段と異なる第２入球手段（例えば、ダミー入賞口７５）と、

該第２入球手段の前記遊技領域の上方側に設けられた第１流路を流下する遊技球を保留可能な保留手段（例えば、保留装置７３）と、

を備え、

該保留手段は、

１の遊技球を貯留可能な貯留部（例えば、保留球保持部７３ｂ）と、

該貯留部と連結し、該貯留部に遊技球が貯留されていない案内状態の場合に、前記第１流路を流下する遊技球を前記貯留部側に案内する案内部（例えば、保留装置開閉板７３ａ）と、

前記貯留部に遊技球が貯留された場合に、前記案内部を、前記案内状態から遊技球を前記貯留部に案内しない非案内状態に変化させる変化手段（例えば、回転軸部７３ｃ）と、

前記貯留部に遊技球が貯留された場合に、該貯留部における遊技球を貯留する貯留状態と、該貯留状態を解除する解除状態とに変化可能な可動手段（例えば、保持部ロック部７３ｅ１）と、

該可動手段を前記貯留状態と前記解除状態とに駆動する駆動手段（例えば、保留装置ソレノイド７３ｆ）と、

所定の第１条件が成立した場合に、前記駆動手段によって前記可動手段を前記貯留状態から前記解除状態に変化させる解除手段（例えば、保留装置駆動フラグ２０３ｆ）と、

該解除手段によって貯留状態が解除された遊技球を、前記第２入球手段側へ流下させる第２流路（例えば、盤面戻し口７４）と、

該第２流路を流下した遊技球が前記第２入球手段に入球した場合に、前記動的表示に関する所定の演出を実行する所定演出実行手段（例えば、ダミー保留表示である保留図柄の表示）と、

前記可動手段を前記解除状態から前記貯留状態に変化させた場合に、前記案内手段を前記案内状態に変化させる再案内手段（例えば、開閉板押出部７３ｅ２）と、を備えていることを特徴とする遊技機Ｈ０。

【１２４４】

遊技機Ｈ０によれば、発射手段により遊技球が遊技領域に向けて発射され、その発射手段により発射された遊技球が第１入球手段に入球可能に構成される。そして、第１入球手段への遊技球の入球に起因して抽選情報が取得され、その取得手段によって取得された抽選情報に基づいて、判定手段により判定が行われる。また、判定手段による判定結果に基づいて、選定手段により、表示手段において行われる識別情報の動的表示が選定され、その選定手段によって選定された動的表示が、動的表示実行手段により、表示手段において実行される。そして、動的表示実行手段により実行される動的表示において特定識別情報が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、第１入球手段と異なる第２入球手段に、発射手段により発射された遊技球が入球した場合に所定の遊技価値が付与されるように構成され、その第２入球手段の遊技領域の上方側に設けられた第１流路を流下する遊技球が、保留手段により保留可能に構成される。また、保留手段に設けられた貯留部により、１の遊技球が貯留可能に構成され、その貯留部と連結し、該貯留部に遊技球が貯留されていない案内状態の場合に、案内部により、第１流路を流下する遊技球が貯留部側に案内される。そして、貯留部に遊技球が貯留された場合に、可動手段により、貯留部における遊技球を貯留する貯留状態と、その貯留状態と解除する解除状態とに変化可能に構成される。また、駆動手段により、可動手段が貯留状態と解除状態とに駆動され、所定の第１条件が成立した場合に、解除手段により、駆動手段によって可動手段を貯留状態から解除状態に変化させ、その解除手段によって貯留状態が解除された遊技球が、第２流路により、第２入球手段側へ流下される。そして、第２流路を流下した遊技球が第２入球手段に入球した場合に、所定演出実行手段により、動的表示に関する所定の演出が実行される。さらに、再案内手段により、可動手段を解除状態から貯留状態に変化させた場合に、案内手段が案内状態に変化される。即ち、保留手段に貯留された１の遊技球が第２入球手段に入球した場合に、所定の遊技価値が付与されると共に、動的表示において所定の演出が実行され、さらに、保留手段に貯留された遊技球を解除した後、再び遊技球を貯留可能な状態にする際に、貯留部に遊技球が案内される状態とすることができる。これにより、効率よく保留手段に貯留された遊技球を用いた演出により、演出のバリエーションを豊富にすることができ、保留手段に貯留された遊技球を用いた遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。また、保留手段に多量の遊技球を貯留して多量の遊技価値を付与する構成でなくても遊技者に興趣を付与することができるので、保留手段によって興趣向上を図りつつ、保留手段の設置領域を小さくすることができ、遊技領域における盤面設計の自由度を高めることができる、という効果がある。

【１２４５】

＜Ｉ群：本保留表示と装飾保留表示＞

従来より、パチンコ機等の遊技機では、液晶表示装置等の表示手段にて図柄等の動的表示（変動演出）が行われる間に、球等の遊技媒体が始動入球手段に入球すると、所定の数を上限として、その入球に係る動的表示が保留されるものがある。そして、実行中の動的表示が終了すると、保留された未実行の動的表示の実行が開始される。

【１２４６】

この動的表示では、遊技の興趣の一環として、大当たりを発生し得る特定表示結果以外の特殊結果が現出した場合に、様々な演出を実行するものがある（例えば、特許文献１（特開２０１５－１３４０２７号公報））。

【１２４７】

しかしながら、上記遊技機において、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１２４８】

Ｉ群の発明は、上記例示した事情に鑑みてなされたものであり、好適に遊技の興趣向上を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。

【１２４９】

所定の始動条件の成立を契機として抽選情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１）を取得する取得手段（例えば、左側特図入賞口７７ａ又は右側特図入賞口７８ａ）と、

該取得手段によって取得された前記抽選情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、変動開始処理（Ｓ３０７）のＳ４０１）と、
該判定手段による判定結果に基づいて、第１表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍ）において行われる識別情報の動的表示（例えば、第３図柄の変動演出）を実行する動的表示実行手段（例えば、音声ランプ制御装置１１３）と、を備え、
該動的表示実行手段により実行される前記動的表示において特定識別情報が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、
所定の数を上限として、前記取得手段により取得される前記抽選情報を記憶する記憶手段（例えば、保留球格納エリア２０３ｃ）と、
該記憶手段に記憶された前記抽選情報の数に対応する基本演出数情報（例えば、本保留表示）を表示可能な第２表示手段（例えば、コクピット表示領域Ｄｂ）と、
前記第２表示手段において前記基本演出数情報を装飾（又は補助的に表示。以下、同様。）する装飾（又は補助。以下、同様。）演出数情報（例えば、ダミー保留表示）を表示する装飾表示手段（例えば、ダミー保留表示である保留図柄）と、を備え、
前記動的表示実行手段は、
前記動的表示において、前記特定識別情報が現出するか、該特定識別情報と異なる非特定識別情報（例えば、「ハズレ表示」やガセチャンス目図柄等）が現出するか否かの判定演出（例えば、「低速変動」の演出要素、「疑似連」演出、「ガセ疑似連」演出又は「ノーマルリーチ」の演出要素等の全図柄停止時）を実行する判定演出実行手段と、
前記基本演出数情報と前記装飾演出数情報とに対応する前記判定演出を実行する演出実行手段（例えば、スランプ演出格納エリア２２３ｈおよび保留情報格納エリア２２３ｉ）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｉ０。

【１２５０】

遊技機Ｉ０によれば、取得手段により、所定の始動条件の成立を契機として抽選情報が取得され、判定手段により、取得手段によって取得された抽選情報に基づいて判定が行われる。そして、判定手段よる判定結果に基づいて、動的表示実行手段により、第１表示手段において識別情報の動的表示が実行される。そして、動的表示実行手段により実行される動的表示において特定識別情報が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、記憶手段により、所定の数を上限として、取得手段により取得される抽選情報が記憶され、その記憶手段に記憶された抽選情報の数に対応する基本演出数情報が、第２表示手段により表示される。そして、装飾表示手段により、第２表示手段において基本演出数情報を装飾する装飾演出数情報が表示される。ここで、動的表示実行手段に設けられた判定演出実行手段により、動的表示において、特定識別情報が現出するか、その特定識別情報と異なる非特定識別情報が現出するか否かの判定演出が実行される。また、動的表示実行手段に設けられた演出実行手段により、基本演出数情報と装飾演出数情報とに対応する判定演出が実行される。これにより、特定識別情報又は非特定識別情報が現出する判定演出と連動するように基本演出数情報と装飾演出数情報とを表示又は消去し、基本演出数情報と装飾演出数情報と対応する判定演出が実行されることで、遊技者に違和感のない演出を提供し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２５１】

遊技機Ｉ０において、
前記演出実行手段は、
前記装飾表示手段によって前記装飾演出数情報を表示する場合に、追加的に実行する追加演出（例えば、「スランプ演出」における「ガセ疑似連２」）を選定する追加演出選定手段（例えば、変動設定処理（Ｓ１２１３）のＳ１４１３）、を備え、
前記装飾表示手段は、
前記追加演出選定手段により選定された前記追加演出を実行する前に、前記装飾演出数情報を表示する実行前表示手段（例えば、「ガセ疑似連２」の実行前にダミー入賞口７５へ球を入球させてダミー保留表示である保留図柄を表示）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｉ１。
【１２５２】
遊技機Ｉ１によれば、遊技機Ｉ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演出実行手段に設けられた追加演出選定手段により、装飾表示手段によって装飾演出数情報を表示する場合に、追加的に実行する追加演出が選定される。そして、装飾表示手段に設けられた実行前表示手段により、追加演出選定手段により選定された追加演出を実行する前に、装飾演出数情報が表示される。これにより、追加的に実行される追加演出が実行される前に装飾演出数情報を表示することができるので、例えば、装飾演出数情報も基本演出数情報も表示されていないにもかかわらず追加演出が実行されるような状況を未然に防ぐことができる。よって、整合性のとれた演出を提供しつつ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１２５３】
遊技機Ｉ０又はＩ１において、
遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
該発射手段により発射された遊技球が入球可能な第１入球手段（例えば、左側特図入賞口７７ａ又は右側特図入賞口７８ａ）と、を備え、
前記取得手段は、
前記第１入球手段への遊技球の入球に起因して前記抽選情報を取得し、
前記疑似表示手段は、
前記第１入球手段と異なる第２入球手段への遊技球の入球に起因して前記装飾演出数情報を表示する
ことを特徴とする遊技機Ｉ２。
【１２５４】
遊技機Ｉ２によれば、遊技機Ｉ０又はＩ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発射手段により、遊技球が発射され、その発射手段により発射された球が、第１入球手段に入球可能に構成される。そして、取得手段により、第１入球手段への入球に起因して抽選情報が取得される。ここで、装飾表示手段により、第１入球手段と異なる第２入球手段への遊技球への入球に起因して装飾演出数情報が表示される。これにより、第１入球手段と異なる第２入球手段への遊技球の入球に起因して、第１表示手段で行われる判定演出に関係する装飾演出数情報を表示することができ、あたかも第１入球手段に入球したことで演出数情報が表示されたかのように遊技者に錯覚させることが可能となる。その結果、第２入球手段への入球に基づいて装飾演出数情報を表示しつつ、該装飾演出数情報に基づいて演出を行った場合でも、遊技者に違和感のない演出を提供し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１２５５】
遊技機Ｉ２において、
前記第２入球手段は、
前記第１入球手段の近傍に配置される
ことを特徴とする遊技機Ｉ３。
【１２５６】
遊技機Ｉ３によれば、遊技機Ｉ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２入球手段が、第１入球手段の近傍に配置される。これにより、第１入球手段の近傍に流下した遊技球が、第１入球手段に入ったのか第２入球手段に入ったのかを認識し難くすることで、第２入球手段への入球に基づいて装飾演出数情報を表示した場合でも、あたかも第１入球手段に入球したことで演出数情報が表示されたかのように遊技者に錯覚させることが可能となる。その結果、第２入球手段への入球に基づいて装飾演出数情報を表示しつつ、該装飾演出数情報に基づいて疑似的な演出を行った場合でも、遊技者に違和感のない演出を提供し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１２５７】
なお、「第１入球手段の近傍」とは、例えば、第１入球手段の隣接する領域や、複数の

第１入球手段を有する場合には、各第１入球手段の間の領域、或いは、第１入球手段と第２入球手段との両方をそれぞれ同時に視認可能な位置等が例示される。

【１２５８】

遊技機Ｉ２又はＩ３において、

前記発射手段により発射された遊技球を保留する保留状態と、所定の解放条件の成立に基づいて保留された遊技球を解放する解放状態とに変化可能な保留手段（例えば、保留装置７３）、を備え、

前記第２入球手段は、

前記保留手段から解放された遊技球が入球可能な位置に配置される

ことを特徴とする遊技機Ｉ４。

【１２５９】

遊技機Ｉ４によれば、遊技機Ｉ２又はＩ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発射手段により発射された遊技球を保留する保留状態と、所定の解放条件の成立に基づいて保留された遊技球を解放する解放状態とに変化可能に保留手段が構成され、その保留手段から解放された遊技球が入球可能な位置に第２入球手段が配置される。これにより、保留手段で保留された遊技球を、所定の解放条件の成立に基づいて第２入球手段に入球させて、装飾演出数情報を表示させることが可能となる。その結果、保留されている遊技球を直ちに第２入球手段へ入球可能となるとともに、第２入球手段への入球に基づいて装飾演出数情報を表示しつつ、該装飾演出数情報に基づいて演出を行った場合でも、遊技者に違和感のない演出を提供し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２６０】

遊技機Ｉ４において、

前記演出実行手段は、

前記追加演出選定手段によって前記追加演出が選定された場合に、該追加演出に対応する前記装飾演出数情報を表示するタイミングとなるか否かを計数する計数手段（例えば、保留装置駆動タイマ２０３ｇ）、を備え、

前記保留手段は、

前記計数手段による計数結果により、前記装飾演出数情報を表示するタイミングとなった場合に、前記保留手段によって保留されていた遊技球を解放する解放手段（例えば、保留装置ソレノイド７３ｆ）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｉ５。

【１２６１】

遊技機Ｉ５によれば、遊技機Ｉ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演出実行手段に設けられた計数手段により、追加演出選定手段によって追加演出が選定された場合に、該追加演出に対応する装飾演出数情報を表示するタイミングとなるか否かが計数される。そして、保留手段に設けられた解放手段により、計数手段による計数結果により装飾演出数情報を表示するタイミングとなった場合に、保留手段によって保留されていた遊技球が解放される。これにより、第２入球手段に遊技球を入球させるタイミングと追加演出に対応する装飾演出数情報を表示させるタイミングとを関連付けることができる。その結果、第２入球手段への入球に基づいて装飾演出数情報を表示しつつ、該装飾演出数情報に基づいて演出を行った場合でも、遊技者に違和感のない演出を提供し、、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２６２】

遊技機Ｉ５において、

前記演出実行手段は、

前記保留手段に遊技球が保留されているか否かを判別する保留判別手段（例えば、保留球検知スイッチ７３ｇ）と、

前記計数手段による計数結果により、前記装飾演出数情報を表示するタイミングとなった場合に、前記保留判別手段によって前記保留手段に遊技球が保留されていないと判別されたとき、前記追加演出を、前記基本演出数情報又は前記装飾演出数情報を消化しない非

消化演出に変更する演出変更手段（例えば、演出変換フラグ２２３ｋ）と、を備えていることを特徴とする遊技機Ｉ６。

【１２６３】

遊技機Ｉ６によれば、遊技機Ｉ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演出実行手段に設けられた保留判別手段により、保留手段に遊技球が保留されているか否かが判別される。そして、同じく演出実行手段に設けられた演出変更手段により、計数手段による計数結果により、装飾演出数情報を表示するタイミングとなった場合に、保留判別手段によって保留手段に遊技球が保留されていないと判別されたとき、追加演出が、基本演出数情報又は装飾演出数情報を消化しない非消化演出に変更される。これにより、第２入球手段に入球させる遊技球が保留手段に保留されていない場合に、装飾演出数情報を表示することがなく、第１表示手段で実行される演出数と、第２入球手段で表示される基本演出数情報および装飾演出数情報との整合性を保つことができる。よって、遊技者に違和感のない演出を提供し、遊技者が遊技の興醒めしてしまうことを防止できる、という効果がある。

【１２６４】

遊技機Ｉ６において、

前記記憶手段に記憶される前記抽選情報の中に前記特定識別情報を現出する前記動的表示があるか否かを判別する記憶判別手段（例えば、保留表示設定処理（Ｓ１２０８））と、

該記憶判別手段による判別結果に基づいて、前記基本演出数情報及び／又は前記装飾演出数情報の表示態様を変化させる表示変化手段（例えば、保留変化カウンタ２２３ｄ）と、を備え、

前記演出変更手段は、

前記追加演出を前記非消化演出に変更する場合に、前記表示変化手段によって前記基本演出数情報又は／及び前記装飾演出数情報の表示態様を変化させる変更時変化手段（例えば、保留ランクアップコマンド）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｉ７。

【１２６５】

遊技機Ｉ７によれば、遊技機Ｉ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶判別手段により、記憶手段に記憶される抽選情報の中に特定識別情報を現出する動的表示があるか否かが判別され、表示変化手段により、記憶判別手段による判別結果に基づいて、基本演出数情報及び／又は装飾演出数情報の表示態様が変化される。ここで、演出変更手段に設けられた変更時変化手段により、追加演出を非消化演出に変更する場合に、表示変化手段によって基本演出数情報及び／又は装飾演出数情報の表示態様が変化される。これにより、保留手段に遊技球が保留されていないことによって追加演出を非消化演出に変更する場合であっても、基本演出数情報及び／又は装飾演出数情報の表示態様を変化させて遊技者の特定識別情報への期待感を増幅させることで、演出のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上できる、という効果がある。

【１２６６】

なお、上記遊技機Ａ０～Ａ９のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ｂ０～Ｂ１０，Ｃ０～Ｃ１０，Ｄ０～Ｄ７，Ｅ０～Ｅ９，Ｆ０～Ｆ１０，Ｇ０～Ｇ８，Ｈ０，Ｉ０～Ｉ７のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２６７】

また、上記遊技機Ｂ０～Ｂ１０のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ９，Ｃ０～Ｃ１０，Ｄ０～Ｄ７，Ｅ０～Ｅ９，Ｆ０～Ｆ１０，Ｇ０～Ｇ８，Ｈ０，Ｉ０～Ｉ７のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２６８】

また、上記遊技機Ｃ０～Ｃ１０のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ９，Ｂ０～Ｂ１０，Ｄ０～Ｄ７，Ｅ０～Ｅ９，Ｆ０～Ｆ１０，Ｇ０～Ｇ８，Ｈ０，Ｉ０～Ｉ７のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２６９】
　また、上記遊技機Ｄ０～Ｄ７のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ９，Ｂ０～Ｂ１０，Ｃ０～Ｃ１０，Ｅ０～Ｅ９，Ｆ０～Ｆ１０，Ｇ０～Ｇ８，Ｈ０，Ｉ０～Ｉ７のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１２７０】
　また、上記遊技機Ｅ０～Ｅ９のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ９，Ｂ０～Ｂ１０，Ｃ０～Ｃ１０，Ｄ０～Ｄ７，Ｆ０～Ｆ１０，Ｇ０～Ｇ８，Ｈ０，Ｉ０～Ｉ７のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１２７１】
　また、上記遊技機Ｆ０～Ｆ１０のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ９，Ｂ０～Ｂ１０，Ｃ０～Ｃ１０，Ｄ０～Ｄ７，Ｅ０～Ｅ９，Ｇ０～Ｇ８，Ｈ０，Ｉ０～Ｉ７のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１２７２】
　また、上記遊技機Ｇ０～Ｇ８のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ９，Ｂ０～Ｂ１０，Ｃ０～Ｃ１０，Ｄ０～Ｄ７，Ｅ０～Ｅ９，Ｆ０～Ｆ１０，Ｈ０，Ｉ０～Ｉ７のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１２７３】
　また、上記遊技機Ｈ０の構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ９，Ｂ０～Ｂ１０，Ｃ０～Ｃ１０，Ｄ０～Ｄ７，Ｅ０～Ｅ９，Ｆ０～Ｆ１０，Ｇ０～Ｇ８，Ｉ０～Ｉ７のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１２７４】
　また、上記遊技機Ｉ０～Ｉ７の構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ９，Ｂ０～Ｂ１０，Ｃ０～Ｃ１０，Ｄ０～Ｄ７，Ｅ０～Ｅ９，Ｆ０～Ｆ１０，Ｇ０～Ｇ８，Ｈ０のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１２７５】
　これらの場合、各構成を適用したことによるさらなる効果を奏することができる。
【１２７６】
　遊技機Ａ０からＡ９，Ｂ０からＢ１０，Ｃ０からＣ１０、Ｄ０からＤ７、Ｅ０からＥ９、Ｆ０からＦ１０、Ｇ０からＧ８、Ｈ０、Ｉ０からＩ７のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機Ｚ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。
【１２７７】
　遊技機Ａ０からＡ９，Ｂ０からＢ１０，Ｃ０からＣ１０、Ｄ０からＤ７、Ｅ０からＥ９、Ｆ０からＦ１０、Ｇ０からＧ８、Ｈ０、Ｉ０からＩ７のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Ｚ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（大入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。
【１２７８】
　遊技機Ａ０からＡ９，Ｂ０からＢ１０，Ｃ０からＣ１０、Ｄ０からＤ７、Ｅ０からＥ９

、Ｆ０からＦ１０、Ｇ０からＧ８、Ｈ０、Ｉ０からＩ７のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｚ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【１２７９】

なお、上記実施形態に記載の「特図入賞口７７ａ，７８ａ」への「入球」が特許請求の範囲の「所定の始動条件」に対応し、上記実施形態に記載の「カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値」が特許請求の範囲の「取得手段」により取得される「抽選情報」に対応し、上記実施形態に記載の「第３図柄」が特許請求の範囲に記載の「識別情報」に対応し、上記実施形態に記載の「変動演出」が特許請求の範囲に記載の「識別情報の動的表示」に対応し、上記実施形態に記載の「大当たり表示」が特許請求の範囲に記載の「特定識別情報」に対応し、上記実施形態に記載の「大当たり」が特許請求の範囲に記載の「所定の遊技価値」に対応する。

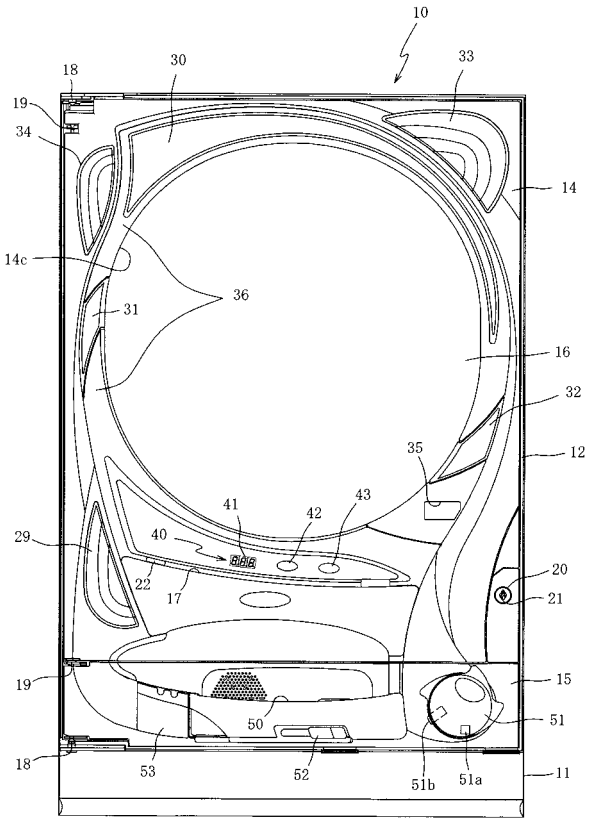
【符号の説明】

【１２８０】

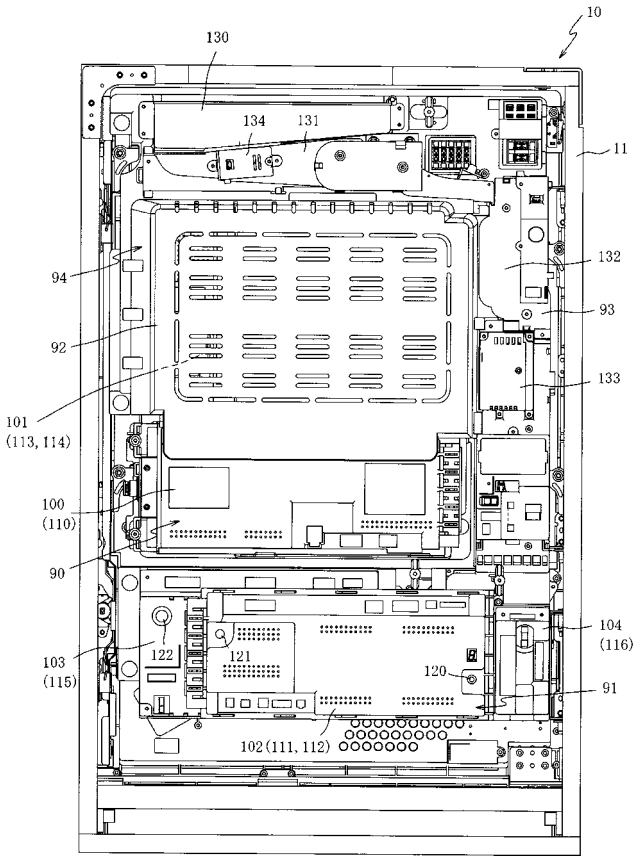
１０	パチンコ機（遊技機）
６６	アウト口（第２流路の一部）
７２	振分入球口（第１流路の一部）
７３	保留装置（保留手段の一部）
７３ａ	保留装置開閉板（案内部の一部）
７３ｂ	保留球保持部（貯留部の一部）
７３ｃ	回転軸部（変化手段の一部）
７３ｅ１	保持部ロック部（可動手段の一部）
７３ｅ２	開閉板押出部（再案内手段の一部）
７３ｆ	保留装置ソレノイド（解放手段の一部、駆動手段の一部）
７３ｇ	保留球検知スイッチ（保留判別手段の一部）
７４	盤面戻し口（第２流路の一部）
７５	ダミー入賞口（第２入球手段の一部、第２増加手段の一部）
７６	振分装置（振分手段の一部）
７７ａ	左側特図入賞口（取得手段の一部、第１増加手段の一部、所定第１入球手段の一部）
７８ａ	右側特図入賞口（取得手段の一部、第１増加手段の一部、特定第１入球手段の一部）
８１	第３図柄表示装置（表示手段の一部、第１表示手段の一部）
１１０	主制御装置（判定手段の一部、主制御手段の一部）
１１２ａ	球発射ユニット（発射手段の一部）
１１３	音声ランプ制御装置（動的表示実行手段の一部、副制御手段の一部）
２０３ｃ	保留球格納エリア（記憶手段の一部）
２０３ｆ	保留装置駆動フラグ（解除手段の一部）
２２３ｄ	保留変化カウンタ（記憶判別手段の一部）
２０３ｅ	主スランプカウンタ（実行判別手段の一部）
２０３ｇ	保留装置駆動タイマ（計数手段の一部）
２２３ｃ	ダミー保留球数カウンタ（関連現出手段の一部）

２２３ｄ　保留変化カウンタ（表示変化手段の一部）
２２３ｆ　サブスランプフラグ（実行判別手段の一部）
２２３ｇ　スランプ演出タイマ（合計時間実行手段の一部）
２２３ｈ　スランプ演出格納エリア（特定演出実行手段の一部、後半側選定手段の一部、残余選定手段の一部、合計演出数実行手段の一部、演出実行手段の一部）
２２３ｉ　保留情報格納エリア（合計演出数実行手段の一部、演出実行手段の一部）
２２３ｋ　演出変換フラグ（演出変更手段の一部）
Ｃ１　大当たり乱数カウンタ（抽選情報の一部）
Ｃ３　停止パターン選択カウンタ（前段階選定手段の一部）
ＣＳ１　変動種別カウンタ（選定手段の一部、時間選定手段の一部、基準選定手段の一部）
Ｄｂ　コクピット表示領域（第２表示手段の一部、疑似表示手段の一部、装飾表示手段の一部）
Ｄｍ　主表示領域（第１表示手段の一部）
Ｓ１０１　外部出力処理（通知手段の一部）
Ｓ４０１　（判定手段の一部）
Ｓ１１１７　変動演出処理（動的表示実行手段の一部）
Ｓ１２０８　保留表示設定処理（記憶判別手段の一部）
Ｓ１２１３　（パターン選定手段の一部）
Ｓ１４０１　（時間取得手段の一部）
Ｓ１４０５　（ハズレ時実行手段の一部）
Ｓ１４０６　（時間選定手段の一部、延長時間選定手段の一部、加算時間選定手段の一部）
Ｓ１４０９　（残余合算手段の一部）
Ｓ１４１１　（経過時間分設定手段の一部）
Ｓ１４１３　（合算設定手段の一部、追加演出選定手段の一部、経過時間分設定手段の一部）
Ｓ１４１９　（タイミング判別手段の一部）
Ｓ１４２０　（特殊演出設定手段の一部、加算差引設定手段の一部）
Ｓ１４２１　（特殊演出設定手段の一部、経過時間計数手段の一部）
Ｓ１４２２　（特殊演出設定手段の一部）
Ｓ１７０８　（演出要素選定手段の一部）
Ｚ１～Ｚ３　左図柄列、中図柄列、右図柄列（個別領域変動手段の一部）

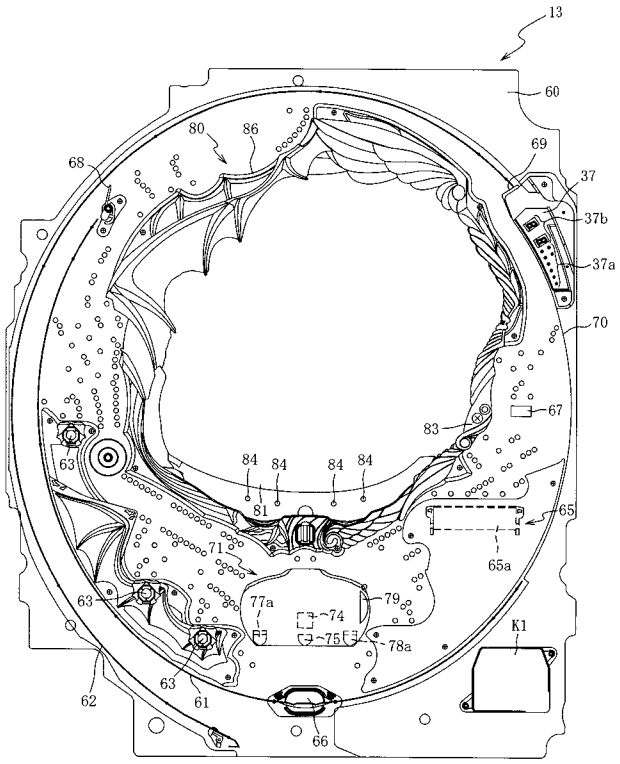
【図１】


10
18
30
33
19
34
14
14c
36
31
16
32
35
12
41
42
43
29
40
22
17
20
21
19
15
50
51
18
53
52
51b
51a
11

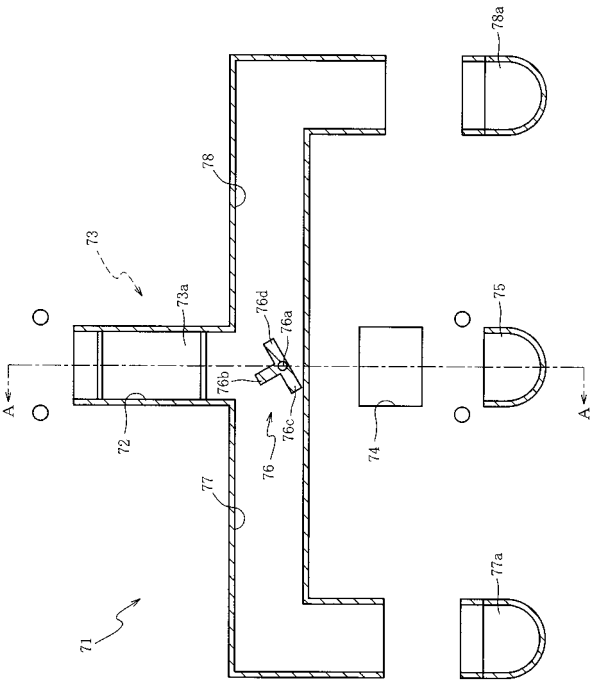
【図２】


10
130
134
131
11
94
132
92
93
133
101
(113, 114)
100
(110)
90
104
(116)
103
(115)
122
121
120
91
102(111, 112)

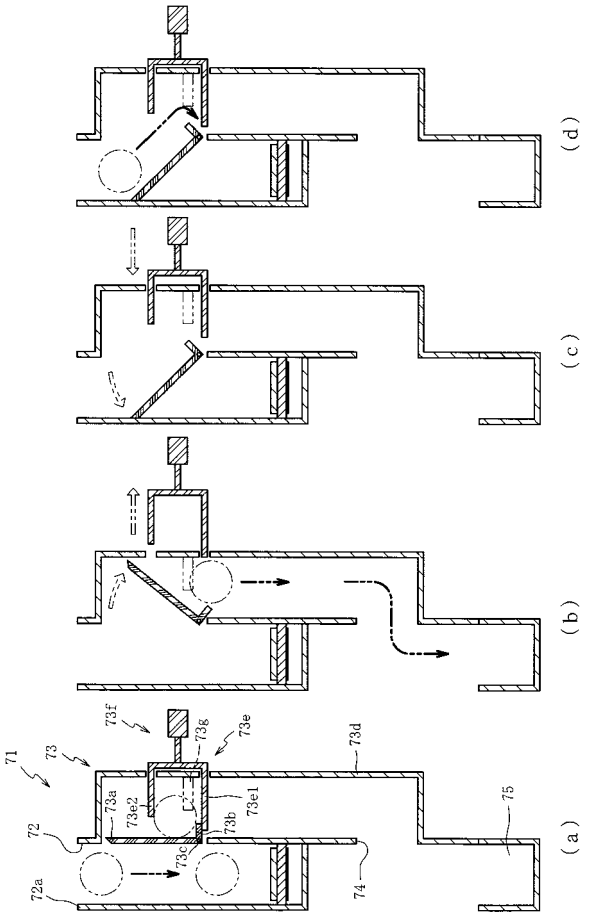
【図３】


13
60
80
86
68
69
37
37b
37a
70
67
83
63
84
84
84
84
81
65
71
65a
63
77a
74
79
75
78a
K1
63
62
61
66

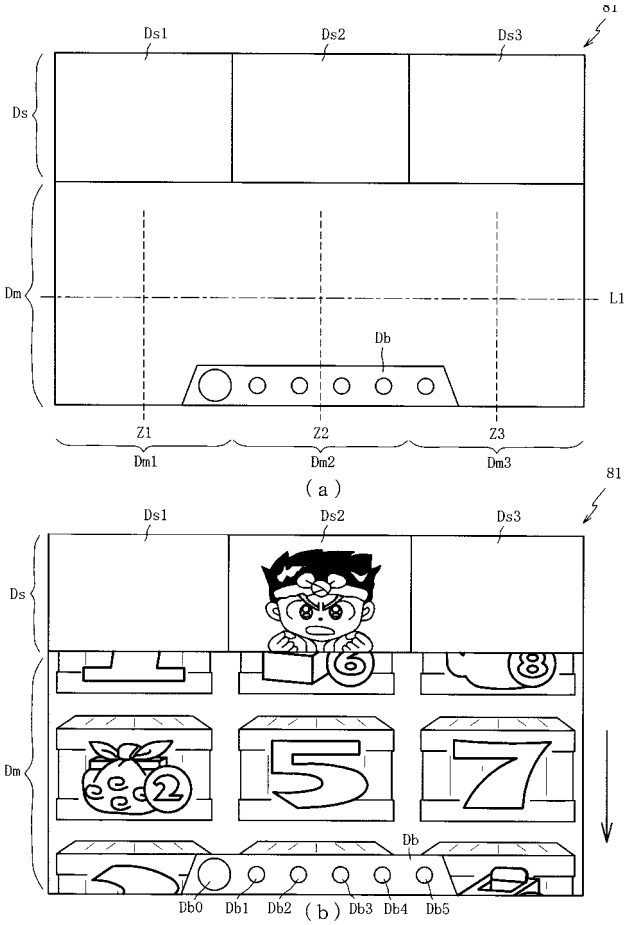
【図４】


78a
78
73
73a
76d
76a
75
A
A
76b
72
76c
74
76
77
77a
71

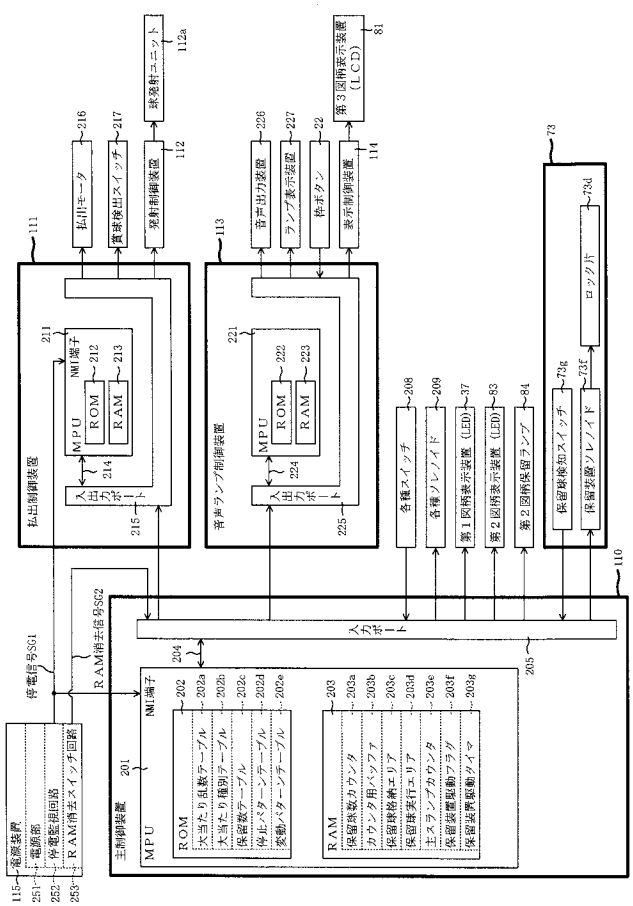
【図５】


(d)
(c)
(b)
(a)
71
73
73f
73g
73e
73d
73a
73e2
73e1
73b
73c
72
72a
74
75

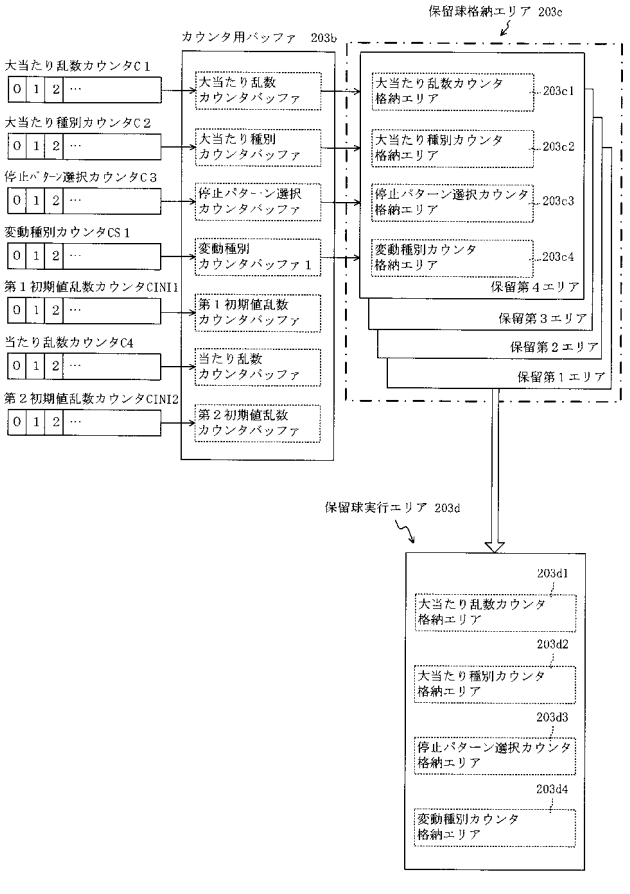
【図６】


81
Ds1
Ds2
Ds3
Ds
Dm
L1
Db
Z1
Z2
Z3
Dm1
Dm2
Dm3
(a)
Db0
Db1
Db2
(b)
Db3
Db4
Db5

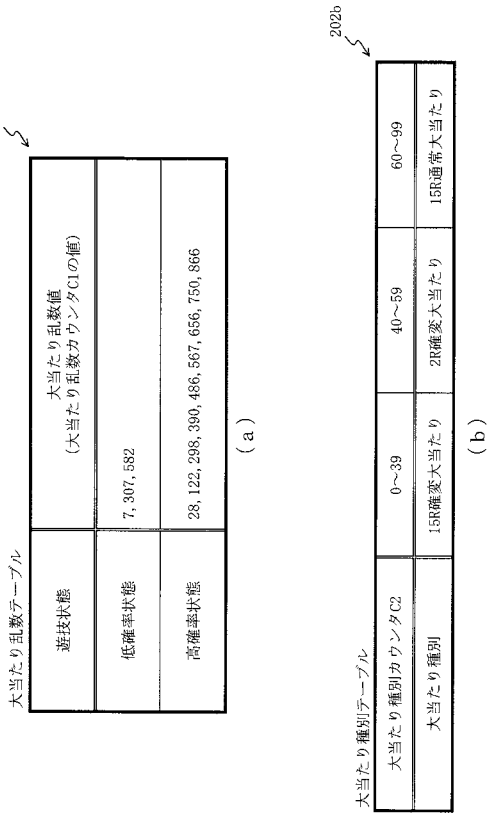
【図７】


払出制御装置
電源装置
主制御装置
MPU
ROM
RAM
NMI端子
入出力ポート
払出モータ
賞球検出スイッチ
発射制御装置
球発射ユニット
音声ランプ制御装置
音声出力装置
ランプ表示装置
枠ボタン
表示制御装置
第３図柄表示装置(LCD)
各種スイッチ
各種ソレノイド
第１図柄表示装置(LED)
第２図柄表示装置(LED)
第２図柄保留ランプ
保留球検知スイッチ
保留装置ソレノイド
ロック片
停電信号SG1
RAM消去信号SG2
電源装置
電源部
停電監視回路
RAM消去スイッチ回路
大当たり乱数テーブル
大当たり種別テーブル
保留数テーブル
停止パターンテーブル
変動パターンテーブル
保留球数カウンタ
カウンタ用バッファ
保留球格納エリア
保留球実行エリア
主スランプカウンタ
保留装置駆動フラグ
保留装置駆動タイマ

【図８】


保留球格納エリア 203c
カウンタ用バッファ 203b
大当たり乱数カウンタC1
大当たり種別カウンタC2
停止パターン選択カウンタC3
変動種別カウンタCS1
第１初期値乱数カウンタCINI1
当たり乱数カウンタC4
第２初期値乱数カウンタCINI2
大当たり乱数カウンタバッファ
大当たり種別カウンタバッファ
停止パターン選択カウンタバッファ
変動種別カウンタバッファ１
第１初期値乱数カウンタバッファ
当たり乱数カウンタバッファ
第２初期値乱数カウンタバッファ
大当たり乱数カウンタ格納エリア 203c1
大当たり種別カウンタ格納エリア 203c2
停止パターン選択カウンタ格納エリア 203c3
変動種別カウンタ格納エリア 203c4
保留第４エリア
保留第３エリア
保留第２エリア
保留第１エリア
保留球実行エリア 203d
203d1
大当たり乱数カウンタ格納エリア
203d2
大当たり種別カウンタ格納エリア
203d3
停止パターン選択カウンタ格納エリア
203d4
変動種別カウンタ格納エリア

【図９】



【図１０】

保留数テーブル　202c

遊技状態	当否		保留球数			
			1個	2個	3個	4個
通常遊技状態	ハズレ		Aテーブル	Bテーブル		Cテーブル
	大当たり	15R（共通）	Dテーブル			
		2R確変	Eテーブル			
確率変動状態 時間短縮状態	ハズレ		Bテーブル	Cテーブル		
	大当たり	15R（共通）	Dテーブル			
		2R確変	Eテーブル			

【図１１】

Aテーブル　202d1

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ・ロング	0～74
E1	非リーチ・ミドル	-
E2	非リーチ・ショート	-
E3	ノーマルリーチ	75～94
E4	スーパーリーチ	95～97
E5	スペシャルリーチ	98, 99

（a）

Bテーブル　202d2

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ・ロング	-
E1	非リーチ・ミドル	0～74
E2	非リーチ・ショート	-
E3	ノーマルリーチ	75～94
E4	スーパーリーチ	95～97
E5	スペシャルリーチ	98, 99

（b）

Cテーブル　202d3

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ・ロング	-
E1	非リーチ・ミドル	-
E2	非リーチ・ショート	0～74
E3	ノーマルリーチ	75～94
E4	スーパーリーチ	95～97
E5	スペシャルリーチ	98, 99

（c）

【図１２】

Dテーブル　202d4

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタC3
E6	ノーマルリーチ	0～4
E7	スーパーリーチ	5～39
E8	スペシャルリーチ	40～99
E9	特殊変動	-

（a）

Eテーブル　202d5

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタC3
E6	ノーマルリーチ	-
E7	スーパーリーチ	-
E8	スペシャルリーチ	-
E9	特殊変動	0～99

（b）

【図１３】

202e1

ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間(秒)	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ（ロング）	0～9	15	高速変動（長）＋低速変動（or疑似変動）
E1	非リーチ（ミドル）	0～9	10	高速変動（短）＋低速変動（or疑似変動）
E2	非リーチ（ショート）	0～9	5	高速変動（短）のみ
E3	ノーマルリーチ	0～6	20	高速変動（長）＋低速変動（or疑似変動）＋ノーマルリーチ
		7～9	30	高速変動（長）＋疑似変動＋高速変動（短）＋疑似変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～7	30	高速変動（長）＋低速変動（or疑似変動）＋スーパーリーチ
		8, 9	40	高速変動（長）＋疑似変動＋高速変動（短）＋疑似変動＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～8	40	高速変動（長）＋低速変動（or疑似変動）＋スペシャルリーチ
		9	50	高速変動（長）＋疑似変動＋高速変動（短）＋疑似変動＋スペシャルリーチ

【図１４】

202e2

大当たり用変動パターンテーブル

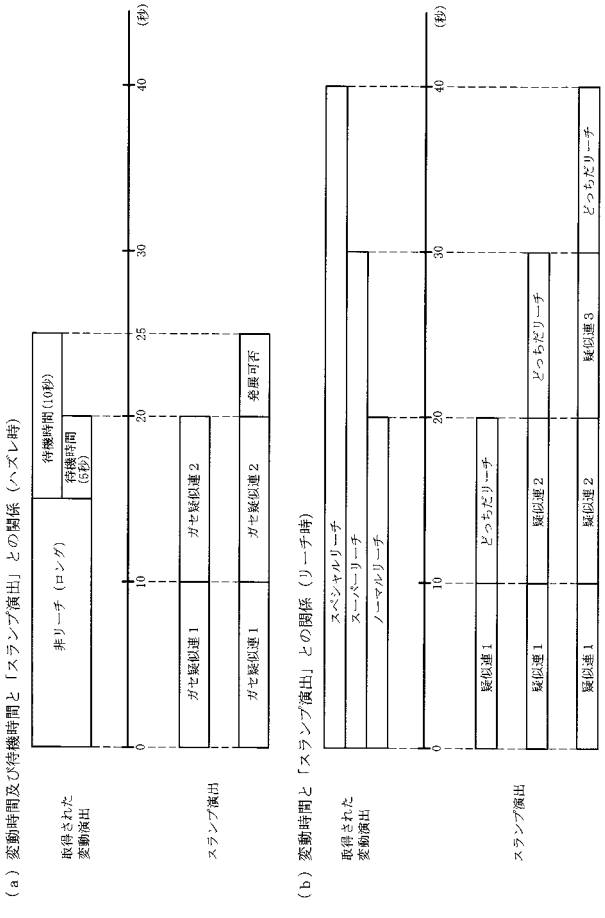
種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間(秒)	変動パターン（演出要素の構成）
E6	ノーマルリーチ	0	20	高速変動（長）＋低速変動（or疑似変動）＋ノーマルリーチ
		1, 2	25	高速変動（長）＋低速変動（or疑似変動）＋ノーマルリーチ＋再変動
		3～5	30	高速変動（長）＋疑似変動＋高速変動（短）＋疑似変動＋ノーマルリーチ
		6～9	35	高速変動（長）＋疑似変動＋高速変動（短）＋疑似変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E7	スーパーリーチ	0, 1	30	高速変動（長）＋低速変動（or疑似変動）＋スーパーリーチ
		2～4	35	高速変動（長）＋低速変動（or疑似変動）＋スーパーリーチ＋再変動
		5, 6	40	高速変動（長）＋疑似変動＋高速変動（短）＋疑似変動＋スーパーリーチ
		7～9	45	高速変動（長）＋疑似変動＋高速変動（短）＋疑似変動＋スーパーリーチ＋再変動
E8	スペシャルリーチ	0～2	40	高速変動（長）＋低速変動（or疑似変動）＋スペシャルリーチ
		3, 4	45	高速変動（長）＋低速変動（or疑似変動）＋スペシャルリーチ＋再変動
		5～7	50	高速変動（長）＋疑似変動＋高速変動（短）＋疑似変動＋スペシャルリーチ＋再変動
		8, 9	55	高速変動（長）＋疑似変動＋高速変動（短）＋疑似変動＋スペシャルリーチ＋再変動
E9	特殊変動	0～9	50	ムービー

【図１５】

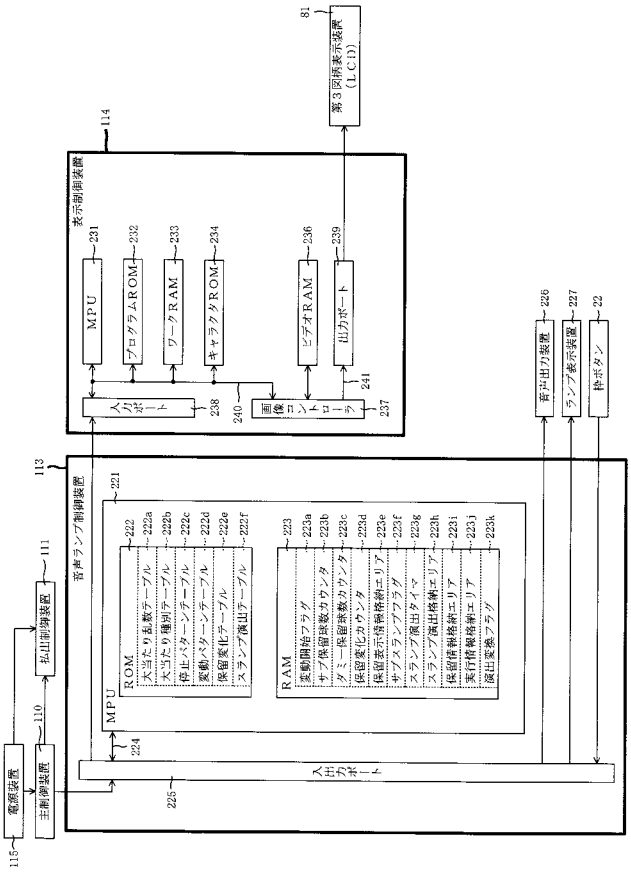
各演出要素の演出時間

遊技状況	演出要素	秒数
通常状態	高速変動（長）	10
	高速変動（短）	5
	低速変動	5
	疑似変動	5
	ノーマルリーチ	5
	スーパーリーチ	15
	スペシャルリーチ	25
	再変動	5
	ムービー	50
スランプ状態	高速変動(短)	5
	疑似変動	5
	発展可否演出	0＜ｓ＜10
	どっちだリーチ	10
	ムービー	50

【図１６】



【図１７】



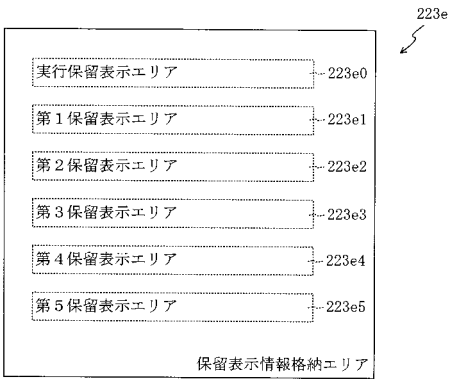
【図１８】

保留変化テーブル

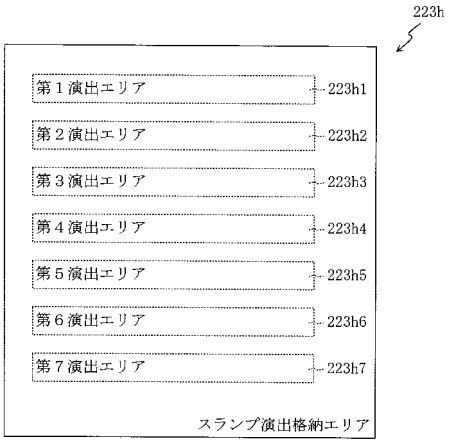
222e

当否	演出態様	保留変化カウンタ値	変化色
ハズレ	スランプ演出	0～99	無し
		-	青
		-	緑
		-	赤
	非リーチ	0～98	無し
		99	青
		-	緑
		-	赤
	ノーマルリーチ	0～79	無し
		80～89	青
		90～99	緑
		-	赤
	スーパーリーチ	0～19	無し
		20～79	青
		80～89	緑
		90～99	赤
	スペシャルリーチ	0～9	無し
		10～59	青
		60～79	緑
		80～99	赤
大当たり	スランプ演出	0～9	無し
		10～89	青
		90～99	緑
		-	赤
	ノーマルリーチ	0～9	無し
		10～19	青
		20～49	緑
		50～99	赤
	スーパーリーチ	0～9	無し
		10～19	青
		20～59	緑
		60～99	赤
	スペシャルリーチ	0～9	無し
		10～29	青
		30～69	緑
		70～99	赤
	特殊変動	0～69	無し
		70～79	青
		80～89	緑
		90～99	赤

【図１９】

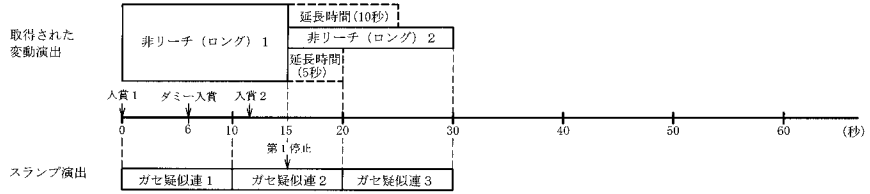


【図２０】

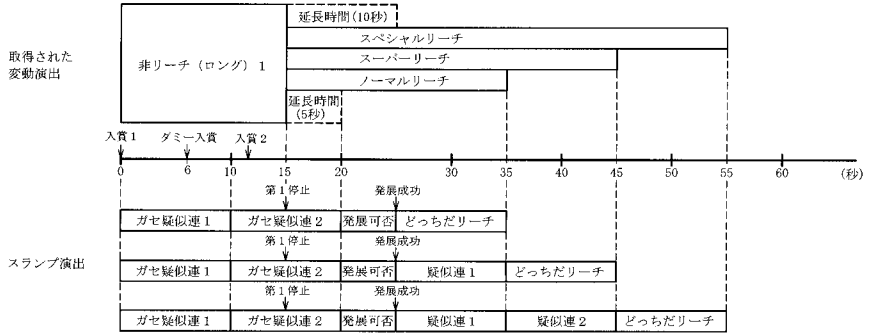


【図２３】

（ａ）「スランプ演出（待機時間以外）」における新たな始動入賞（「非リーチ（ロング）」演出態様）

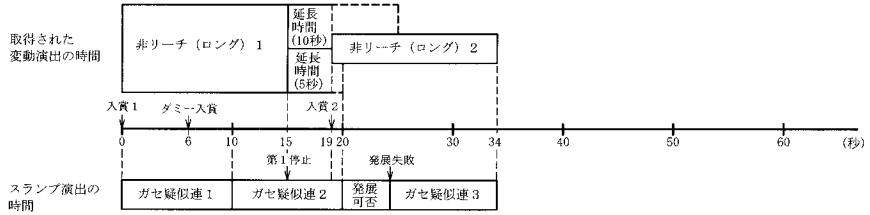


（ｂ）「スランプ演出（待機時間以外）」における新たな始動入賞（「リーチ表示」を含む演出態様）

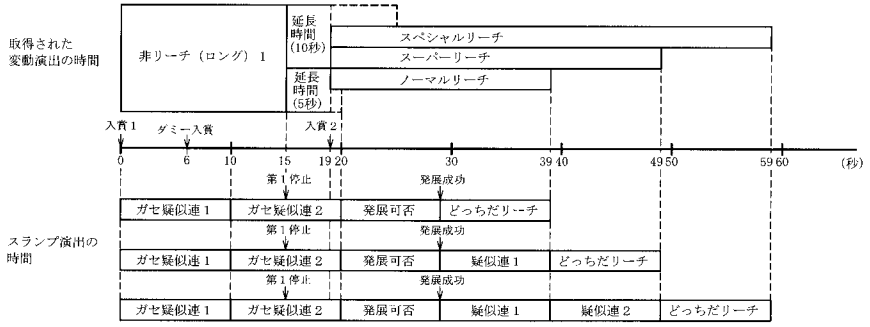


【図２４】

（ａ）「スランプ演出（待機時間中）」における新たな始動入賞（「非リーチ（ロング）」演出態様）



（ｂ）「スランプ演出（待機時間中）」における新たな始動入賞（「リーチ表示」を含む演出態様）



【図２１】

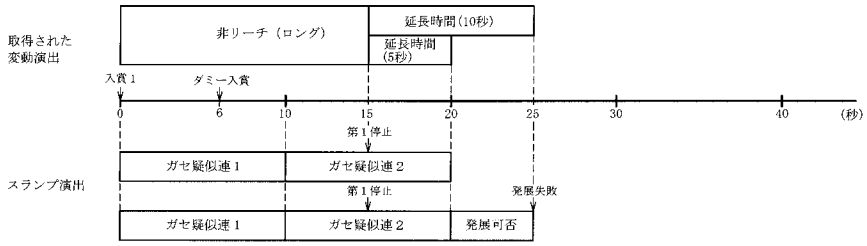
スランプ演出テーブル

222f

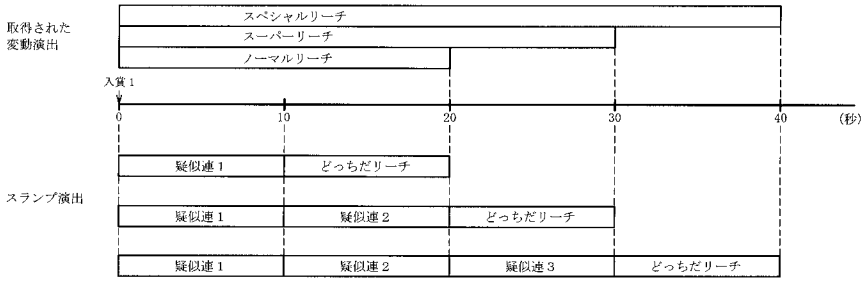
変動パターンコマンド受信時の演出状況	演出態様	待機時間	設定秒数（スランプ演出タイマ加算値）	スランプ演出全体内容					
				第１演出	第２演出	第３演出	第４演出	第５演出	第６演出
スランプ状態	非リーチ(ロング)	5秒	20秒（20000）	ガセ疑似連１	ガセ疑似連２	－	－	－	－
		10秒	25秒（25000）			発展可否演出(失敗)	－	－	－
	ノーマルリーチ	－	20秒（20000）	疑似連１	どっちだリーチ	－	－	－	－
	スーパーリーチ	－	30秒（30000）		疑似連２	どっちだリーチ	－	－	－
	スペシャルリーチ	－	40秒（40000）			疑似連３	どっちだリーチ	－	－
スランプ演出中（待機時間以外）	非リーチ(ロング)	－	15秒（15000）	ガセ疑似連１	ガセ疑似連２	ガセ疑似連３	－	－	－
	ノーマルリーチ	－	20秒（20000）			発展可否演出(成功)	どっちだリーチ	－	－
	スーパーリーチ	－	30秒（30000）					どっちだリーチ	－
	スペシャルリーチ	－	40秒（40000）				疑似連１	疑似連２	どっちだリーチ
スランプ演出中（待機時間中）	非リーチ(ロング)	－	15秒（15000）	ガセ疑似連１	ガセ疑似連２	発展可否演出(失敗)	ガセ疑似連３	－	－
	ノーマルリーチ	－	20秒（20000）			発展可否演出(成功)	どっちだリーチ	－	－
	スーパーリーチ	－	30秒（30000）					どっちだリーチ	－
	スペシャルリーチ	－	40秒（40000）				疑似連１	疑似連２	どっちだリーチ

【図２２】

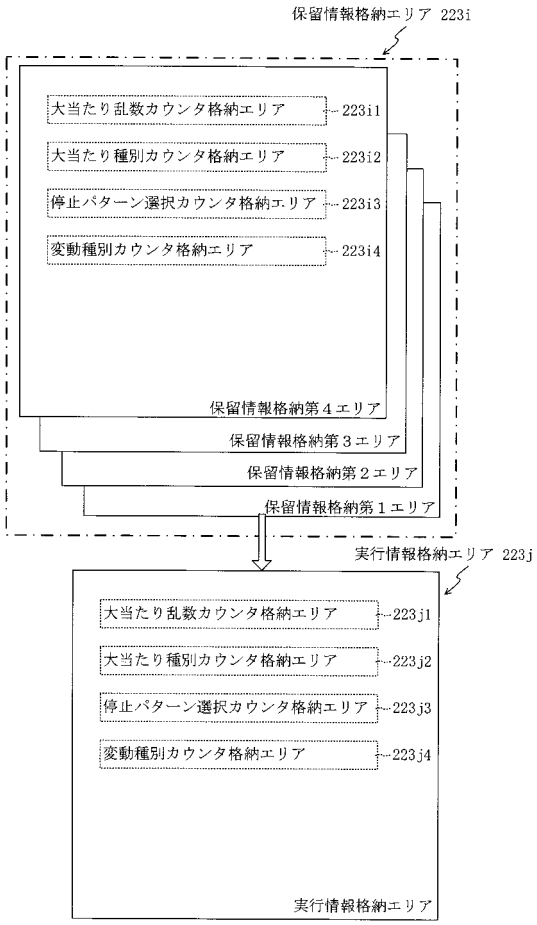
（ａ）「スランプ状態」における始動入賞（「非リーチ（ロング）」演出態様）



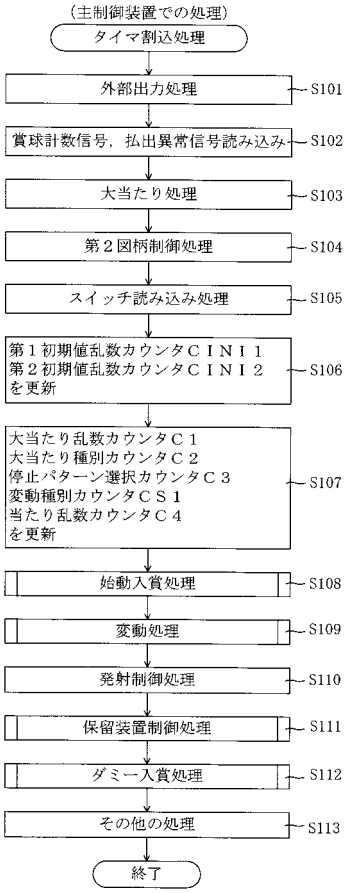
（ｂ）「スランプ状態」における始動入賞（「リーチ表示」を含む演出態様）



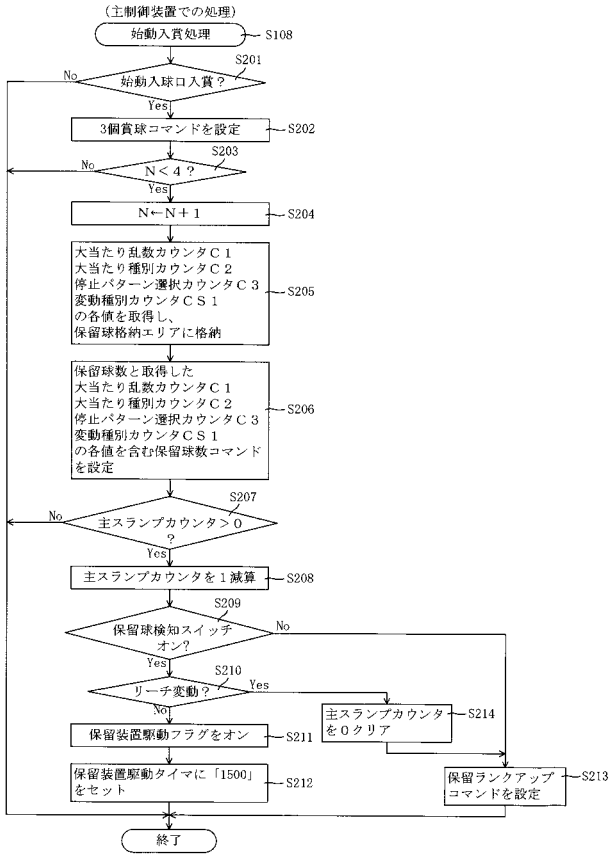
【図２５】



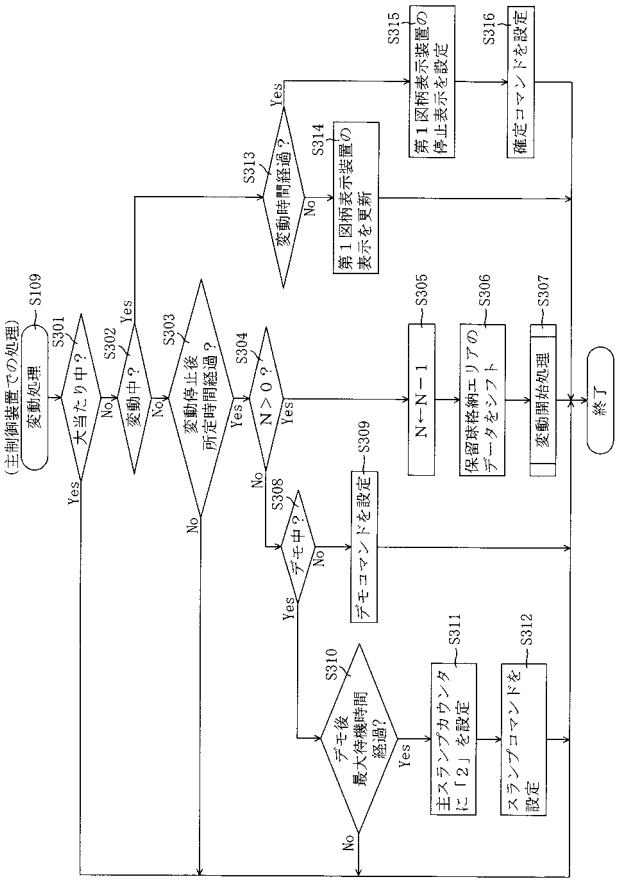
【図２６】



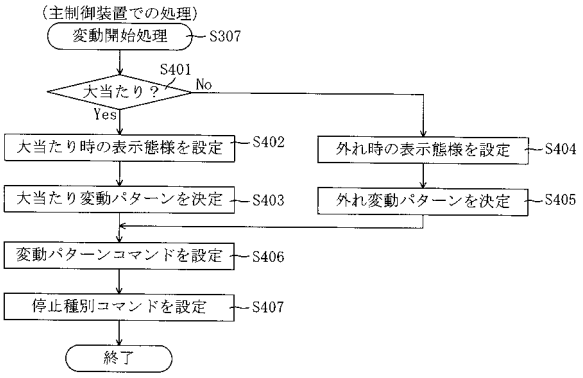
【図２７】



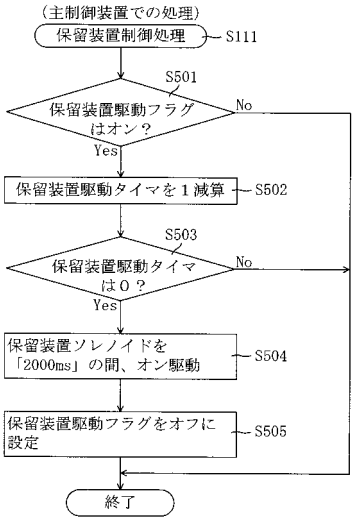
【図２８】



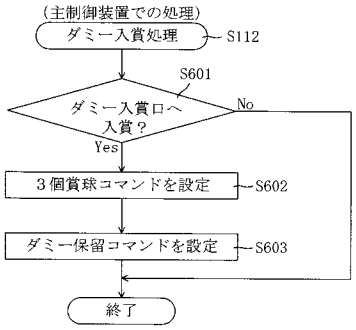
【図２９】



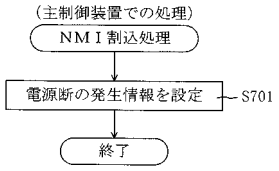
【図３０】



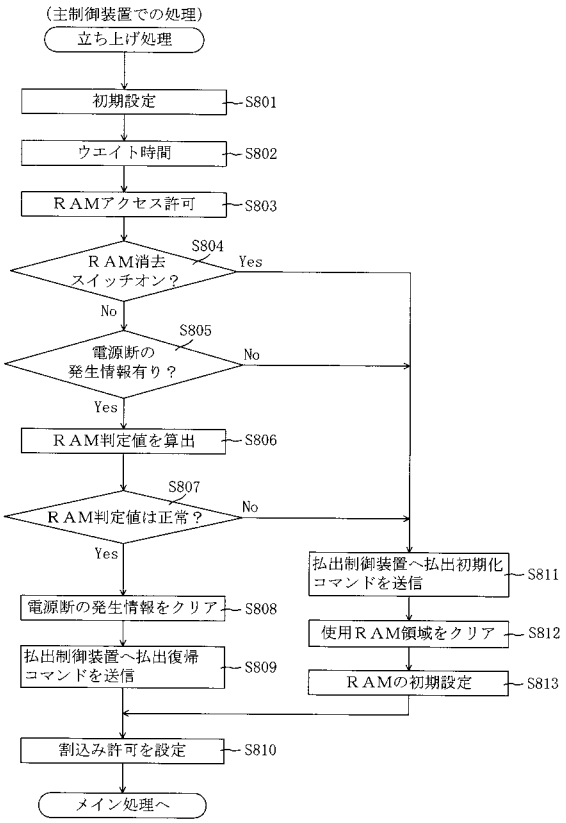
【図３１】



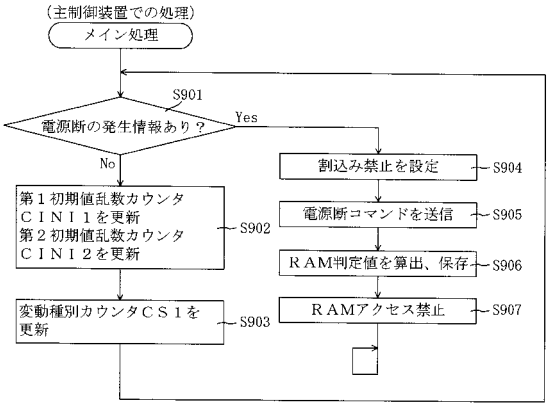
【図３２】



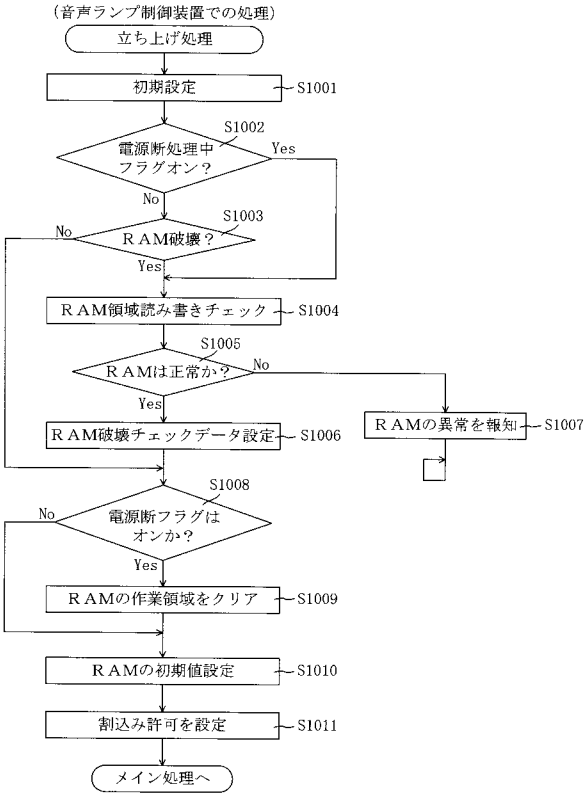
【図３３】



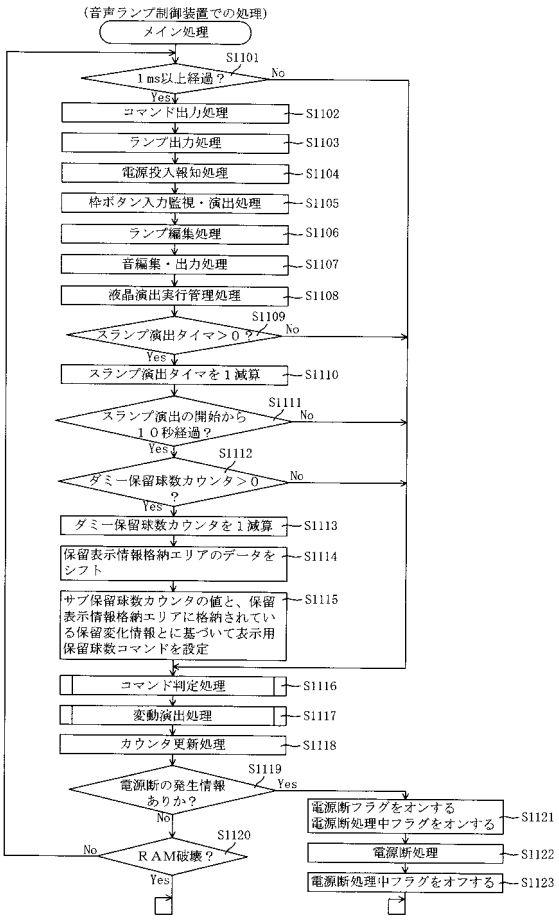
【図３４】



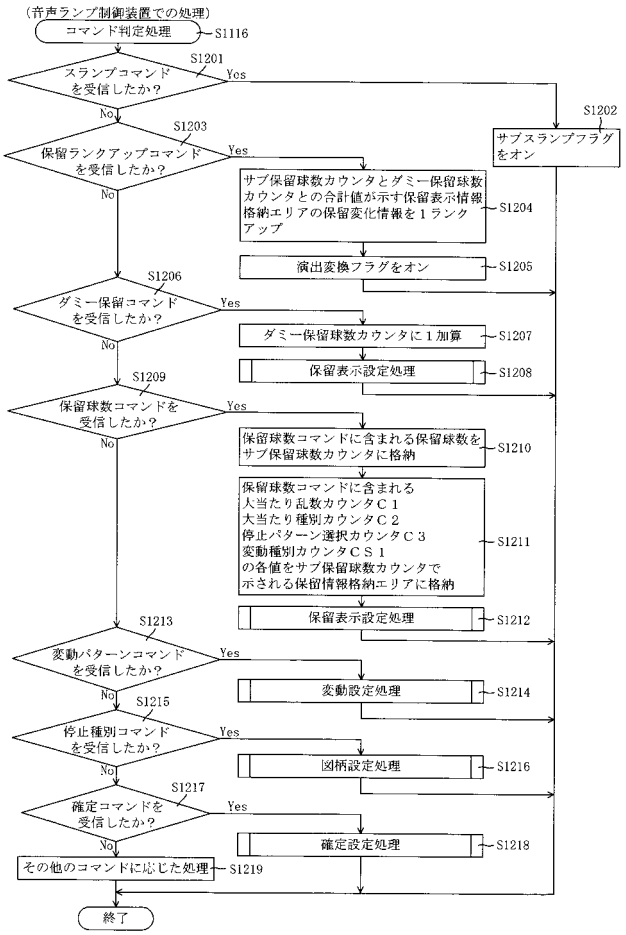
【図３５】



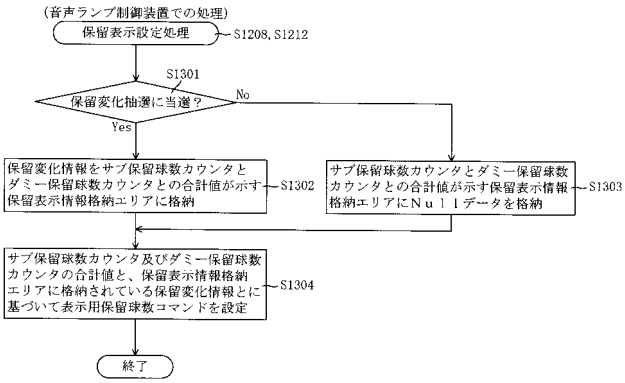
【図３６】



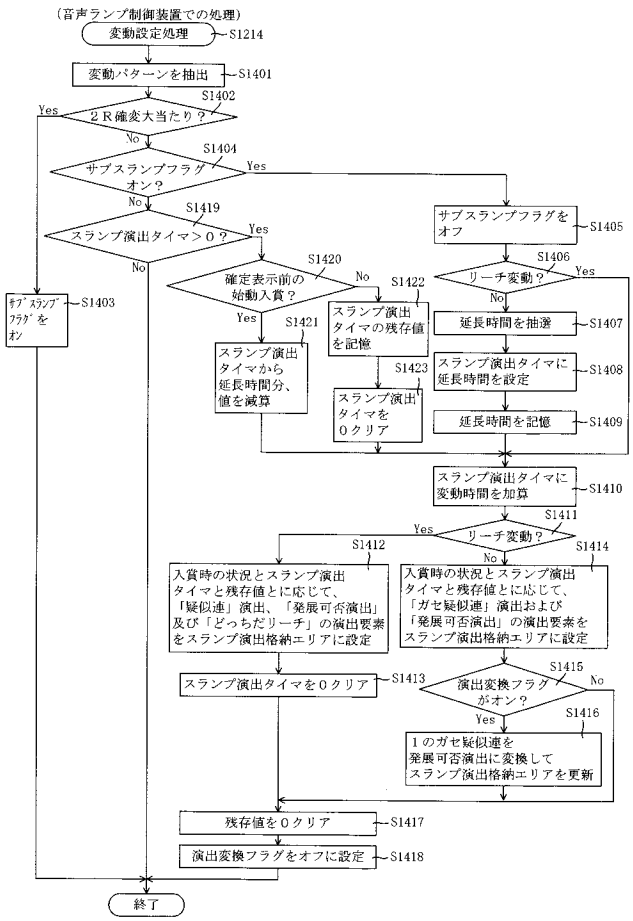
【図３７】



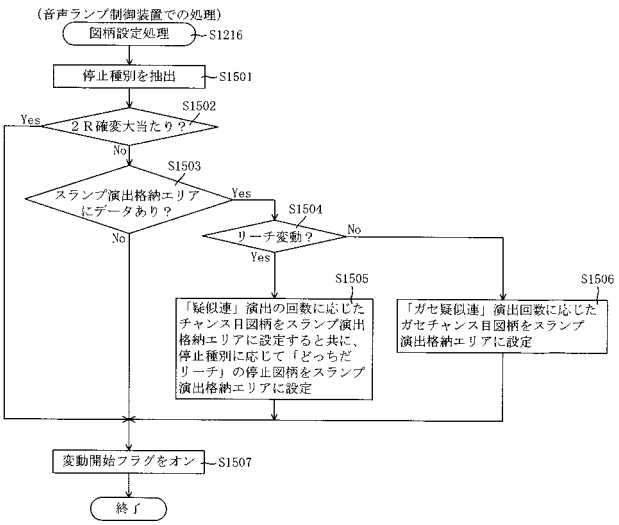
【図３８】



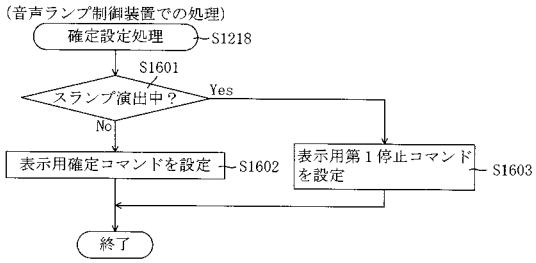
【図３９】



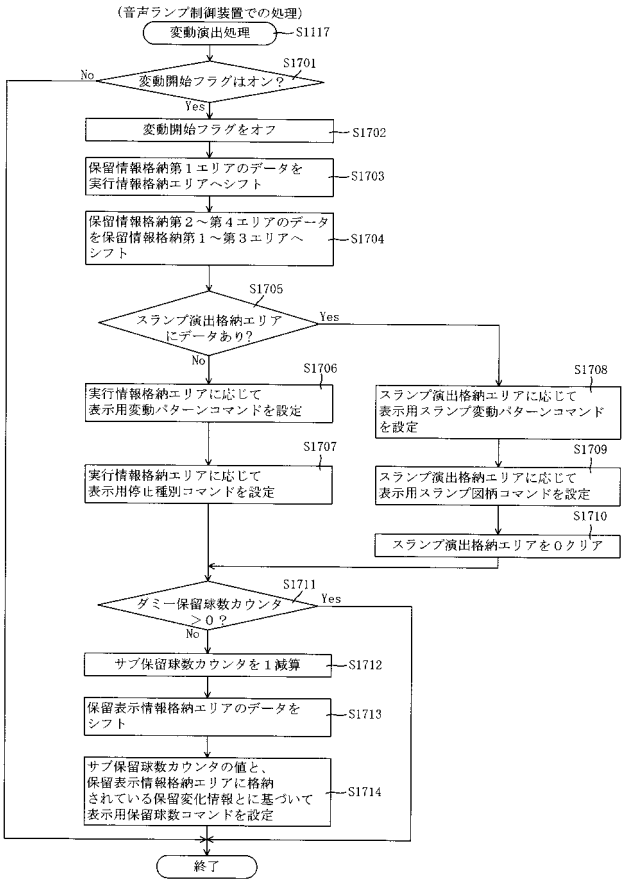
【図４０】



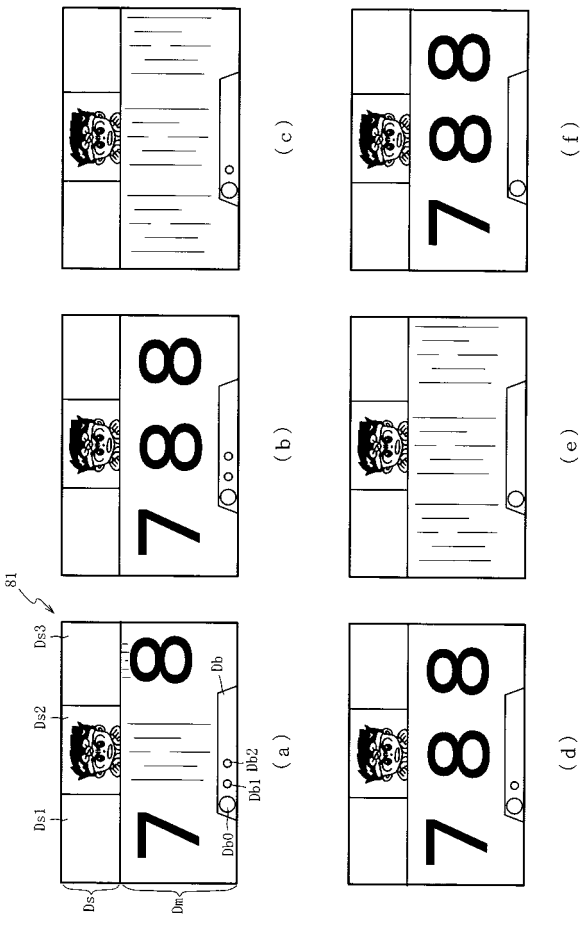
【図４１】



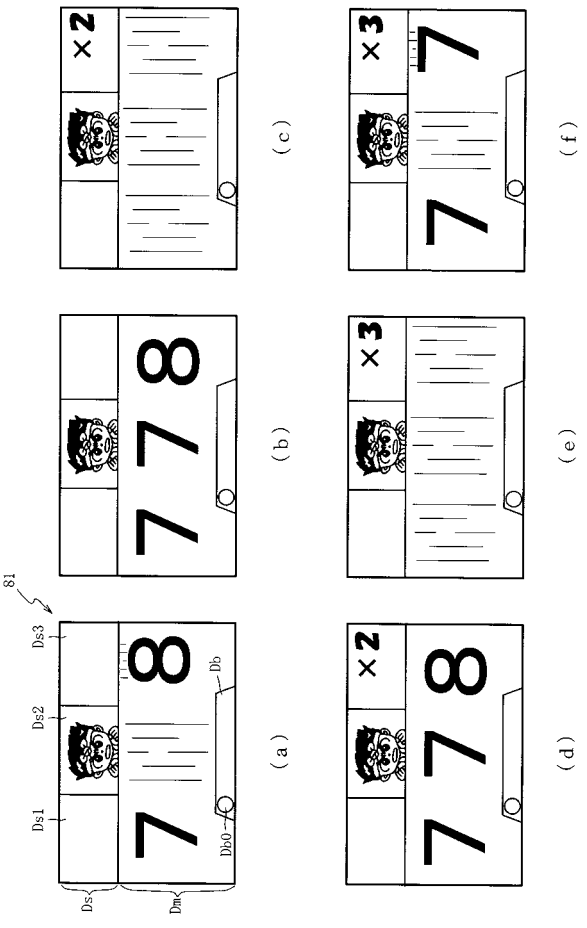
【図４２】



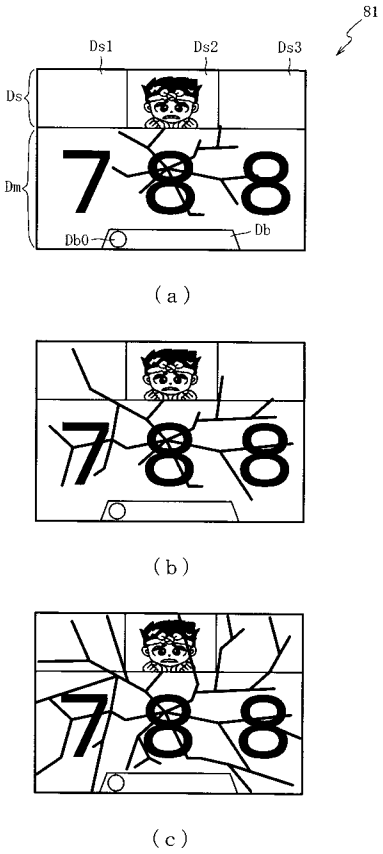
【図４３】



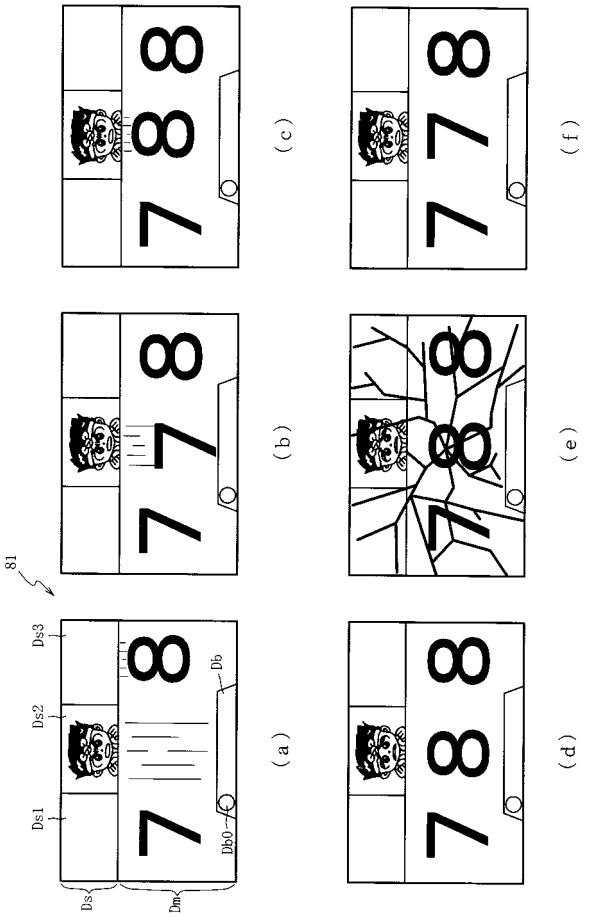
【図４４】



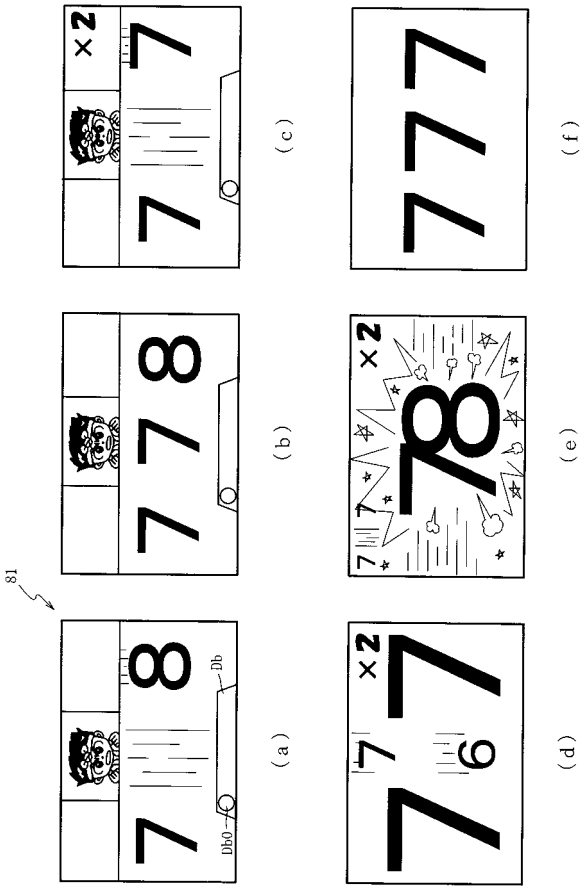
【図４５】


81
Ds1
Ds2
Ds3
Ds
Dm
Db0
Db
(a)
(b)
(c)

【図４６】


81
Ds1
Ds2
Ds3
Ds
Dm
Db0
Db
(a)
(b)
(c)
(d)
(e)
(f)

【図４７】


81
×2
(a)
(b)
(c)
(d)
(e)
(f)

フロントページの続き

(72)発明者　佐藤　真也
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内
(72)発明者　胡本　義宏
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内
(72)発明者　牟田　勝博
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内

Ｆターム(参考) 2C333 AA11 CA28 CA29 CA48 CA50 CA55 CA61 CA77 EA03